

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA OPERASI HITUNG MENGGUNAKAN SMART APP  
CREATOR KELAS III SD NEGERI RIMBUKIDUL 2**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah

Oleh

**Duwi Apriyani**

**34302100054**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
OPERASI HITUNG MENGGUNAKAN SMART APP CREATOR  
KELAS III SD NEGERI RIMBUKDUL 2**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Duwi Apriyani

34302100054

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing

Kaprodi PGSD

  
Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.  
NIK. 211316029

  
Dr. Rida Fironika, K., M.Pd.  
NIK. 211312012

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Duwi Apriyani

NIM : 34302100054

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Operasi Hitung Menggunakan Smar App Creator kelas III SD Negeri Rimbukidul 2**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar keparjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 28 Mei 2025  
Yang membuat pernyataan,



Duwi Apriyani  
NIM. 34302100054

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA 'OPERASI HITUNG MENGGUNAKAN SMART APP CREATOR KELAS III SD NEGERI RIMBUKIDUL 2**

Disusun dan Diperiapkan Oleh  
**Duwi Apriyani**  
34302100054

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 Mei 2025

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk  
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

Ketua Penguji : **Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.**

NIK 211315026

Penguji 1 : **Dr. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.**

NIK 211314022

Penguji 2 : **Dr. Jupriyanto, S.Pd., M.Pd.**

NIK 211313013

Penguji 3 : **Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.**

NIK 211316029

Semarang, 2 Juni 2025

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

**Dr. Muhammad Alendi, S.Pd., M.Pd., M.H.**

NIK 211313015

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Sifat malas adalah sifat penghalang seseorang untuk menunda kesuksesan, maka  
patahkan sifat malas

### **PERSEMBAHAN**

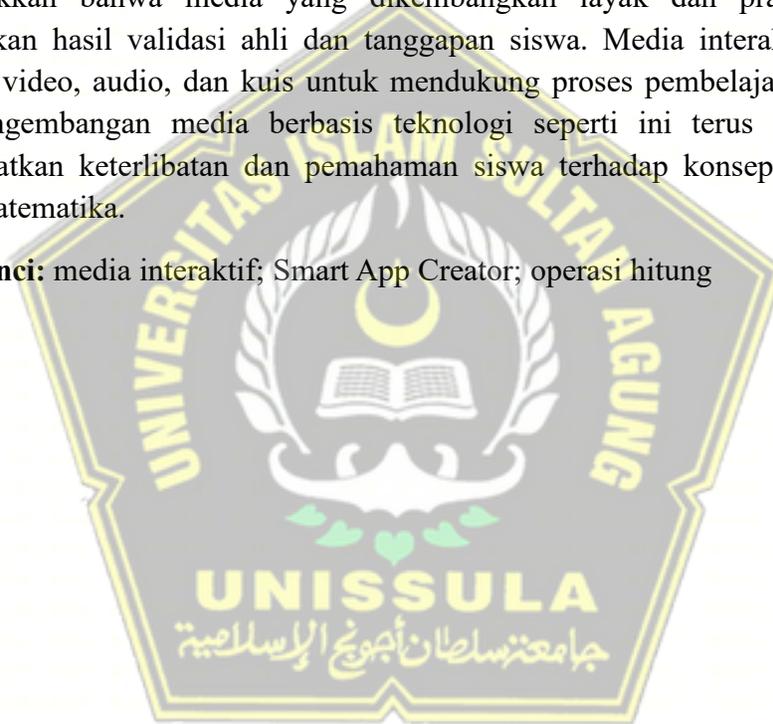
Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku bapak Rumadi ( Alm ) yang telah menemani perkuliahan ini sampai semester lima sebelum akhirnya berpulang ke pangkuaan Allah SWT. Sesuai keinginan bapak ingin melihat anaknya sarjana walaupun bapak sudah tiada didunia ini. Terimakasih untuk selalu mengajarkan kuat dan sabar. Rasa rindu yang tidak tersampaikan pelukan yang tidak ada balasan sering membuat saya terjatuh tapi itu semua tidak mengurangi rasa bangga dan terimakasih atas kehidupan yang bapak berikan.
2. Belahan jiwaku Ibunda Parsiyah, yang tidak pernah henti-hentinya memberikan doa dan kasih sayang yang tulus, pemberi semangat dan selalu memberikan dukungan terbaiknya sampai penulis berhasil menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Kakaku tercinta Setiya Ningsih,S.Pd dan Muhammad Wahyudi yang selalu memberi semangat dan doa
4. Keluarga besar SD Negeri Rimbukidul 2 yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi.
5. Novita Rahayu dan Della Alya Fitriya yang selalu mendukung saya setiap saat dalam menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
6. Teman- teman seperjuangan PGSD angkatan 2021

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Smart App Creator (SAC) guna meningkatkan pemahaman operasi hitung siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta validasi dari ahli media dan materi. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas III SD Negeri Rimbukidul 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak dan praktis digunakan berdasarkan hasil validasi ahli dan tanggapan siswa. Media interaktif ini memuat animasi, video, audio, dan kuis untuk mendukung proses pembelajaran. Disarankan agar pengembangan media berbasis teknologi seperti ini terus dilakukan guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam matematika.

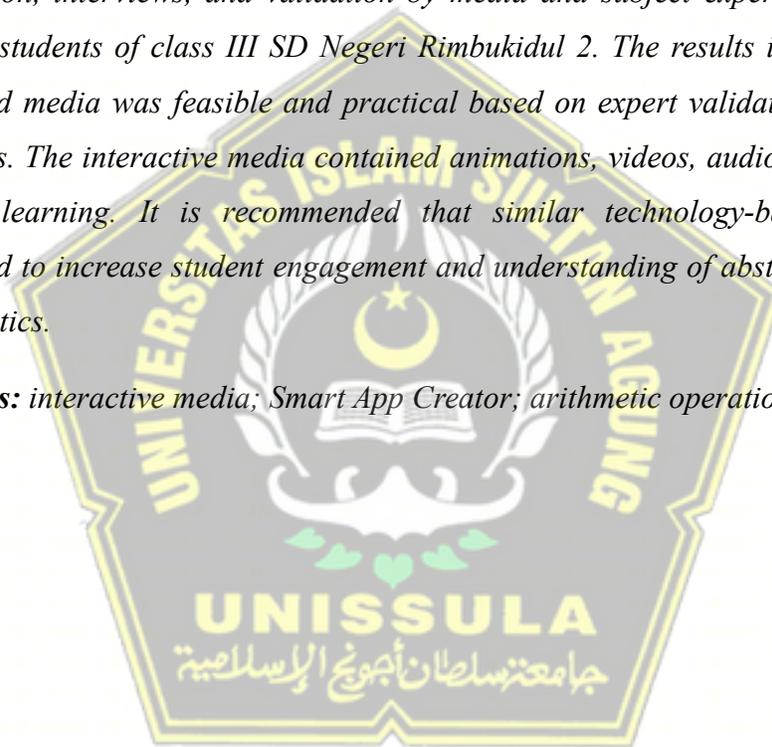
**Kata kunci:** media interaktif; Smart App Creator; operasi hitung



## ***ABSTRACT***

*This study aims to develop an interactive learning media using Smart App Creator (SAC) to enhance the understanding of arithmetic operations among third-grade elementary students. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. Data collection was conducted through observation, interviews, and validation by media and subject experts. The subjects were 20 students of class III SD Negeri Rimbukidul 2. The results indicate that the developed media was feasible and practical based on expert validation and student responses. The interactive media contained animations, videos, audio, and quizzes to support learning. It is recommended that similar technology-based media be developed to increase student engagement and understanding of abstract concepts in mathematics.*

**Keywords:** *interactive media; Smart App Creator; arithmetic operations*



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji marilah kita panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq hidayahnya serta inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa kita haturkan kepada beliau nabi besar nabi akhir zaman Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya dihari akhir kelak.

Berkat karunia dan ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran interaktif pada operasi hitung menggunakan Smart App Creator kelas III SD Neferi Rimbukidul 2” penulis telah banyak mendapatkan bimbingan dan sarn dari beberapa pihak sehingga penyusunan skripsi dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Gunarto, SH., M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung
2. Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H, selaku Dekan FKIP Universita Islam Sultan Agung
3. Dr. Rida Fironika, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dassar Universitas Islam Sultan Agung
4. Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan, motivasi dan nasihat kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Giartono, S.Pd., MA, selaku kepala sekolah SD Negeri Rimbukidul 2
6. Suhartinah, S.Pd.,I, selaku Guru kelas III SD Negeri Rimbukidul 2
7. Para guru SD Negeri Rimbukidul 2 yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
8. Siswa kelas III SD Negeri Rimbukidul 2 yang telah membantu kelancaran pengambilan data.

9. Cinta pertama Bapak Rumadi (Alm) yang menemani sampai semester 5 yang belum sempat saya berikan kebahagiaan rasa bangga. Semoga bapak bangga diatas sana sama anak kesayangan bapak.
10. Belahan jiwaku Ibunda Parsiyah tidak henti- hentinya memberikan doa dan kasih sayang yang tulus, pemberi semangat dan selalu memberikan dukungan terbaiknya
11. Novita Rahayu dan Della Alya Fitriya yang memberikan dukungan dan semangat.
12. Teman -teman Program S1 PGSD UNISSULA angkatan 2021
13. Semua pihak yang telah memberikan doa dan dukungan dalam penyusunan proposal ini yang tidak penulis sebutkan satu persatu

Semarang, 28 Mei 2025

Penulis,

Duwi Apriyani

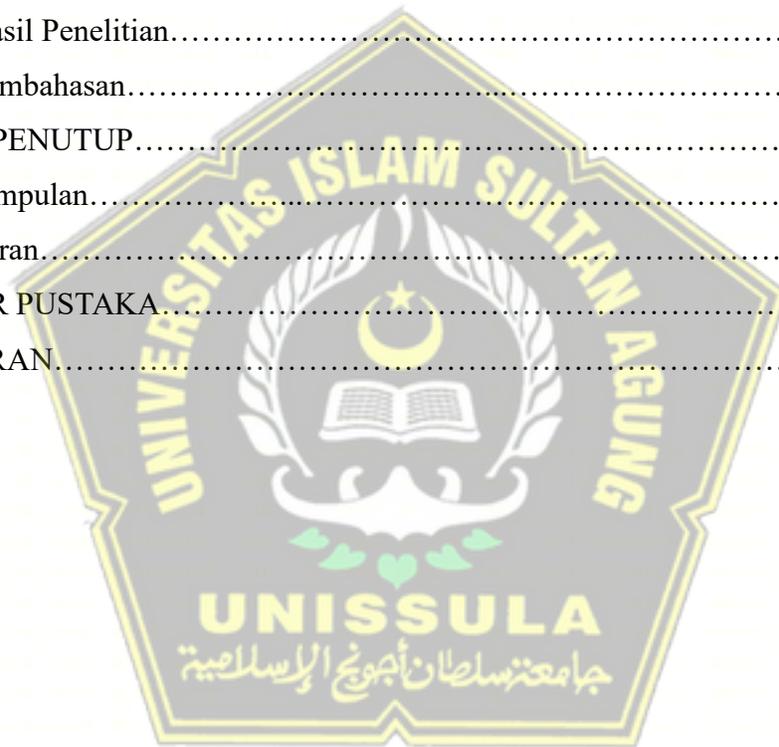
NIM.34302100054



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
Rumusan Masalah.....	9
1.4 Tujuan Masalah.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kajian Teori.....	11
2.2 Penelitian Relevan.....	31
2.3 Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Desain Penelitian.....	36
3.2 Prosedur Penelitian.....	37

3.3	Desain Rancangan Produk.....	42
3.4	Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	48
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.6	Uji Kelayakan .....	49
3.7	Teknik Analisis Data.....	50
3.8	Instrument Penelitian.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		57
4.1	Hasil Penelitian.....	57
4.2	Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP.....		84
5.1	Simpulan.....	84
5.2	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....		85
LAMPIRAN.....		89



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Klasifikasi kriteria media untuk peserta didik.....	53
Tabel 3.2 Perhitungan jarak interval.....	54
Tabel 3.3 Interval kelayakn media untuk peserta didik.....	55
Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar ahli validasi.....	56
Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar peserta didik.....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3. Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 3.1. Langkah-langkah model penelitian ADDIE.....	37
Gambar 3.2. Tampilan Awal.....	42
Gambar 3.3. Tampilan Menu Utama.....	43
Gambar 3.4. Tampilan Petunjuk.....	44
Gambar 3.5. Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	44
Gambar 3.6. Tampilan Materi.....	45
Gambar 3.9. Tampilan kuis.....	46
Gambar 3.10. Tampilan Evaluasi.....	47
Gambar 3.11. Tampilan Profil.....	48
Gambar 4.1. Tampilan sebelum menuliskan dengan garis miring (/).....	64
Gambar 4.2. Tampilan setelah menuliskan dengan titik dua ( : ).....	64
Gambar 4.3. Tampilan sebelum tulisan diperbesar.....	65
Gambar 4.4. Tampilan setelah tulisan diperbesar.....	65
Gambar 4.5. Tampilan kuis sebelum diganti game drag and drop.....	66
Gambar 4.6. Tampilan kuis sesudah diganti game drag and drop.....	66
Gambar 4.7. Tampilan Login.....	70
Gambar 4.8. Tampilan Menu.....	71
Gambar 4.9. Tampilan Petunjuk pembelajaran.....	71
Gambar 4.10. Tampilan paduan belajar.....	72
Gambar 4.11. Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	72
Gambar 4.12. Tampilan Pengertian Penjumlahan.....	73
Gambar 4.13. Tampilan Contoh Penjumlahan.....	73

Gambar 4.14. Tampilan video animasi penjumlahan.....	74
Gambar 4.15. Tampilan Pengertian Pengurangan.....	74
Gambar 4.16. Tampilan contoh pengurangan.....	75
Gambar 4.17. Tampilan video animasi pengurangan.....	75
Gambar 4.18. Tampilan pengertian perkalian.....	76
Gambar 4.19. Tampilan contoh materi perkalian.....	76
Gambar 4.20. Tampilan video animasi perkalian.....	77
Gambar 4.21. Tampilan pengertian pembagian.....	77
Gambar 4.22. Tampilan contoh materi pembagian.....	78
Gambar 4.23. Tampilan video animasi pembagian.....	78
Gambar 4.24. Tampilan mulai kuis.....	79
Gambar 4.25. Tampilan kuis.....	79
Gambar 4.26. Tampilan Skor.....	80
Gambar 4.27. Tampilan evaluasi akhir.....	80
Gambar 4.28. Tampilan Profil.....	81



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	90
Lampiran 2 Surat Keterangan setelah penelitian.....	91
Lampiran 3 Hasil rekapan validasi ahli.....	92
Lampiran 4 Hasil validasi akademi 1.....	93
Lampiran 5 Hasil validasi akademi 2.....	95
Lampiran 6 Hasil validasi praktisi.....	97
Lampiran 7 Hasil rekapan uji coba skala kecil.....	99
Lampiran 8 Hasil rekapan uji skala besar.....	102
Lampiran 9 Screenshoot media pembelajaran interaktif.....	113
Lampiran 10 Dokumentasi.....	117



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan itu sangat penting dalam kehidupan manusia karena Pendidikan merupakan kebutuhan semua manusia untuk mengembangkan kualitas dan kuantitas hidupnya bahkan Pendidikan juga dapat meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan di Indonesia memiliki fungsi yaitu untuk membentuk bangsa yang beradab dan berilmu pendidikan dirancang oleh pemerintah sebagai sarana untuk mendorong kemajuan dan peningkatan kualitas bangsa Indonesia.

Pendidikan adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman dan kemampuan dirinya untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupannya yang akan datang serta dapat membedakan yang benar dan salah. Dengan adanya Pendidikan akan menjadikan orang yang berkualitas dan kualitas. Maka dari itu Pendidikan harus dikembangkan dalam diri sendiri ataupun disebarluaskan dimasyarakat. Pendidikan disesuaikan dengan perkembangan anak atau disesuaikan dengan umur.

Pendidikan perlu dijalankan sebaik mungkin guna menciptakan mutu pendidikan yang unggul saat ini berfokus pada sistem pembelajaran yang mengedepankan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebab perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi begitu cepat, sehingga mendorong setiap individu untuk mengikuti semua perkembangan tersebut dengan pesat. Dengan kemajuan teknologi diharapkan tingkat daya pikir dan

Daya cipta baik dari guru maupun siswa bisa mengalami kemajuan yang signifikan saat ini guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menggabungkan teknologi kedalam proses pembelajaran (Haryati, 2023)

Media pembelajaran yang baik memang harus mengikuti kondisi zaman, seperti yang diutarakan diatas bahwa sekarang ini adalah zaman milineal, guru SD harus dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. (Fadilah et al., 2023) Terkadang guru kesulitan atau kerepotan dalam membuat media karena guru beranggapan bahwa media pembelajaran cara membuatnya susah, mudah rusak dan hanya dapat digunakan dalam satu kali mengajar. Dengan adanya media pembelajaran akan supaya materi pelajaran lebih menarik perhatian dan mudah dipahami oleh siswa. sebagaimana dibuktikan hasil penelitian oleh (Nurrita, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif menjadi lebih menarik dengan adanya media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran dapat mensukseskan proses pembelajaran dan mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sekarang sudah banyak aplikasi yang mudah dan dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif, praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah Smart App Creator.

Smart App Creator adalah sebuah program untuk menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, video, audio, grafik, animasi, kuis, dan elemen lainnya untuk membuat aplikasi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Aplikasi yang dibangun dengan Smart App Creator dapat dijalankan diberbagai

perangkat seperti computer dan smartphone. Sehingga dapat membantu guru dalam melakukan aktivitas belajar dan siswa menjadi semangat dalam belajar. Jadi pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Smart App Creator sangat bagus apabila diterapkan dikelas karena didalam media tersebut terdapat gambar, video, dan kuis. Ini akan membuat peserta didik menjadi mudah dalam memahami materi Pelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Rimbukidul 2 menyediakan sarana yang memadai seperti adanya ruang kelas yang mencukupi, Komputer dan lain-lain. Serta kinerja guru yang cukup baik, dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan kurikulum Merdeka, itu terlihat dari cara guru mengajar yang berpusat pada peserta didik serta sumber belajar yang digunakan cukup banyak seperti perangkat ajar. Tetapi dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa masalah yang dikeluhkan guru.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas III SD Rimbukidul 2 bahwasanya masih terdapat beberapa masalah dalam proses belajar yang belum dipecahkan oleh guru kelas III yaitu: peserta didik membutuhkan penyesuaian materi dalam waktu cukup lama karena Ketika peserta didik duduk dibangku kelas III mendapatkan materi yang belum terperinci tetapi Ketika sudah dikela IV peserta didik harus menghadapi materi yang lebih terperinci atau lebih banyak maka dari itu membutuhkan waktu untuk menyesuaikan peserta didik dengan kapasitas materi Pelajaran. Tidak hanya penyesuaian peserta didik saja melainkan guru membutuhkan metode karena peserta didik

dikelas III dengan materi yang banyak yang lebih terperinci untuk membuat suasana yang baru untuk mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik. Disini guru masih kebingungan dalam memilih metode pembelajaran, terkadang siswa juga Kurang tertarik dengan pendekatan yang diterapkan oleh guru ini dapat dilihat dari peserta didik, Ketika pembelajaran terdapat beberapa siswa yang senang bercerita lebih fokus daripada mendengarkan penjelasan guru.

Selain metode guru juga menginginkan pembelajaran yang modern misalnya pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang dapat diproyeksikan atau berbasis multimedia. Namun guru masih kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran yang diinginkan guru, karena waktu dan tenaga yang tidak memungkinkan untuk membuat media pembelajaran. Guru kelas III di SD Negeri Rimbukidul 2 ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tetapi media yang berbasis visual, media visual yang digunakan guru adalah bacaan bergambar yang dicetak dengan kertas HVS, bacaan bergambar tersebut terdiri dari tiga lembar yang membahas tentang lingkungan hidup, konversi haka nak dan hak-hak seorang siswa, yang kemudian dibaca secara berkelompok sedangkan masing- masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa, media ini kurang efektif karena hanya dapat digunakan sekali, menghabiskan biaya, peserta didik kesulitan dalam membaca karena membacanya harus bergantian dengan teman sekelompoknya dan daya tariknya kurang, ini menyebabkan peserta didik merasa bosan. Untuk mengatasi kebosanan peserta didik, guru menginginkan media yang diproyeksikan dan berbasis computer

karena guru menginginkan untuk adanya media audio-visual atau multimedia sehingga peserta didik tidak bosan dikelas dan lebih memahami dalam menerima materi Pelajaran. Di dalam ruang kelas terdapat LCD proyektor yang masih dapat difungsikan dengan baik.

Guru kelas III juga menginginkan media yang dapat dipakai secara terus menerus artinya tidak sekali pakai saja, serta kepraktisan dari media pembelajaran tersebut. Salah satu media alat bantu belajar yang mampu digunakan berulang yaitu media pembelajaran interaktif. Karena di kelas III belum pernah menggunakan media yang interaktif. Dan menurut penuturan dari beberapa peserta didik, di kelas III belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang berbasis computer dan terjadi interaksi antara peserta didik dengan komputer yang didalamnya terdapat beberapa kombinasi konten seperti gambar, teks, suara, animasi, dan video, sehingga terjadi hubungan timbal balik. Mengenai hal tersebut ini apabila peserta didik diberikan media pembelajaran interaktif maka akan menciptakan lingkungan kelas yang baru dan menyenangkan. Serta kemampuan peserta didik mengoperasikan computer maka peserta didik dapat juga mengoperasikan media pembelajaran interaktif karena sebelumnya peserta belum pernah mendapatkan Pelajaran tentang computer walaupun masih dalam tahap dasar.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas III menyatakan bahwa mereka belum pernah melakukan pembelajaran melalui pembelajaran media interaktif dan mereka ingin mencoba belajar dengan computer.

Dari beberapa masalah yang diatas yang paling menjadi sorotan adalah masalah guru kesulitan Dalam tahap pembuatan serta pengembangan alat pembelajaran pembelajaran yang audio visual dan interaktif. Bahkan di SD Negeri Rimbukidul 2 terdapat LCD proyektor disetiap kelas belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dan laptop yang tersedia di SD Negeri Rimbukidul

2 tidak dimanfaatkan dalam pembelajaran tetapi hanya digunakan Ketika simulasi ANBK dan dengan kemampuan peserta didik kelas III dalam mengoperasikan computer walaupun masih dalam tahap dasar serta adanya kebutuhan guru dan peserta didik yang membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses belajar mengajar.

Meningkatkan Minat dan Keterlibatan Siswa Smart App Creator memungkinkan guru dan pengembang media untuk membuat aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penggunaan elemen-elemen visual, audio, dan animasi dalam pembelajaran berbasis aplikasi ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat teoritis atau abstrak. Membantu minat dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan melalui penggunaan teknologi interaktif, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Mempermudah Pembuatan Media Pembelajaran Tanpa Koding Salah satu keunggulan Smart App Creator adalah tidak memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks. Guru atau pengembang media yang tidak memiliki latar belakang teknologi dapat tetap membuat aplikasi pembelajaran

dengan fitur-fitur yang canggih secara visual. Hal ini mengurangi hambatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Menyediakan solusi teknologi yang dapat diakses oleh pendidik dari berbagai latar belakang, sehingga lebih banyak media pembelajaran interaktif yang dapat dirancang dengan mudah. Fleksibilitas dalam Pengembangan Konten Aplikasi yang dikembangkan dengan Smart App Creato dapat disesuaikan dengan berbagai topik dan jenjang pendidikan. Hal ini memberi fleksibilitas bagi guru untuk membuat materi yang relevan dengan kurikulum, baik untuk pelajaran sains, matematika, bahasa, maupun mata pelajaran lainnya. Memberikan fleksibilitas agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang tepat sasaran spesifik kelas atau siswa.

Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui Smart App Creator sering kali dirancang untuk menantang siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui tugas-tugas interaktif. Hal ini mendorong tumbuhnya kecakapan abad- 21 termasuk kemampuan berpikir kritis dan inovatif, dan kolaborasi. Memfasilitasi perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui interaksi langsung dalam pembelajaran berbasis aplikasi.

Dengan aplikasi Smart App Creator adalah salah satu cara untuk membuat dan mengemembangkan media pembelajaran yang interaktif dan praktis, media interaktif yang didalamnya dapat memuat gambar, teks, video, animasi, serta kuis memiliki sisi interaktif dan ukuran filenya kecil, media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Smart App Creator ini memiliki

keunggulan, salah satunya di dalam kontennya lengkap seperti dapat disisipkan gambar, video, materi dan kuisnya sehingga peserta didik senang dan mudah memahami materi dan senang dalam belajar, selain membantu siswa dalam belajar media interaktif dengan menggunakan aplikasi Smart App Creator juga membantu guru dalam kelancaran proses belajar mengajar, memudahkan guru mencapai dan media ini sangat praktis.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian :

1. Adanya fasilitas LCD yang kurang dimanfaatkan dalam pembelajaran.
2. Adanya laptop yang tidak dimanfaatkan Ketika proses pembelajaran dan dimanfaatkan Ketika simulasi ANBK saja.
3. Dalam proses pembelajaran peserta didik bosan yang dapat dilihat dari siswa yang asyik cerita dengan temannya.
4. Guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran dan pengembangan media interaktif dan yang audio visual sehingga guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang audio visual berbasis computer.
5. Guru dan peserta didik bosan dengan metode dan model pembelajaran yang lama sehingga guru membutuhkan model atau metode yang baru.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang identifikasi masalah disampaikan, maka peneliti difokuskan pada guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran tetapi guru kesulitan dalam

mengembangkan dan membuat media pembelajaran. Sehingga penelitian tentang pengembangan media interaktif dapat memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah ditentukan rumusan masalah:

1. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif pada operasi Hitung menggunakan Smart App Creator?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif pada operasi Hitung menggunakan Smart App Creator?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif pada operasi Hitung menggunakan Smart AppCreator.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif pada operasi Hitung menggunakan Smart App Creator.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat teoritis
  - a. Sebagai acuan dalam media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menarik.
  - b. Menambah wawasan peserta didik

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik  
Pengembangan media interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi dan konsep-konsep Pelajaran yang lebih mendalam.
- b. Bagi guru  
Membantu guru untuk mudah menjelaskan materi dengan menyenangkan kepada siswa.
- c. Bagi sekolah  
Dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran
- d. Bagi peneliti  
Dengan adanya penelitian ini diharapkan peneliti dapat menyumbang pikiran terhadap memenuhi kebutuhan siswa dan guru tentang media pembelajaran sehingga dapat memungkinkan guru dan siswa menjalankan proses pembelajaran dengan lebih lancar

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kajian Teori**

##### **2.1.1. Media Pembelajaran Interaktif**

###### **2.1.1.1. Pengertian Media**

Secara etimologi, kata media berasal dari Bahasa lain yaitu *medius*, dan merupakan kata jamak *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar. “Media merupakan dalam proses komunikasi keberhasilan atau kegagalannya sangat dipengaruhi oleh pengguna saluran komunikais ”(Arandi et al., 2022). Proses komunikasi yang dimaksud yaitu proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sedangkan media itu menjadi saluran dalam komunikasi. Saluran tersebut akan menjadikan perantara antara peserta didik dengan guru dalam berlangsungnya pembelajaran

Media memiliki kontribusi dalam keberhasilan mengajar, ini terbukti dari media dapat membantu guru dalam menyimpulkan materi pelajaran. Selain dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar juga memiliki fungsi lainnya seperti meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk aktif , media juga dapat merangsang pikiran. Dengan adanya rasangan tersebut diharapkan peserta didik akan berdampak yang positif (Arsyad, 2018)

Dampak yang ditimbulkan bukan hanya kognitif atau pengetahuan melainkan dapat berdampak pada keterampilan dan sikap peserta didik. Media juga dapat melatih peserta didik dalam keterampilan dalam berbicara atau membacakan pembentukan watak pada siswa. Media sangatlah berpengaruh dalam pembelajaran ini terbukti dari dampak yang ditimbulkan oleh media tersebut.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alata tau perantara mengirimkan pesan kepada penerima pesan untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat memicu pemikiran dan minat siswa dalam belajar Maka dari itu, hal tersebut mampu meningkatkan wawasan, keterampilan dan sikap siswa.

#### 2.1.1.2 Pengertian Pembelajaran

Didalam dunia Pendidikan media digunakan dalam pembelajaran atau proses belajar mengajar untuk mendukung guru dalam menyampaikan materinya sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar dan memudahkan untuk mencapaitujuan pembelajaran.” *Learning is process of mutual influence between education and learning process*”.

Maksud dari pendapat diatas yaitu bahwa pembelajaran itu sebuah kegiatan dengan melewati sebuah proses yang dinamakan proses pembelajaran yang didalamnya saling mempengaruhi antara guru dan peserta didik. Pendapat ini sesuai yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai system pendidikan nasional, dijelaskan bahwa: “ Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi yang melibatkan siswa, guru, dan berbagai sumber belajar dalam konteks lingkungan belajar”. Pembelajaran terjadi apabila adanya interaksi antar siswa dan guru dalam suatu lingkungan belajar seperti disekolah ataupun di tempat privat sehingga terjadi sebuah kegiatan belajar. Pembelajaran merupakan interaksi dalam interaksi tersebut minimal terdapat dua orang atau lebih. Selain terjadinya interaksi dalam pembelajarn yang dilakukan secara sengaja dan sadar akan mendapatkan manfaat dalam pembelajaran tersebut seperti yang dikemukakan oleh (Siregar & Widyaningrum, 2015) bahwa Pembelajaran adalah dukungan dari pendidik yang bertujuan memfasilitasi proses perolehan ilmu, keterampilan, kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik. Manfaat yang diperoleh siswa tidak hanya ilmu dan pngetahuan melainkan dalam keterampilan dan pembentukan sikap siswa.bahwa pembelajaran dapat

memberikan manfaat berupa pengetahuan dan pengalaman, pengalaman yang dimaksud disini yaitu pengalaman dalam mengubah sikap yang awalnya buruk dengan adanya pembelajaran akan menjadikan perubahan dari perilaku negatif menuju perilaku yang lebih positif. (Arif MS, 2023) bahwa pembelajaran adalah proses Pendidikan yang menyediakan peluang bagi siswa mengasah potensi sehingga pertumbuhan kemampuan sikap yang semakin baik seiring berjalannya waktu, pengetahuan, keterampilan yang dibutuhkan untuk menjalani hidup untuk bermasyarakat, berbangsa, bernegara, memberikan kontribusi positif terhadap kemakmuran umat manusia

### 2.1.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dan guru. Dalam interaksi tersebut terjadi proses yang dinamakan proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran sehingga. “ Media Pembelajaran Berperan sebagai media untuk menyampaikan informasi selama proses pembelajaran. (Fadilah et al., 2023)

Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru, salah satunya yaitu membantu agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Sehingga media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran.

Begitu penting peran media pembelajaran karena dapat menarik minat peserta didik dalam belajar dan dapat berdampak pada prestasi belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat menjadi sebagai sumber belajar bagi guru untuk membantu memudahkan pengajaran materi pelajaran. Ini bukti dari pentingnya media pembelajaran yang dapat membantu dalam tahap pembelajaran menjadi efektif, media pembelajaran juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi Pelajaran kepada siswa sehingga pesan yang disampaikan oleh guru mudah dipahami oleh peserta didik. (Ningsih, 2022)

Pendapat (Fadilah et al, 2023) bersesuaian dengan pendapat (Ningsih, 2022) media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar dengan memperjelas informasi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran tercapai tujuan Pendidikan atau pembelajaran dengan efektif dan efisien. Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa ke guru agar pembelajaran berjalan dengan efektif, memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai guru diharapkan untuk dapat menentukan pilihannya dalam penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswanya dengan harapan agar siswa

mudah dalam mengkapp atau memahami materi serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

#### 2.1.1.4 Kelebihan Penggunaan Media Pembelajaran

Sudah lama disadari tentang banyaknya kelebihan Mengaplikasikan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Maka dalam proses pembelajaran kehadiran media pembelajaran sangat perlu. Berikut kelebihan penggunaan media pembelaran menurut (Sugiarnawo, 2019) :

1. Penyampaian materi lebih formal . Dengan menggunakan media pembelajaran macam-macam hasil akan diminimalkan infrormasi yang diterima siswa dapat tersampaikan untuk siswa sebagai dasar dalam melakukan pengkajian, latihan, dan penerapan selanjutnya.
2. Penggunaan media membantu menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik. dan memperhatikan pembelajaran. Kejelasan pesan dan keruntunan itu merupakan efek khusus yang ditimbulkan keingintahuan siswa berfikir.
3. Pembelajaran akan lebih interaktif
4. Durasi waktu pembelajaran dapat disingkat.
5. Pembelajaran dapat diberikan kapan Dimana dan yang diinginkan
6. Sikap positif terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap

proses belajar dapat ditingkatkan.

#### 7. Peran guru dapat berubah kearah positif.

Begitu banyak kelebihan dari penggunaan media pembelajaran serta dampak positif yang diperoleh secara langsung oleh siswa dan guru. Setelah mengetahui kelebihan dari penggunaan media pembelajaran diharapkan untuk semua guru di Indonesia memanfaatkan sarana pembelajaran yang disesuaikan dengan kriteria media pembelajaran yang digunakan dan zaman yang sedang dihadapi.

##### 2.1.1.5 Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan kelebihan penggunaan media pembelajaran diatas, maka diharapkan guru dapat Menyusun media pembelajaran dengan cermat, dapat digunakan sesuai dengan materi pelajaranya, dan medianya dengan melibatkan peserta didik. Dengan melibatkan peseta didik maka media pembelajaran.

Menurut Akbari, Wiedy & Rahmanto bahwa: “ *interactive learning media means media that combines text, graphics, video, animation and sound* Menurut (Neha et al., 2023) berpendapat bahwa: media interaktif adalah media yang meminta pembelajaran mempraktiakn suatu keterampilan dan menerima balikan, media interkatif berbasis computer menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dengan ciri-ciri video maupun pembelajaran berbasis computer. Penggunaan media pembelajaran juga disesuaikan

dengan zaman yang sedang dihadapi seperti zaman sekarang ini zaman yang serba canggih dan serba teknologi. Dalam media pembelajaran berbasis computer akan lebih menarik dan disukai oleh siswa karena didalamnya berisi berbagai konten, yang menjelaskan pendapat diatas bahwa media pembelajaran interaktif berisi berbagai konten yang dapat menarik [serta didik dan merangsang peserta didik agarberfikir lebih dalam karena didalamnya terdapat gabungan antara teks,grafik, video, animasi, dan suara, yang semua itu dikemas menjadi satu.

Media pembelajaran interkatif adalah media yang yang berbasis computer dan terjadi interkasi antarapeserta didik dengan computer yang didalamnya terdapat dalam beberapa kombinasi seperti gambar, teks, suara dan video sehingga terjadi hubungan timbal balik. Maka dari itu, lingkungan pembelajaran yang harus dikembangkan.interkatif agar memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar serta memilih media pembelajaran yang sesuai kriteria. Aspek yang digunkana dalam pemilihan media adalah dukungan bahan ajar dan kemudahan dalam memproses.

#### 2.1.1.6 Kriteria Media Pembelajaran Interkatif

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang berbasisinteraktif , bagus digunakan ketika proses pembelajaran salah satu keuntungannya yaitu menarik dan praktis.

Adapun Pendapat yang diungkapkan oleh Walker & Hess yang dalam (Arsyad Azhar,2019), yang menyatakan bahwa untuk menilai kualitas media pembelajaran berbasis interaktif dalam pembelajaran harus memperhatikan kriteria berikut:

1) Kualitas Isi yang meliputi :

a. Ketepatan: Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Konten yang disajikan harus relevan dan akurat Dengan tujuan agar siswa memahami materi secara mendalam.

b. Kepentingan: Konten media harus menarik dan relevan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar.

c. Kelengkapan: Media harus mencakup semua informasi yang diperlukan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang topik yang diajarkan.

2) Kualitas Instruksional yang meliputi:

a. Fleksibilitas: Media harus Mendukung siswa untuk belajar melalui metode yang selaras dengan gaya belajar pribadi mereka., baik secara individu maupun kelompok.

b. Motivasi: Media harus dirancang untuk memotivasi siswa agar aktif terlibat dalam proses pembelajaran, misalnya melalui elemen gamifikasi atau tantangan.

- c. Interaksi: Media harus mendukung interaksi antara siswa dan guru, serta antar siswa, untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif.

### 3) Kualitas Teknis

- a. Keterbacaan: Teks dan informasi dalam media harus mudah dibaca dan dipahami, dengan penggunaan font dan ukuran yang sesuai.
- b. Kemudahan Penggunaan: Media harus dirancang agar mudah dinavigasi, sehingga siswa tidak kesulitan dalam mengakses konten.
- c. Kualitas Tampilan: Desain visual media harus menarik dan mendukung pemahaman materi, dengan penggunaan warna, gambar, dan elemen grafis yang tepat.

#### 2.1.1.7 Ciri – Ciri Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memfasilitasi komunikasi antarsiswa dengan konten, guru, dan sesama siswa. Media ini dirancang untuk menjadikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dengan memanfaatkan teknologi, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Sinta et al., 2024). Adapun ciri- ciri:

- 1) Interaktivitas Media memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten, seperti

menjawab pertanyaan, melakukan simulasi, atau berpartisipasi dalam diskusi. Interaksi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Multimedia Media pembelajaran interaktif sering kali menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Penggunaan multimedia dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks dan membuat pembelajaran lebih menarik.

3) Umpan Balik Real-Time Media ini menyampaikan tanggapan secara langsung kepada siswa tentang hasil kerja mereka. Misalnya, setelah menjawab kuis, siswa dapat segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, serta penjelasan yang relevan.

4) Keterlibatan Aktif

Siswa tidak hanya menjadi pendengar, melainkan terlibat aktif dalam proses belajar..

Mereka dapat berkontribusi dalam kegiatan, diskusi, dan kolaborasi dengan teman sekelas.

5) Personalisasi

Media ini sering kali memungkinkan siswa untuk menyesuaikan pengalaman belajar mereka sesuai dengan kebutuhan dan minat pribadi. Misalnya, siswa dapat

memilih topik atau tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan mereka.

6) Penggunaan Teknologi

Media pembelajaran interaktif memanfaatkan teknologi terkini, seperti aplikasi berbasis web, perangkat lunak edukasi, dan platform pembelajaran online, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

7) Keterhubungan

Media ini sering kali terhubung dengan sumber daya lain, seperti database, forum diskusi, atau platform pembelajaran lainnya, yang memungkinkan siswa untuk mengakses informasi tambahan dan berkolaborasi dengan orang lain.

8) Desain yang Menarik

Media ini biasanya memiliki desain visual yang menarik dan intuitif, sehingga mudah digunakan dan tidak membingungkan siswa. Desain yang baik dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

## 2.1.2. Smart App Creator

### 2.1.2.1 Pengertian Smart App Creator

Di zaman modern ini, didalam dunia Pendidikan harus mengikuti zaman agar tidak tertinggal oleh zaman salah satunya dalam pembuatan media pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang sesuai zaman salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif yang dimana siswa belajar dengan berbasis computer. Banyak berbagi aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media interaktif salah satunya yaitu Smart App Creator (Arif MS, 2023) menyatakan bahwa Smart App Creator adalah software yang banyak dipakai oleh professional web. Disebabkan oleh kemampuannya yang luar biasa dalam menyajikan multimedia, mengintegrasikan elemen teks, gambar, animasi, suara, serta interaktivitas untuk pengguna program animasi di interne tfitur yang ada di Smart App Creator sudah lengkap dan sangat bagus karena

aplikasi Smart App Creator dapat dibuat interaktif bagi penggunanya. Dengan fitur yang lengkap maka dapat membuat berbagai macam kreasi yang dikemukakan oleh (Sari & Sasongko 2022 ) bahwa: Smart App Creator adalah program multimedia dan animasi yang keberadaannya dtujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi unik, animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan.

Dengan berbagai fitur didalam Smart App Creator dapat dimanfaatkan untuk membeuat berbagai kreasi yang dapat memudahkan seseorang untuk berkreasi dengan SmartApp Creator sepuasnya. Smart App Creator dapat digunakan untuk membuata presentase, publikasi atau aplikasi yang dapat berinteraksi penggunanya, sehingga Smart App Creator ini sangat interaktif. Tidak hanya kreasi itu saja adapun kreasi yang lainnya sesuai dengan pendapat( Andrisa, 2021 )menyatakan bahwa: memiliki kegunaan yang lainnya seperti dapat menghasilkan animasi, presentasi, simulasi, permainan, navigasi situs web apliaksi web dan iklan dan lain-lain. Teryyata bukan hanya membuat animasi dan presentasi saja melainkan juga dapat membuat aplikasi web, iklan, permainan dan masih banyak lagi. Begitu banyak keuntungan menggunakan Smart App Creator , selain fiturnya banyak dan dapat berkreasi sepuasnya dan terdapat lagi kelebihanannya dari Smart App Creator . Maka aplikasi macromedia dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini sesuai dengan pendapat (Trisna & Nasution, 2018) yaitu 'Smart App Creator is one of multimedia learning that used to presnt a material by using word and picture computuresed'. Maksud dari pendapat diatas bahwa aplikasi Smart App Creator dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat kata-kata dan

gambar yang diprogram dengan computer sehingga media pembelajarannya menjadi menarik dan berkesan canggih. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Smart App Creator merupakan software yang dapat menghasilkan untuk membuat animasi, web, game, presentasi, membuat modul.

### **2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator**

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik yang melibatkan Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media yang menarik dan mencakup seluruh materi dalam pembelajaran tematik integratif guru pasti kesusahan dalam membuat media dan media yang digunakan banyak maka media pembelajaran tersebut tidak praktis. Dengan adanya aplikasi Smart App Creator yang memiliki keunggulan salah satunya dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif serta kapasitas komputer yang digunakan juga ringan. Adapun tahap yang dilakukan untuk membuat media dengan aplikasi Smart AppCreator antara lain:

2.1.3.1 Menyiapkan materi atau bahan ajar

2.1.3.2 Perancangan, yaitu denganLangkah-langkah pembuatan mobile learning menggunakan perangkat lunak Smart Apps Creator. Berikut adalah beberapa persiapan yang perlu dilakukanawal dalam perancangan yaitu:

- a. Siapkan peta konsep
- b. Tentukan menu yang akan dibuat
- c. Siapkan media yang akan dibutuhkan, berupa:
  - 1) Gambar (background, gambar untuk materi, tombol navigasi, dll)
  - 2) Suara/ audio (background suara, sound effect untuk tombol)
  - 3) Gambar (background, gambar untuk materi, tombol navigasi, dll)
  - 4) Suara/ audio (background suara, sound effect untuk tombol)

Adapun langkah-langkah pembuatan mobile learning menggunakan software Smart Apps Creator (SAC) yaitu

- a. Membuka software SAC
- b. Menentukan ukuran layar
- c. Membuat opening
- d. Membuat tampilan judul
- e. Membuat menu materi tampilan untuk konten

I. batasan konten/ materi

g. Buat evaluasi/ game interaktif

2. Evaluasi, yaitu evaluasi mobile learning dilakukan oleh validator, dan apabila ditemukan kekurangan, proses akan diulang sesuai dengan tahapan sebelumnya, sehingga SAC dapat secara maksimal dalam mendukung pembelajaran.

#### 2.1.4. Operasi Hitung

Operasi hitung adalah salah satu konsep dasar dalam matematika yang mencakup berbagai proses yang digunakan untuk memanipulasi angka dan nilai. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menggunakan operasi hitung untuk berbagai keperluan, seperti menghitung harga, mengukur panjang, menghitung waktu, dan masih banyak lagi. Operasi hitung dasar mencakup dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Selain itu, ada juga operasi hitung lanjutan seperti perpangkatan, akar, dan operasi dengan bilangan pecahan. Pemahaman yang kuat tentang operasi hitung sangat penting karena ini merupakan fondasi bagi hampir semua topik matematika lainnya.

##### 1. Penjumlahan

Penjumlahan adalah proses menggabungkan dua atau lebih bilangan untuk mendapatkan hasil akhir yang disebut sebagai jumlah. Operasi ini dilambangkan dengan tanda "+". Misalnya, jika kita menambahkan angka 3 dan 5, hasilnya adalah 8. Operasi penjumlahan berlaku dalam berbagai konteks, baik dalam angka positif, negatif, maupun bilangan desimal. Penjumlahan adalah operasi komutatif, artinya urutan angka yang ditambahkan tidak mempengaruhi hasil akhirnya. Misalnya,  $3 + 5$  sama dengan  $5 + 3$ . Selain itu, penjumlahan juga bersifat asosiatif, yang berarti ketika

menambahkan tiga atau lebih bilangan, urutan pengelompokan tidak memengaruhi hasilnya. Misalnya,  $(2 + 3) + 4$  sama dengan  $2 + (3 + 4)$ .

Dalam kehidupan sehari-hari, penjumlahan digunakan dalam berbagai situasi, seperti menghitung total harga barang, menghitung waktu perjalanan, atau menghitung total hasil dari beberapa angka. Misalnya, jika kita membeli dua barang dengan harga masing-masing Rp50.000 dan Rp30.000, total yang harus dibayarkan adalah Rp80.000

## 2. Pengurangan

Pengurangan adalah proses mengurangi satu bilangan dari bilangan lainnya untuk mendapatkan hasil yang disebut selisih. Operasi ini dilambangkan dengan tanda “-”. Misalnya, jika kita mengurangi 7 dari 10, hasilnya adalah 3. Pengurangan dapat dianggap sebagai kebalikan dari penjumlahan. Berbeda dengan penjumlahan, pengurangan bukanlah operasi komutatif. Ini berarti urutan angka memengaruhi hasilnya. Misalnya,  $10 - 7$  berbeda dari  $7 - 10$ . Dalam konteks ini, pengurangan juga tidak bersifat asosiatif. Namun, seperti halnya penjumlahan, pengurangan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat menghitung sisa uang setelah membeli barang, menghitung selisih waktu antara dua kejadian, atau menghitung jarak yang sudah ditempuh dari total perjalanan.

Contoh lainnya, jika kita memiliki Rp100.000 dan kita membeli barang seharga Rp45.000, kita dapat menghitung berapa sisa uang kita dengan melakukan pengurangan:  $\text{Rp}100.000 - \text{Rp}45.000 = \text{Rp}55.000$ .

### 3. Perkalian

Perkalian adalah operasi yang melibatkan penggandaan bilangan dengan bilangan lainnya. Operasi ini dilambangkan dengan tanda “ $\times$ ”. Misalnya, jika kita mengalikan 4 dengan 3, hasilnya adalah 12. Perkalian dapat dipahami sebagai penjumlahan berulang. Sebagai contoh,  $4 \times 3$  dapat diartikan sebagai  $4 + 4 + 4$ , yang hasilnya adalah 12.

Perkalian juga merupakan operasi komutatif, artinya urutan bilangan yang dikalikan tidak mempengaruhi hasilnya. Misalnya,  $4 \times 3$  sama dengan  $3 \times 4$ . Selain itu, perkalian juga bersifat asosiatif, yang berarti urutan pengelompokan bilangan tidak memengaruhi hasil akhirnya. Misalnya,  $(2 \times 3) \times 4$  sama dengan  $2 \times (3 \times 4)$ .

Perkalian sangat berguna dalam banyak aspek kehidupan, seperti menghitung total harga barang jika membeli dalam jumlah banyak, menghitung luas area suatu bidang, atau menghitung jumlah total suatu item jika diketahui harga satuannya. Misalnya, jika kita membeli 5 buku dengan harga masing-masing Rp20.000, total harga buku tersebut dapat dihitung dengan perkalian:  $5 \times \text{Rp}20.000 = \text{Rp}100.000$ .

#### 4. Pembagian

Pembagian adalah operasi yang melibatkan pemisahan suatu bilangan menjadi bagian-bagian yang sama besar. Operasi ini dilambangkan dengan tanda “ $\div$ ” atau “/”. Misalnya, jika kita membagi 12 dengan 4, hasilnya adalah 3. Pembagian dapat dianggap sebagai kebalikan dari perkalian. Seperti pengurangan, pembagian bukanlah operasi komutatif, yang berarti urutan bilangan memengaruhi hasilnya. Misalnya,  $12 \div 4$  berbeda dari  $4 \div 12$ . Selain itu, pembagian juga tidak bersifat asosiatif, yang berarti urutan pengelompokan bilangan dalam pembagian mempengaruhi hasilnya.

Dalam kehidupan sehari-hari, pembagian digunakan dalam berbagai situasi, seperti membagi uang secara merata di antara sekelompok orang, menghitung rata-rata nilai, atau membagi makanan dalam porsi yang sama. Misalnya, jika kita memiliki Rp100.000 dan ingin membagi uang tersebut di antara 4 orang, kita dapat menggunakan pembagian:  $\text{Rp}100.000 \div 4 = \text{Rp}25.000$  per orang.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang ditemukan relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh:

(Syadida 2022). Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Smart Apps Creator terbukti valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Tingkat kevalidan media mencapai 89,1%, sedangkan tingkat kepraktisannya sebesar 90,6%. Perbedaan utama Perbedaan dalam penelitian ini jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus pada pembelajaran tematik, sementara penelitian lain merancang media pembelajaran Smart Apps Creator khusus untuk keterampilan menulis di kelas IV SDN 05 Timbulun, Kabupaten Pesisir Selatan. Validasi yang dilakukan oleh para ahli dalam bidang bahasa, desain, dan isi menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid dengan nilai rata-rata 86,6%. Selain itu, nilai praktikalitas yang diperoleh dari guru mencapai 93%, sedangkan nilai efektivitas untukmurid mendapatkan nilai sebesar 92%.

(Mahuda, Meilisa, and Nasrullah 2021).Pembuatan Media Pembelajaran Tematik Android melalui Pemanfaatan Smart Apps

Creator (SAC) Pada Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan software Smart Apps Creator (SAC), yang dirancang untuk mendukung 32 pembelajaran tematik agar lebih praktis dan efektif bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian, data yang dikumpulkan menunjukkan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 4,1, ahli media 4,2, dan ahli desain 4,4, yang seluruhnya termasuk dalam kategori valid. Penilaian kepraktisan memperoleh skor rata-rata 4,5, yang menunjukkan kategori praktis. Sementara itu, efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan skor sebesar 0,59, yang tergolong dalam kategori tinggi dan dinilai efektif.

Perbedaan dalam penelitian yang saya lakukan terletak pada fokus pengembangan pembelajaran tematik berbasis Android. Sementara itu, penelitian sebelumnya mengembangkan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator untuk keterampilan menulis di kelas IV SDN 05 Timbulun, Kabupaten Pesisir Selatan. Validasi yang dilakukan oleh para ahli, meliputi aspek bahasa, desain, dan isi, menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid dengan rata-rata skor sebesar 86,6%. Hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh nilai sebesar 93%, sedangkan tingkat efektivitas penggunaan media oleh siswa mencapai 92%. (Fetra Bonita Sari, Risda Amini 2020).

pengembangan media pembelajaran tematik terpadu dengan memanfaatkan aplikasi **Smart Apps Creator (SAC)** berbasis **pendekatan saintifik** dilakukan pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Kajian ini bersumber dari referensi utama. Dalam penelitian tersebut.. bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu dengan memanfaatkan aplikasi Smart Apps Creator (SAC) yang berbasis pendekatan saintifik, khusus untuk siswa kelas III SD. Model pengembangan yang diterapkan adalah model PLOMP, dan hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan rata-rata skor sebesar 93,8%.

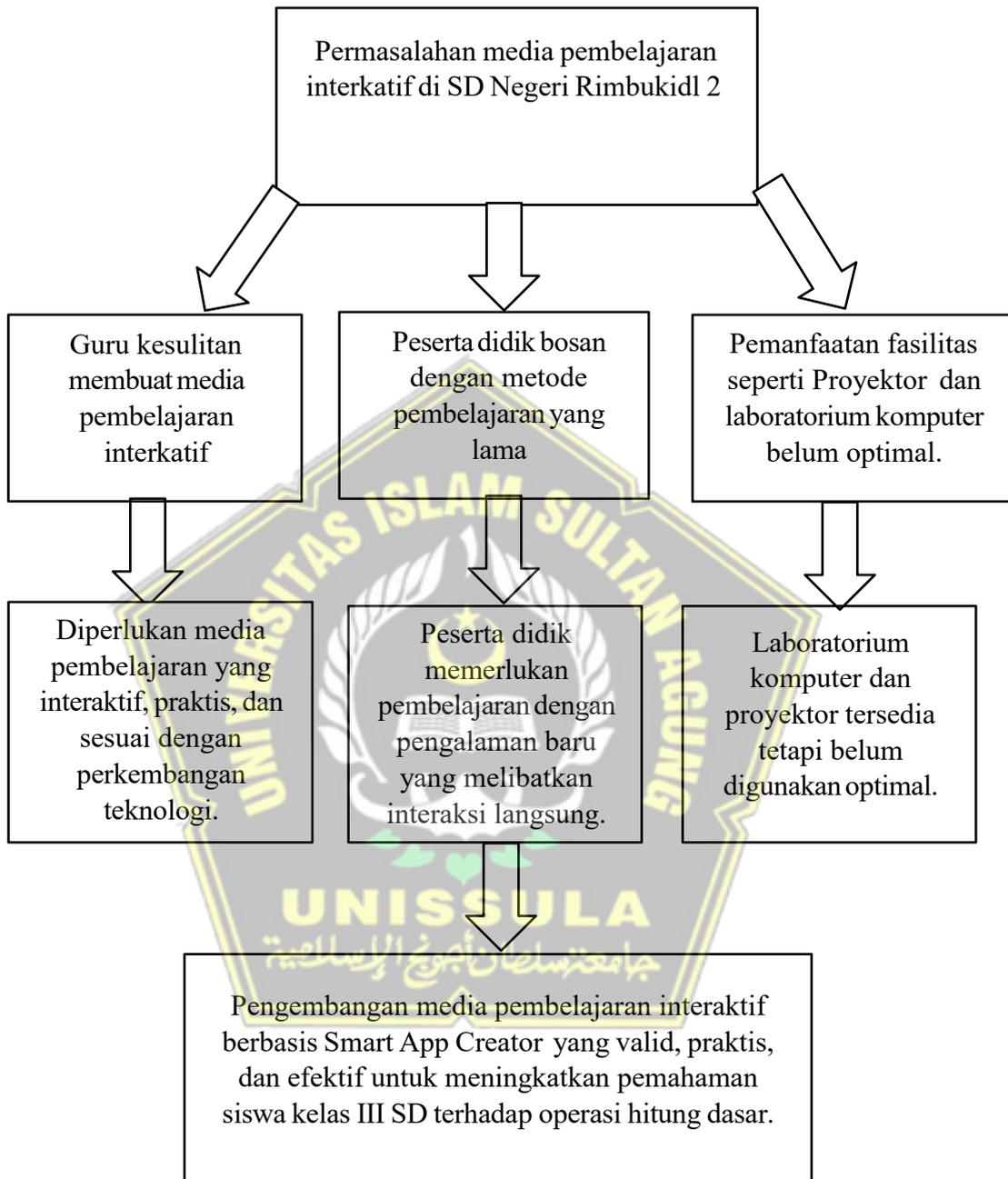
Hasil uji coba praktik di sekolah percobaan menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 89,2% untuk guru dan 91,6% untuk siswa. Sedangkan pada sekolah tempat penelitian, hasilnya meningkat menjadi 92,8% untuk guru dan 93,6% untuk siswa. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran tematik berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan melalui Smart Apps Creator tergolong efektif dan praktis dalam mendukung proses pembelajaran.

Adapun perbedaan dengan penelitian saya adalah terletak pada pendekatannya yang menggunakan pendekatan saintifik. Hasil validasi oleh ahli bahasa, desain, dan isi menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi dengan rata-rata skor sebesar 86,6%.

Kepraktisan media bagi guru mencapai 93%, sementara efektivitas penggunaannya oleh siswa memperoleh skor sebesar 92%

### 2.3 Kerangka Berfikir

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar, salah satu alat yang dapat menjadikan keberhasilan yaitu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Di SD Negeri Rimbu Kidul 2 guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran. Salah satu faktor guru tidak menggunakan media karena kesulitan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik merasa bosan dengan pembelajarannya. Dengan adanya sarana laboratorium komputer di SD Negeri Rimbu Kidul 2 yang tidak di manfaatkan dengan maksimal oleh guru. Jika dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang interaktif maka akan membuat peserta senang dan menarik perhatian siswa pada materi yang akan di sampaikan karena peserta didik belajar dengan situasi yang baru dan belum pernah dilakukan di kelas III . Dengan didukung kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan komputer walaupun masih pada tahap dasar. Maka dari itu, guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif dengan Smart App Creator yang penggunaannya sehingga media pembelajarannya menjadi praktis. Kerangka berfikir yang dijabarkan dapat dilihat pada gambar yang dibuat kerangka berfikir



**Gambar 2.3 Kerangka Berfikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini untuk membuat dan memvalidasi produk untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan. Menurut Krissandi (2017), metode pengembangan ini fokus pada penciptaan dan pengujian keefektifan produk. Pemilihan metode ini didasarkan pada keyakinan bahwa R&D mampu menghasilkan produk yang SLA efektif, sejalan dengan pandangan Sugiyono (2019). Setelah produk diciptakan, langkah berikutnya adalah menguji kualitasnya. Harapannya, penelitian ini akan menghasilkan produk yang dapat meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung melalui media aplikasi game edukasi berbasis SAC, memperbaiki kemampuan pemecahan masalah siswa. Metodologi penelitian dan pengembangan (R&D), seperti penelitian tindakan, R&D, dan riset operasi, memungkinkan pelaksanaan pekerjaan lebih efektif dan efisien (Sugiyono, 2019).

Aplikasi Smart Apps Creator (SAC), media pembelajaran interaktif, dirancang untuk mengajarkan siswa kelas III SD materi Operasi hitung . Pengembangan media pembelajaran ini mengikuti model ADDIE, sebuah metode pengembangan yang dirancang oleh Reiser dan Molenda. Tahapan pengembangan ADDIE melibatkan analisis (tahap analisis), design (tahap perancangan), development (tahap

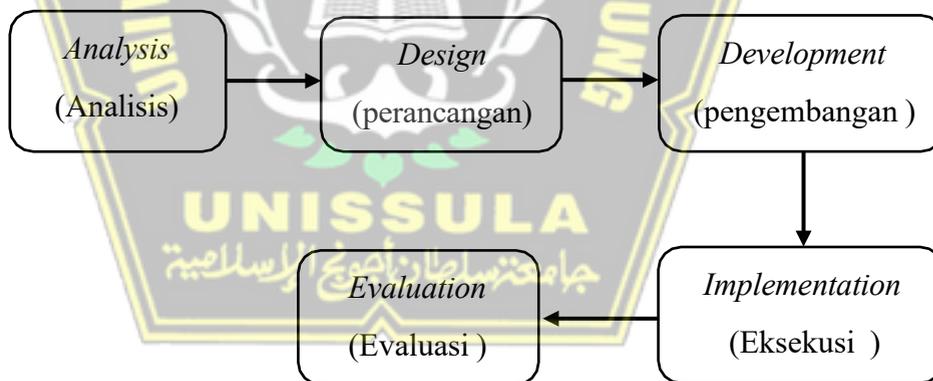
pengembangan), implementation (tahap pelaksanaan), dan evaluation (tahap penilaian).

Penelitian ini mengadopsi model ADDIE sebagai kerangka kerja utama. Pemilihan ADDIE dilatarbelakangi oleh keunggulan model ini dalam sistematika tahapannya. Setiap fase melibatkan evaluasi dan revisi, memastikan bahwa produk akhir yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

### 3.2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan adalah model ADDIE, langkah-langkah yang harus ditempuh. Langkah dalam penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)

Adapun tahapannya :



**Gambar 3.1** langkah- langkah model penelitian ADDIE

#### 1. Analysis( Tahap Analisis)

Tahap analisis dalam pengembangan bahan ajar melibatkan evaluasi kebutuhan akan bahan ajar baru dan pemeriksaan kelayakan pengembangannya. Proses dimulai dengan mengidentifikasi

masalah pada sumber belajar yang eksisting, yang mungkin sulit dipahami oleh peserta didik. Tujuan utama adalah menciptakan inovasi baru untuk memperbaikinya. Pada tahap analisis, dilakukan observasi di SD Negeri Rimbukidul 2 yang mencakup analisis kinerja, kebutuhan media, kurikulum dan karakter siswa. Ini bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang perlu dikembangkan dalam penelitian ini.

a. Analisis Kinerja.

Analisis dilakukan untuk menentukan tantangan yang dihadapi siswa ketika menangani masalah matematika. Melibatkan observasi, wawancara dengan Guru kelas III dan anak kelas tiga. Temuan analisis menunjukkan perlunya mengembangkan media kreatif untuk pendidikan.

b. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk merancang media pembelajaran yang berfokus pada siswa. Hasil tes awal di SD Negeri Rimbukidul 2 menunjukkan kesulitan siswa kelas tiga dalam memahami dan menyelesaikan masalah Operasi Hitung terkait penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian .

Peneliti membuat bahan ajar, membuat video animasi, dan melakukan evaluasi setelah menetapkan tujuan pembelajaran. Untuk menganalisis seberapa baik aplikasi game edukasi berbasis SAC dalam mengajarkan siswa kelas III SD cara menyelesaikan permasalahan bangun ruang, peneliti juga membuat alat penilaian yang mencakup penilaian yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Selain itu, alat validasi profesional dikembangkan untuk menjamin keaslian materi pendidikan, dengan mempertimbangkan isi materi, bahasa, penyajian, pemrograman, dan kesesuaian dengan kompetensi dasar dan inti.

## 2. Design (Desain)

a. Penyusunan materi Setelah dilakukan perumusan tujuan pembelajaran maka materi dapat disusun yang akan menjadi isi materi dari media pembelajaran.

### b. Pemilihan media

Pada tahap pemilihan media dilakukan sesuai dengan materi dan karakter peserta didik

### c. Pemilihan format

Pemilihan format sesuai dengan media yang digunakan. Untuk media pembelajaran interaktif maka di dalamnya harus

menarik peserta didik. Pemilihan format ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik

d. Desain media pembelajaran

Setelah bahan ajar dan story board jadi maka dapat mendesain media pembelajaran pada aplikasi Smart App Creator .

### **3. Develop ( Pengembangan )**

Tahap pengembangan dalam model ADDIE melibatkan implementasi rancangan produk. Setelah merancang konsep pada tahap desain, langkah berikutnya adalah mewujudkannya menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Adapun tahap dari pengembangan yaitu tahap validasi atau uji validasi, kemudian uji pengembangan ini dilakukan pengujian oleh ahli dan siswa kelas III Sd Negeri Rimbukidul 2. Ahli yang terlibat memiliki keahlian dalam pengembangan media pembelajaran dan pembelajaran matematika. Angket terkait pengalaman menggunakan media disebar setelah uji coba. Produk yang telah divalidai oleh ahli kemudian diterapkan dalam kelas sesuai saran mereka. Validasi dilakukan oleh dua akademisi, berpengalaman dibidang media dan materi, dan hasilnya sesuai dengan standar kriteria yang telah ditetapkan.

### **4 Implementasi/Eksekusi (Implementation)**

Produk yang dikembangkan diimplementasikan di kelas III untuk menilai respons siswa terhadap aplikasi game edukasi. Materi disampaikan sesuai instrumen yang telah dikembangkan.

Produk ini telah melalui validasi, penilaian, dan pengujian oleh para ahli untuk mendapatkan saran dan masukan. Jika ditemukan kesalahan atau kekurangan, dilakukan revisi agar menghasilkan bahan ajar yang valid. Produk yang seimbang kemudian diuji coba melalui satu metode yaitu uji coba lapangan: dilakukan pada seluruh siswa kelas V SD Negeri Rimbukidul 2 untuk mengamati respons dan efektivitas penerapan media pembelajaran yang seimbang. Tujuannya adalah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Evaluasi dilakukan dengan pretest sebelum penggunaan produk dan posttest setelahnya. Penelitian pengembangan ini hanya mencapai tahap implementasi dan revisi.

### **5 Evaluasi (Evaluation)**

Evaluasi merupakan langkah perbaikan produk dengan mengumpulkan data untuk memperbaiki kualitasnya. Tujuan tahap evaluasi adalah menilai produk berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, serta mengumpulkan data kepraktisan dari siswa. Hasil respons terbagi menjadi dua kemungkinan:

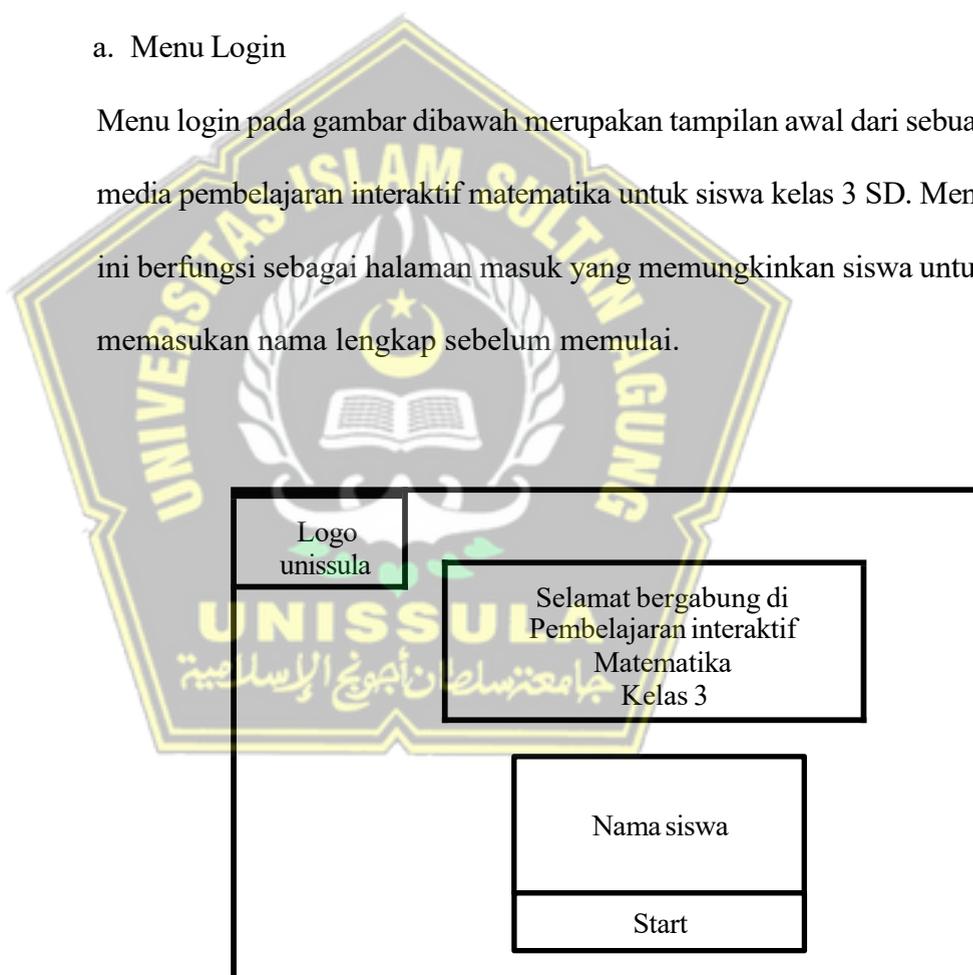
- a. Jika produk mendapatkan respons positif dan dianggap layak setelah diuji oleh siswa dan validator, maka pengembangan media pembelajaran telah mencapai tahap final.

- b. Jika produk tidak memperoleh respons positif setelah diuji oleh siswa dan validator, perlu dilakukan perbaikan agar mencapai kualitas yang lebih baik

### 3.3. Desain Rancangan Produk

#### a. Menu Login

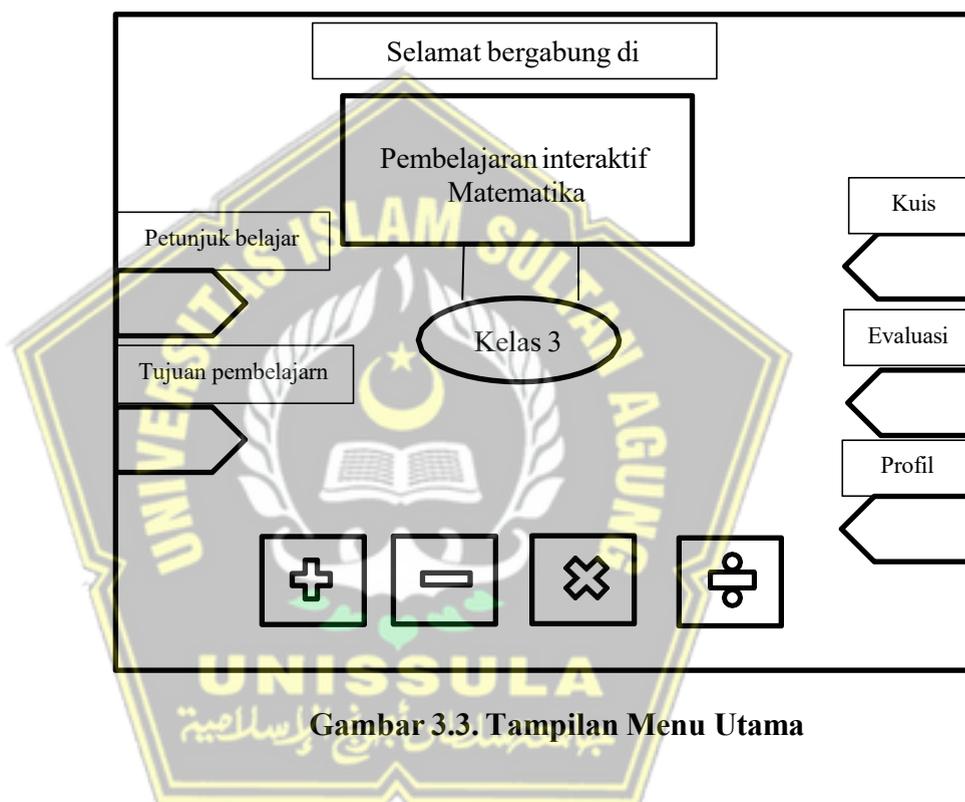
Menu login pada gambar dibawah merupakan tampilan awal dari sebuah media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 3 SD. Menu ini berfungsi sebagai halaman masuk yang memungkinkan siswa untuk memasukkan nama lengkap sebelum memulai.



Gambar 3.2. Tampilan Awal

b. Menu Utama

Menu utama terdapat navigasi utama seperti petunjuk belajar, dan tujuan pembelajaran. Materi utama mencakup empat operasi hitung dasar ( penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian ). Evaluasi belajar terdapat kuis dan evaluasi akhir serta profil



Gambar 3.3. Tampilan Menu Utama

c. Tampilan Petunjuk

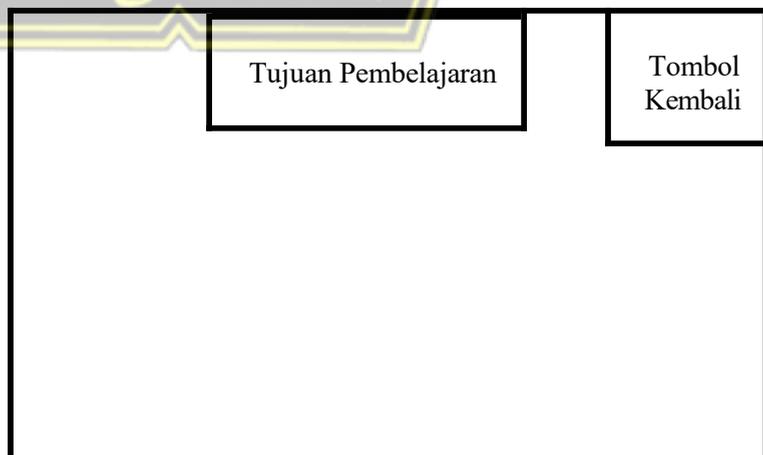
Tampilan petunjuk berisi tentang petunjuk belajar serta paduan belajar, selain itu terdapat ikon tombol kembali untuk kembali ke menu utama



Gambar 3.4. Tampilan Petunjuk

d. Tujuan Pembelajaran

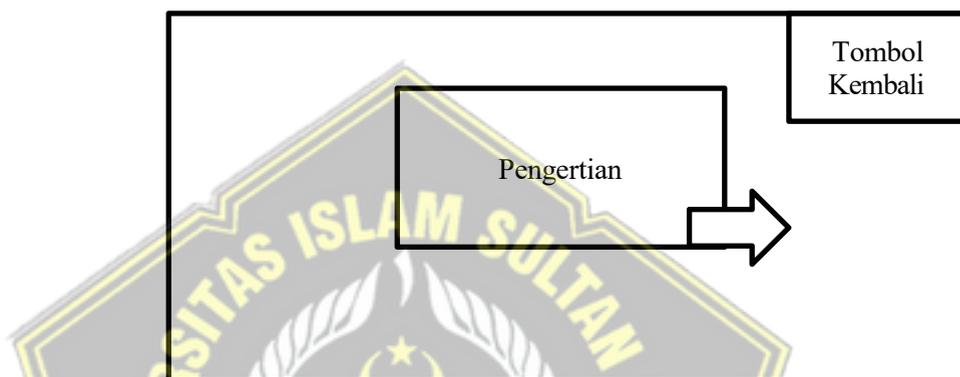
Dalam tampilan tujuan pembelajaran berisi tentang tujuan pembelajaran, selain itu terdapat tombol kembali ke menu utama.



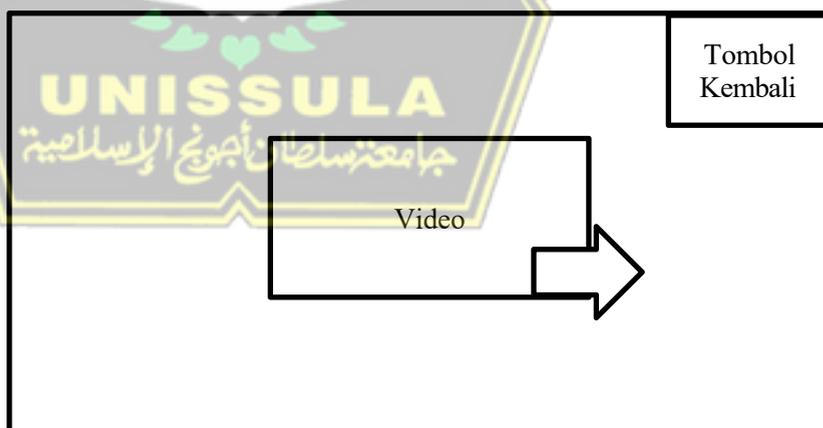
Gambar 3.5. Tampilan Tujuan Pembelajaran

e. Tampilan Materi

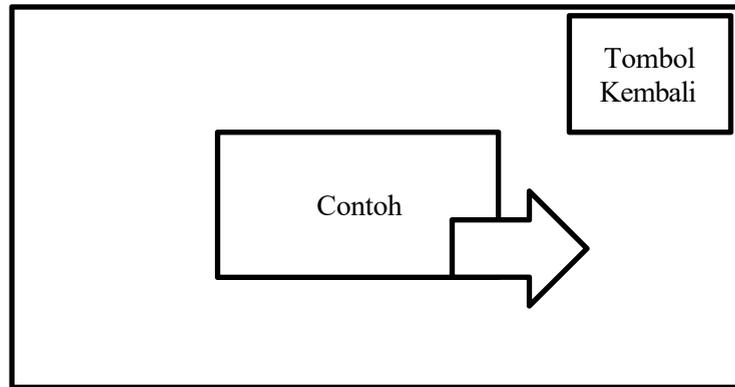
Dalam tampilan materi ini terdapat tentang materi operasi hitung ( penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian ) di setiap menu terdapat pengertian , video serta contoh operasi hitung dasar. Selain itu terdapat ikon lanjut dan ikon kembali untuk kembali ke menu utama.



Gambar 3.6. Tampilan Materi



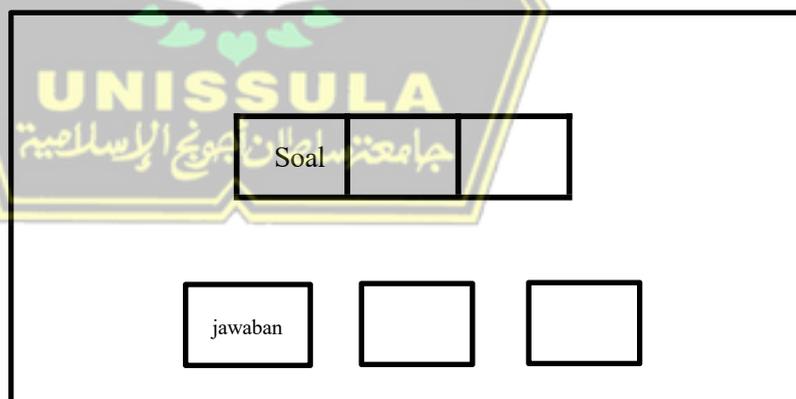
Gambar 3.7. Tampilan Materi



**Gambar 3.8. Tampilan Materi**

f. Tampilan kuis

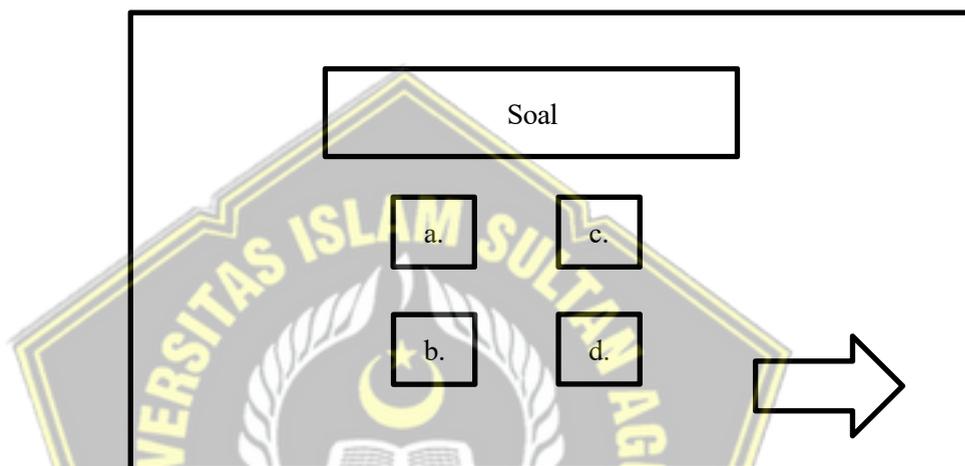
Dalam tampilan kuis berupa game puzzle matematika yang berisikan hasil yang diperoleh peserta didik dari menjawab kuis yang telah dijawab dan dibagian akhir kuis ditampilkan hasil kuis yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.



**Gambar 3.9. Tampilan Kuis**

g. Tampilan Evaluasi

Tampilan evaluasi adalah tampilan yang berisi tentang evaluasi dalam pembelajaran yang sudah dipelajari. Evaluasinya berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari empat pilihan yaitu a, b, c, dan d. Dan diakhir evaluasi akan ditampilkan skor yang telah dikerjakan.



Gambar 3.10. Tampilan Evaluasi

h. Tampilan Profil

Tampilan profil berisi tentang data diri yang terdiri nama dan nama dosen pembimbing. Selain itu terdapat ikon keluar yang artinya keluar dari halaman aplikasi.

The image shows a screenshot of a user profile form. It consists of a large rectangular frame. Inside this frame, there is a smaller rectangular box on the left containing the text "Nama Dosen pembimbing". To the right of this box, there is a smaller rectangular button labeled "Tombol Keluar".

**Gambar 3.11. Tampilan Profil**

### **3.4. Sumber Data Dan Subjek Penelitian**

#### **3.4.1. Sumber Data**

Sumber data awal berasal dari guru kelas III SD Negeri Rimbukidul 2 yang bernama Ibu Suhartinah, S.Pd.I. berupa wawancara dan observasi dan peserta didik kelas III SD Negeri Rimbukidul 2 yang berupa wawancara dan potensi di SD Negeri Rimbukidul 2 .

#### **3.4.2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pengembangan interaktif adalah peserta didik kelas III SD Negeri Rimbukidul 2 dengan jumlah 20 peserta didik.

### 3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Menurut Sugiyono (2016), angket merupakan metode pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, angket dimanfaatkan untuk mengevaluasi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, yang diberikan kepada validator, yaitu dosen dan guru, guna menilai kelayakan media tersebut. Selain itu, angket juga digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dirancang.

### 3.6. Uji Kelayakan

Uji kelayakan aplikasi game edukasi berbasis SAC dilakukan untuk memastikan produk layak digunakan sebelum tahap uji coba. Jika media pembelajaran interaktif dinilai tidak layak atau perlu revisi oleh ahli media dan materi, maka harus diperbaiki sesuai saran mereka terlebih dahulu. Uji kelayakan ini diperoleh melalui dua uji diantaranya:

#### 3.6.1 Uji kelayakan Media

Uji kelayakan media ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk ditinjau dari masukan informasi dan hasil evaluasi produk untuk meningkatkan kemampuan siswa.

### 3.6.2. Uji kelayakan Materi

Uji kelayakan materi di uji untuk memperoleh kelayakan produk media pembelajaran interaktif melalui aplikasi Smar App Creator dari aspek kesesuaian materi atau isi dai produk-produk media pembelajaran interkatif melalui aplikasi SmartApp Creator yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Uji kelauakan ahli materi pada penelitian ini dilaksanakan oleh validator ahli materi.

## 3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu:

### 3.7.2. Data Kualitatif

Di dalam kualitatif berisi tentang pendapat, saran, dan tanggapan yang digunakan sebagai perbaikan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Smart App Creator dalam bentuk analisis deskriptif. Sehingga media pembelajarannya menjadi layak.

### 3.7.3. Data Kuantitatif

#### 3.7.3.1. Validasi isi untuk ahli

Didalam kuantitatif mencakup hasil dari validasi ahli yang didapat dari analisis rumus validasi isi. Menurut Haryadi bahwa "Validasi isi merupakan validitas yang diestimasi Melalui proses evaluasi terhadap kelayakan atau kesesuaian isi tes yang dilakukan dengan analisis logis oleh para ahli yang memiliki kompetensi, atau melalui penilaian dari pakar di bidangnya.(penilai ahli)". Untuk menguji validasi isi menggunakan Aiken's v, Menurut Hendryadi (2018:173) dalam azwar menyatakan bahwa pada hasil penelitian yang diberikan oleh ahli (panel) terhadap suatu sistem mengenai sejauh mana sistem tersebut dapat mewakili kontras yang diukur. Penelitian ini diberikan dari angka 1 (dengan arti mewakili tidak sangat relevan) sampai angka 4 (dengan arti sistem sangat mewakili atau relewan). Maka dengan rumus Aiken's V:

$$V = \frac{\sum s}{\{n(c-1)\}}$$

**Keterangan:**

$s = r - L_o$

$L_o$  = angka validitas paling rendah

$R$  = angka yang diberikan oleh penilai  $C$

$=$  angka validitasi angka paling tinggi

Untuk dikatakan valid maka terdapat patokan atau nilai minimum yang harus di capai. 'suatu aitem dikatakan valid dalam perhitungan ini jika koefesiennya minimal sma dnegan 50% dari n panel ahli dibagi dengan banyaknya n panel ahli' (Aiken dalam Widjaja & Sandjaja, 2013):155). Penelitian ini menggunakan 3 ahli yang terdiri dari 2 ahli akademisi dan 1 ahli praktisi, artinya 50% dari 3 (n) adalah 1,5. Kemudian 1,5 di bagi 3 (n) yang menghasilkan batas angka koefisien V sebesar 0,5. Maka dapat disimpulkan bahwa dikatakan valid jika koefisiennya minimal 0,5.

**3.7.3.2. Hasil angket untuk peserta didik**

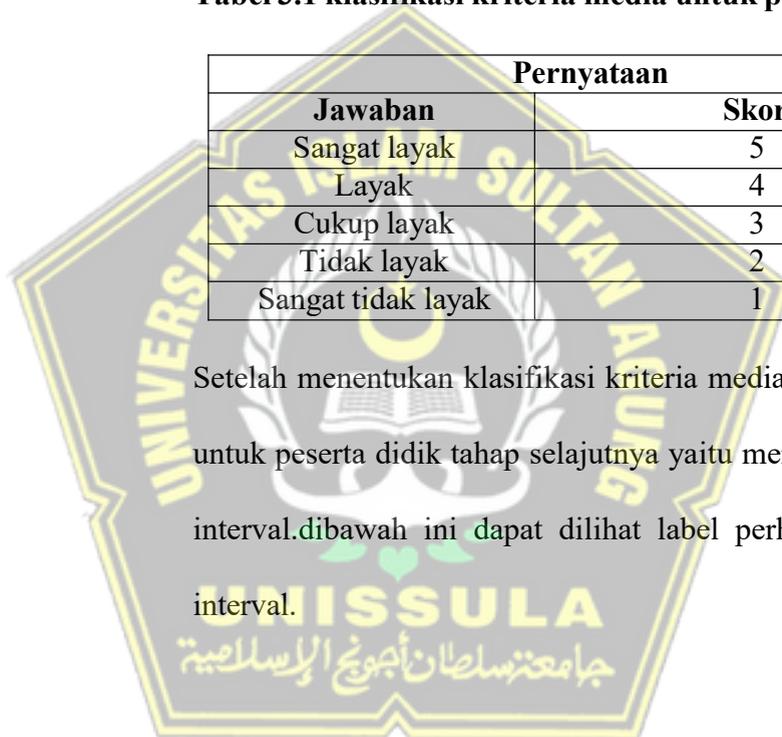
Untuk memperoleh data kuantitatif pada peserta didik dilakukan pada tahap menilai media

Untuk mengetahui koefisien kevalidan maka menggunakan acuan dalam menganalisa hasil angket adan kuesioner yang diberikan kepada peserta didik. Menurut data yang diperoleh maka akan dianalisa dengan skor yang terdapat kriteria masing-masing skornya, yang dpat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 3.1 klasifikasi kriteria media untuk peserta didik**

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

Setelah menentukan klasifikasi kriteria media pembelajaran untuk peserta didik tahap selajutnya yaitu menghitung jarak interval.dibawah ini dapat dilihat label perhitungan jarak interval.



**Tabel 3.2 perhitungan jarak interval**

Skor tertinggi	4
Skor terendah	1
Jumlah kelas	4
Jarak interval	$(4-1)/4= 0,75$

Untuk menghitung skor rata-rata hasil angket dari peserta

didik menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{Mx}{n}$$

X = skor rata-rata

Mx jumlah seluruh nilai

n = jumlah populasi

Dalam hasil nilai rata-rata kemudia dikonversikan menjadi nilai kualitatif dengan skala liker dengan acuan table konversi nilai yang diadaptasi dari sukarjo dalam (Syaifullah, 2017)

**Tabel 3.3. interval kelayakan media untuk peserta didik**

Interval	Kriteria
> 3,25 – 4,00	Sangat layak
>2,50 – 3,25	Layak
>1,75 – 2,50	Cukup layak
>1,00 – 1,76	Tidak layak

### 3.8 Instrument Penelitian

Angket digunakan untuk mengumpulkan data. Angket yang digunakan yaitu angket untuk peserta didik. angket peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa mengenai media pembelajaran interaktif tersebut setelah menggunakan media pembelajaran interaktif dan untuk mengetahui kelayakan.



**Tabel 3.4. kisi -kisi lembar ahli validasi**

Aspek	Indikator	No. Pernyataan
Kelayakan isi	1. kesesuaian materi dengan kurikulum	1
	2. Teknik penyajian materi	2-3
	3. Kemudahan memahami struktur navigasi	4
Pemograman	4. Kemudahan memahami struktur navigasi	5-6
	5. Kemudahan memahami program	7
	6. Kejelasan petunjuk penggunaan	8
Tampilan Media	7. Font dan gambar jelas	9-10
	8. Pemilihan background dan warna	11-12
	9. Bentuk animasi dan suara	13
Bahasa	10. Kebakuan bahasa yang digunakan	14
	11. kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan	15



Tabel 3.5. kisi-kisi lembar angket respon siswa

Aspek	Indikator	No. Pernyataan
Ketertarikan siswa	Siswa merasa lebih tertarik belajar	1
Materi	Siswa merasa lebih mudah memahami materi	2
Media	Siswa dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran	3
	Media membuat siswa ingin belajar lebih lama	4
Keaktifan belajar	Siswa merasa lebih aktif saat menggunakan media	5
Penggunaan	Siswa mengikuti petunjuk penggunaan media dengan baik	6
	Siswa mudah dalam menjawab pertanyaan kuis dan evaluasi	7
Desain	Warna dalam media menarik	8

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk apk adapun pengembangannya dilakukan dengan menggunakan model *ADDIE* diantaranya yaitu *Analysis* ( Analisis ), *Design* ( Perancangan), *Development* ( Pengembangan), *Evaluation* ( evaluasi) dan *Implementation*( Eksekusi ). Sedangkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dilakukan pada tahap *Development* ( pengembangan) pada uji skala besar. Hasil penelitian akan dijabarkan sebagai berikut:

##### 4.1.1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap *Analysis* (analisis) peneliti menganalisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diantaranya analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

##### 4.1.1.1. Analisis Kinerja

Analisis kinerja in dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Disini peneliti menggunakan observasi dan wawancara kepada guru kelas 3 SD Negeri Rimbukidul 2

bahwa siswa kesulitan memahami materi operasi hitung , metode yang digunakan kurang efektif karena keterbatasan media dan metode yang digunakan.

**a. Kesulitan Guru Menyampaikan Materi Operasi**

**Hitung**

Guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) karena keterbatasan media yang digunakan masih bersifat visual statis (seperti bacaan bergambar). Metode ceramah atau diskusi yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa.

**b. Partisipasi dan Konsentrasi Siswa Rendah**

Dalam proses pembelajaran, ditemukan siswa yang tidak fokus, lebih banyak mengobrol dengan teman, dan menunjukkan kebosanan terhadap pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

c. Pemanfaatan Fasilitas Sekolah Belum Optimal

Di sekolah telah tersedia perangkat pendukung seperti LCD proyektor dan laboratorium komputer, tetapi tidak digunakan dalam proses pembelajaran harian. Perangkat tersebut hanya digunakan pada saat kegiatan khusus seperti simulasi ANBK.

d. Belum Tersedianya Media Pembelajaran Interaktif

Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis komputer. Siswa belum mendapatkan pengalaman belajar melalui media digital, meskipun sebagian dari mereka sudah memiliki kemampuan dasar menggunakan komputer.

4.1.1.2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk menentukan solusi atau kebutuhan untuk mengatasi masalah yang ditemukan dengan cara memberikan angket bahwa siswa membutuhkan media interaktif dan guru memerlukan media

pembelajaran yang mudah digunakan dan fleksibel. Smart app creator dipilih sebagai solusi media pembelajaran interaktif yang mudah, menarik dan sesuai dengan kebutuhan guru serta siswa.

a. Kebutuhan Guru

Guru membutuhkan media pembelajaran yang praktis, dapat digunakan berulang kali, dan tidak rumit dalam proses pembuatannya. Guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi karena keterbatasan waktu dan kemampuan teknis. Guru membutuhkan media yang dapat menarik perhatian siswa, mudah dioperasikan, dan mendukung penyampaian materi operasi hitung dengan lebih visual dan interaktif.

b. Kebutuhan Siswa

Siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional, seperti membaca buku atau mendengarkan penjelasan guru. Siswa menginginkan pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan melibatkan mereka secara langsung. Siswa membutuhkan pengalaman belajar baru

menggunakan media interaktif yang dapat mempermudah pemahaman konsep operasi hitung. Siswa ingin mencoba belajar menggunakan komputer, meskipun kemampuan mereka masih pada tahap dasar.

c. Kebutuhan Institusi / Sekolah

Sekolah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran teknologi seperti Peralatan seperti LCD proyektor dan laboratorium komputer sudah ada, namun belum digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas tersebut, sehingga tidak terbuang percuma dan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran.

Solusi yang dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang:

- a. Mudah digunakan dan dibuat, tidak memerlukan kemampuan koding → Smart App Creator dipilih karena bersifat drag and drop dan sangat user-friendly.
- b. Memuat berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, suara, dan kuis.
- c. Dapat digunakan di komputer maupun proyektor, sesuai dengan fasilitas yang tersedia di SD Negeri

Rimbukidul 2.

- d. Memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien.

#### **4.1.2. Design ( perancangan)**

Pada tahap selanjutnya yaitu design (perancangan). Di dalam Design (perancangan) ada beberapa komponen yang dikembangkan yaitu penyusunan materi, pemilihan format dan desain media pembelajaran. Berikut akan dijabarkan di bawah ini :

##### **4.1.2.1. Penyusunan Materi**

Peneliti memulai menyusun materi yang digunakan sebagai bahan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

Penyusunan materi berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah dibuat, kemudian materi tersebut disusun menjadi bahan ajar.

Materi pokok yang dikembangkan sebagai bahan ajar berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

#### 4.1.2.2. Pemilihan Media

Berdasarkan analisis dan penyusunan materi maka media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi Smart app creator. Dengan adanya materi yang banyak maka akan menjadi ringkas dengan dibuatnya media pembelajaran interaktif.

#### 4.1.2.3. Penyusunan Pemilihan Format

Pemilihan format ditentukan struktur dan Antarmuka dari media pembelajaran interaktif berbasis Smart App Creator (SAC) agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Format yang dipilih mempertimbangkan kemudahan navigasi, keterbacaan, serta daya tarik visual untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berikut adalah aspek pemilihan format dalam pengembangan media ini:

##### a. Format Tampilan

Desain sederhana dan menarik, menggunakan warna cerah yang sesuai dengan usia siswa SD. Font yang mudah dibaca (misalnya times new roman ) dengan ukuran yang cukup besar agar jelas terlihat di layar komputer atau proyektor..

b. Format Penyajian Materi

Materi disusun dalam bentuk teks ringkas, gambar ilustratif, dan video singkat untuk memudahkan pemahaman..Setiap topik utama (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian) memiliki halaman tersendiri untuk memudahkan fokus belajar

c. Format kuis

Kuis interaktif berupa game yaitu puzzle dengan menyeret angka

d. Format Evaluasi dan Hasil Belajar

Setelah menyelesaikan kuis, siswa akan menerima skor dan umpan balik motivasi.Tampilan hasil belajar mencantumkan skor akhir serta pesan penyemangat agar siswa terdorong untuk belajar lebih baik.

4.1.2.4. Desain media pembelajaran interaktif

Dalam mendesain media pembelajaran digunakan untuk perancangan media pembelajaran interaktif. Adapun desain media pembelajaran interaktif disajaikan dalam bentuk storyboard dapat dilihat pada lampiran.

### 4.1.3. Develop (pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir dari produk media pembelajaran interaktif dan mengetahui kelayakan media pembelajaran. Bentuk akhir dari media pembelajaran ini akan selesai setelah dilakukan revisi terhadap masukan dari para ahli untuk mendapatkan masukan dari validator akademisi dan praktisi maka digunakan instrument penilain yaitu instrument untuk validator akademisi dan praktisi serta instrument penilaian untuk peserta didik. Instrument untuk validator bertujuan untuk memvalidkan mediapembelajaran interaktif, sedangkan instrument penilain peserta didik berupa angket yang bertujuan mengetahui kelayakan media pembelajaran. Hasil berupa masukan dari validator akaemi dan praktisi serta peserta didik dari data penilain media pada tahap pengembangan ini akan dijabarkan sebagai berikut:

#### 4.1.3.1. Validasi ahli

Rancangan produk yang sudah dirancang dan sudah disusun dalam tahap design, kemudian dinilai oleh validator yang berjumlah dari 3 validator. 3 validator tersebut terdiri dari 2 validator akademisi ( dosen ) yaitu: Ibu Nuhyal Ulia,S.Pd,M.Pd. dan Ibu Yunita sari,S.Pd,M.Pd. sedangkan untuk validator praktisi ( guru ) yaitu Ibu Suhartinah,S.Pd,I.. Adapun data yang diperoleh dari validasi ahli oleh validator akademisi ( dosen ) dari bu nuhyal, S.Pd, M.Pd. Dalam validitas ahli terdapat 15 item yang terdiri dari 4 kriteria yaitu kriteria kelayakan isi, kriteria pemograman, kriteria tampilan media dan kriteria Bahasa.

Adapun hasil dari validitas ahli sebagai berikut: untuk item nomor 1, 2, 3, 9, 11 dan 15 mendapatkan jumlah yang sama dengan  $\sum s$  adalah 8 dan menghasilkan koefisien 0,91 masuk dalam kriteria valid. Untuk item no 4 dan 7 dengan mendapatkan hasil  $\sum s$  berjumlah 8 dan menghasilkan koefisien 1.00, masuk dalam kategori valid. Kemudian untuk item no 5, 8, 10, 13 dan 14 dengan mendapatkan hasil  $\sum s$  berjumlah 7 dan menghasilkan koefisien 0,83, masuk dalam kategori valid. Maka dapat disimpulkan bahwa 15 item validitas ahli pengembangan media pembelajaran interaktif valid semua dan layak untuk selanjutnya dengan revisi sesuai saran dari validator. Berikut saran dari validator yaitu:

- A. Untuk tulisan pembagian ditulis titik dua
- B. Tulisan dipersbesar karena masih kelas rendah
- C. Untuk kuis diganti dengan game

#### 4.1.3.2. Revisi Tahap 1 media pembelajaran

Dalam revisi tahap 1 dilakukan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator yaitu:

- a. untuk tulisan pembagian ditulis titik dua
- b. Media pembelajaran interaktif untuk tulisan yang awalnya ditulis dengan garis miring (/).
- c. kuis bisa dijadikan dengan game

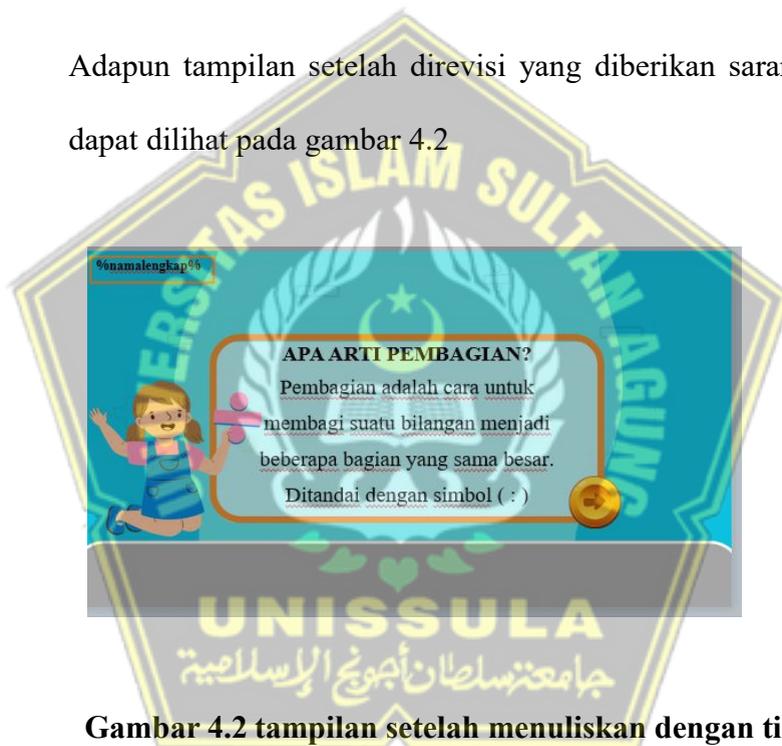
Adapun gambar dapat dilihat pada gambar 4.1. kemudian peneliti melakukan revisi yaitu menuliskan pembagian dengan titik dua.

Adapun revisi dapat dilihat pada gambar 4.2



**Gambar 4.1 tampilan sebelum menuliskan dengan garis miring (/)**

Adapun tampilan setelah direvisi yang diberikan saran oleh validasi dapat dilihat pada gambar 4.2



**Gambar 4.2 tampilan setelah menuliskan dengan titik dua (:)**

2. Tulisan diperbesar karena masih kelas rendah

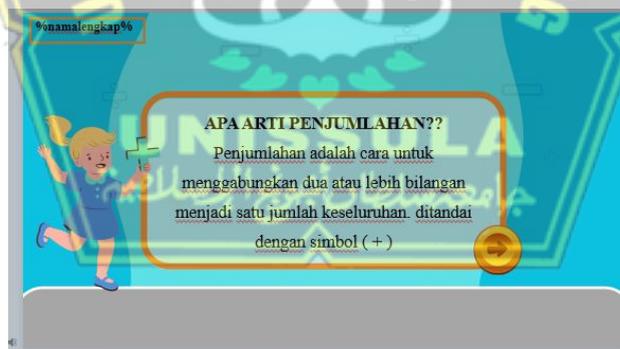
Meningkatkan ukuran tulisan sebagai bagian dari perbaikan media pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Adapun tampilan gambar sebelum direvisi dapat dilihat pada gambar 4.3. kemudian peneliti merevisi tulisannya diperbesar dapat dilihat pada gambar 4.4.



**Gambar 4.3 tampilan sebelum tulisan diperbesar**

Adapun tampilan setelah direvisi yang diberikan saran oleh validator dapat dilihat pada gambar 4.4

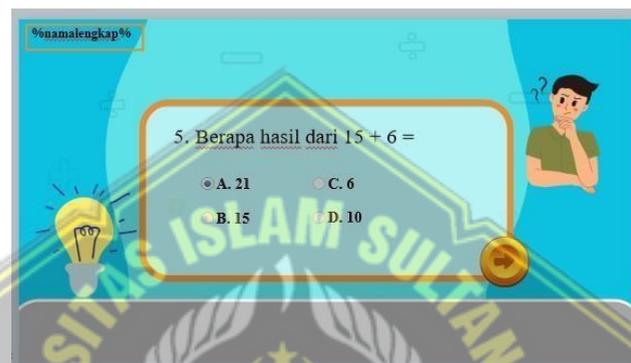


**Gambar 4.4 tampilan setelah tulisan diperbesar**

### 3. kuis diganti game

Kuis pilihan ganda diganti dengan game drag and drop dengan menyeret angka

Adapun tampilan gambar sebelum direvisi dapat dilihat pada gambar 4.5. kemudian peneliti merevisi kuis jadi game drag and drop dapat dilihat pada gambar 4.6.



**Gambar 4.5 tampilan sebelum diganti game drag and drop**

Adapun tampilan setelah direvisi yang diberikan saran oleh validator dapat dilihat pada gambar 4.4



**Gambar 4.6 tampilan setelah diganti game drag and drop**

#### 4.1.3.3. Uji Skala Kecil

Pendekatan validasi ini sejalan dengan teori Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa uji coba skala kecil digunakan untuk melihat kepraktisan dan daya tarik produk dalam jumlah kecil sebelum diterapkan lebih luas. Selain itu, metode validasi seperti Aiken's V juga digunakan untuk memastikan bahwa media tersebut sudah sesuai secara isi, tampilan, bahasa, dan pemrograman sebelum diuji ke populasi lebih besar. Uji skala kecil dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025 dengan jumlah 5 orang peserta didik kelas 3 SD Negeri Rimbukidul 2 yang diambil dari presensi paling atas yaitu 1, 2, 4, 6, 8. Tujuan dari dilakukan uji skala kecil adalah untuk mengukur kelayakan media sebelum dilakukan uji skala besar. Dalam skala kecil terdapat 15 pernyataan yang harus dijawab oleh peserta didik. Adapun hasil dari uji skala kecil semua valid mendapatkan rata-rata 3,24 yang masuk ke dalam kategori layak. Dalam uji skala kecil tidak ada revisi dari peserta didik. Berikut pendapat peserta didik tentang media pembelajaran yaitu peserta didik melihat video dan gambar yang menarik dan peserta didik menyukainya karena menurut peserta didik, videonya menarik dan bagus. Kemudian untuk warnanya peserta didik menyukainya karena dinilai bagus dan menarik.

Dalam media pembelajaran terdapat kuis peserta didik berpendapat bahwa kuis yang didalam media pembelajaran sangat mudah dalam menjawabnya serta media pembelajarannya peserta didik lebih mudah dalam memahami materinya. Serta menurut peserta didik dalam membaca materinya dengan jelas berpendapat bahwa materinya jelas dan bagus. Dengan adanya petunjuk peserta didik dapat menggunakan medianya berpendapat sangat mudah dalam penggunaannya dan peserta didik suka dengan tampilannya menurut pendapat peserta didik tampilannya sangat keren dan bagus. Dari hasil uji skala kecil dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif mendapatkan rata-rata sangat layak dan tanpa revisi dari 5 peserta didik yang menjadi responden dalam uji skala kecil. Kemudian dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu uji skala besar.

#### 4.1.3.4. Uji Skala besar

Uji skala besar adalah uji yang dilakukan secara besar yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif pada materi operasi hitung matematika kelas 3. Dalam uji skala besar dilakukan pada Sabtu, 23 Januari 2025. Dengan jumlah 20 responden dari peserta didik kelas 3 SD Negeri Rimbukidul 2.

Dari 20 responden dan 15 item pernyataan dari 4 kriteria. Untuk kriteria kelayakan isi mendapatkan rata-rata 3,42 yang masuk kedalam kategori sangat layak,

kemudian untuk kriteria pemograman mendapatkan rata-rata sebanyak 3,34 yang masuk dalam kategori sangat layak, untuk kriteria tampilan media mendapatka rata-rata sebanyak 3,60 yang masuk dalam kategori sangat layak, dan untuk kriteria bahasa mendapatkan rata -rata 3,59 yang masuk dalam kategori sangat layak. Dengan pendapat peserta didik tentang media pembelajaran interaktif pada materi operasi hitung yang sesuai angket yang diberikan yaitu pernyataan peserta didik bahwa gambarnya menarik, videonya bagus dan pembelajaranna mudah dipahami. Kemudian menurut peserta didik keseimbangan warna yaitu sangat menarik dan cocok dan bagus untuk media pembelajaran dan peserta didik menyukainya.

Pada media pembelajaran interaktif tersebut dalam bentuk format tutorial atau berisikan materi-materi sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan dapat membuat contoh dari materi tersebut. Menurut pendapat peserta didik dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat belajar pengalaman baru dan mengetahui pengetahuan yang lebih serta dengan disajika materi tersebut perserta didik menyatakan bahwa sangat mudah jadi dapat membuat contoh dari materi tersebut.

#### 4.1.3.5. Produk akhir

Produk akhirdari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk apk. Berikut isi dari media pembelajaran interaktif.

##### a. Tampilan Login

Dalam tampilan login media pembelajaran interaktif pembuka dari aplikasi untuk kelas 3 SD yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik dan mudah diakses anak-anak tampilan ini siswa diminta memasukan nama mereka sebelum memulai pembelajaran interaktif.



**Gambar 4.7 tampilan tampilan login**

##### b. Tampilan menu

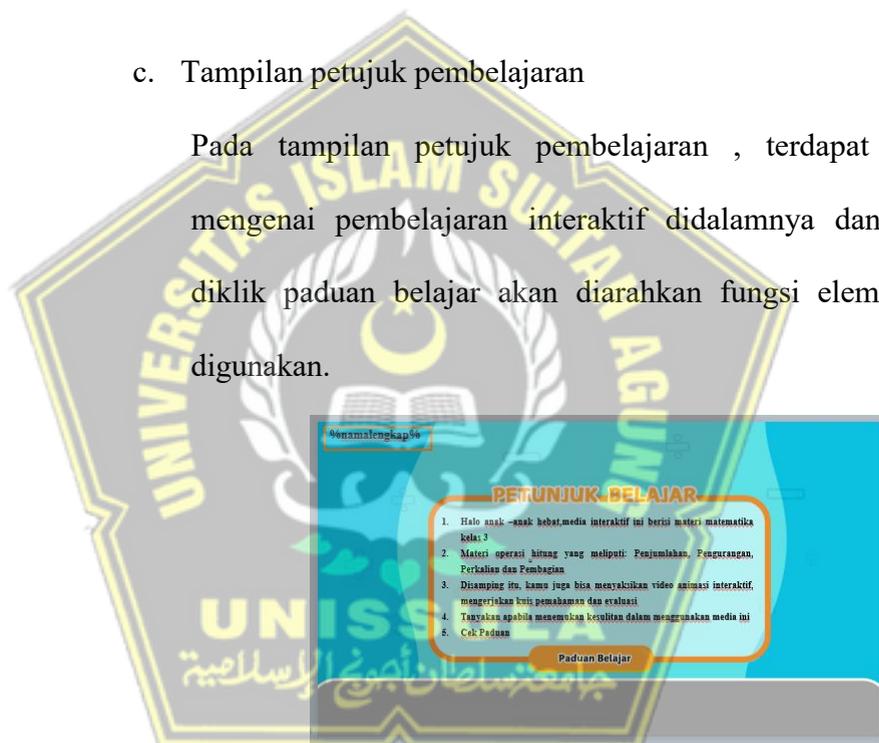
Pada halaman menu terdapat tombol utama berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Untuk navigasi disamping sisi kiri dan kanan terdapat menu tambahan yaitu petunjuk belajar, tujuan pembelajaran, kuis pemahaman, evaluasi akhir dan profil.



Gambar 4.8 tampilan menu

c. Tampilan petunjuk pembelajaran

Pada tampilan petunjuk pembelajaran, terdapat petunjuk mengenai pembelajaran interaktif didalamnya dan setelah diklik paduan belajar akan diarahkan fungsi elemen yang digunakan.



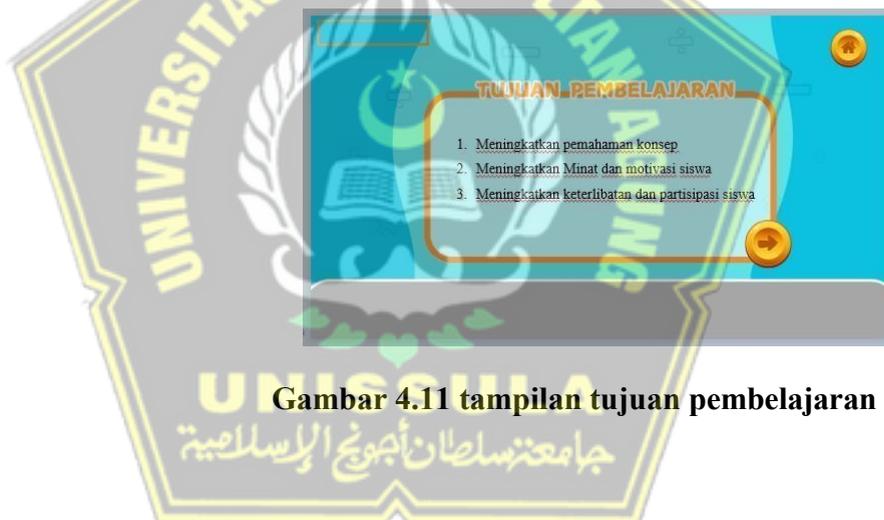
Gambar 4.9 tampilan petunjuk pembelajaran



**Gambar 4.10** tampilan paduan belajar

d. Tampilan tujuan pembelajaran

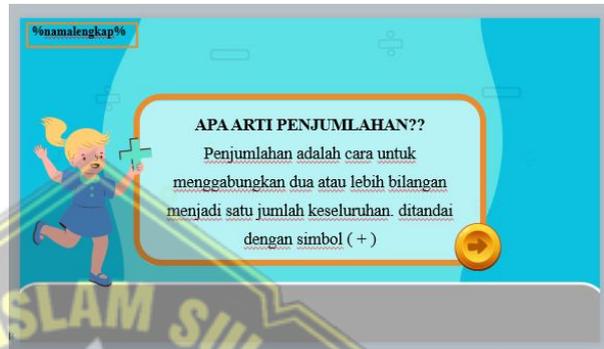
Pada tampilan tujuan pembelajaran berisi tujuan konsep media pembelajaran didalamnya.



**Gambar 4.11** tampilan tujuan pembelajaran

e. Tampilan materi penjumlahan

Pada tampilan materi penjumlahan terdapat pengertian penjumlahan, contoh penjumlahan dan video animasi tentang penjumlahan.



**Gambar 4.12 tampilan pengertian penjumlahan**

Adapun tampilan setelah pengertian terdapat contoh materi penjumlahan dapat dilihat pada gambar 4.13



**Gambar 4.13 tampilan contoh penjumlahan**



**Gambar 4.14 tampilan video animasi penjumlahan**

f. Tampilan materi pengurangan

Pada tampilan materi pengurangan berisi tentang pengertian pengurangan, contoh sehari-hari, dan video animasi pengurangan.



**Gambar 4.15 tampilan pengertian pengurangan**

Adapun tampilan setelah pengertian pengurangan terdapat contoh materi pengurangan dapat dilihat pada gambar 4.16



**Gambar 4.16** tampilan contoh pengurangan

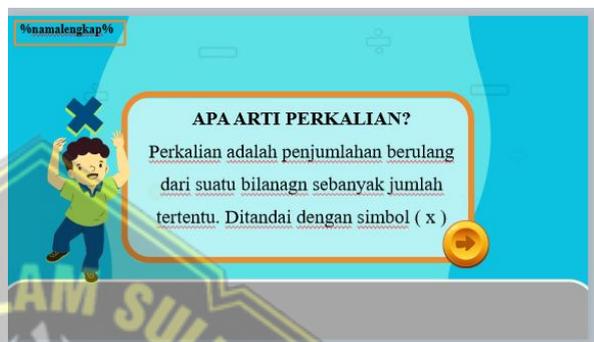
Adapun tampilan setelah contoh materi pengurangan terdapat video animasi pengurangan dapat dilihat pada gambar 4.17



**Gambar 4.17** tampilan video animasi pengurangan

g. Tampilan materi perkalian

Pada tampilan materi perkalian berisi tentang pengertian perkalian, contoh materi sehari-hari dan contoh video animasi pengurangan.



Gambar 4.18 tampilan pengertian perkalian

Adapun tampilan setelah pengertian perkalian terdapat contoh materi perkalian dapat dilihat pada gambar 4.19



Gambar 4.19 tampilan contoh materi perkalian



**Gambar 4.20 tampilan video animasi perkalian**

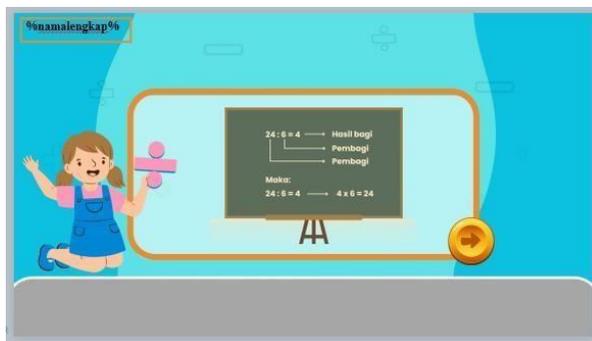
h. Tampilan materi pembagian

Pada tampilan materi pembagian berisi tentang pengertian pembagian, contoh materi dan video animasi pembagian.



**Gambar 4.21 tampilan pengertian pembagian**

Adapun tampilan setelah pengertian perkalian terdapat contoh materi perkalian dapat dilihat pada gambar 4.16



**Gambar 4.22** tampilan contoh materi pembagian

Adapun tampilan setelah contoh materi pembagaian terdapat video animasi yang dapat dilihat pada gambar

4.23



**Gambar 4.23** tampilan video animasi pembagian

i. Tampilan kuis

Pada tampilan kuis berisi tentang game drag and drag menyeret angka setiap yang disebut puzzle drag and drag setelah selesai mengerjakan siswa dapat melihat skor di akhir game

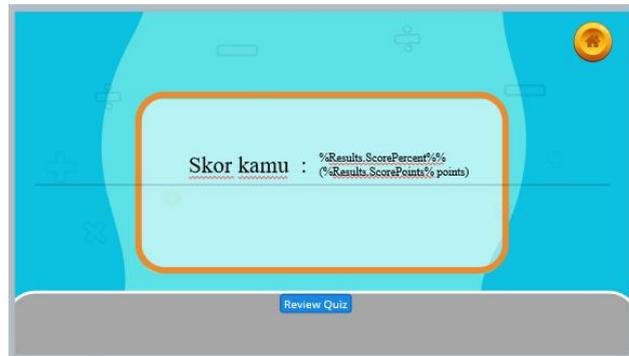


Gambar 4.24 tampilan mulai kuis

Adapun tampilan mulai kuis setelah ituterdapat soal kuis dapat dilihat pada gambar 4.25



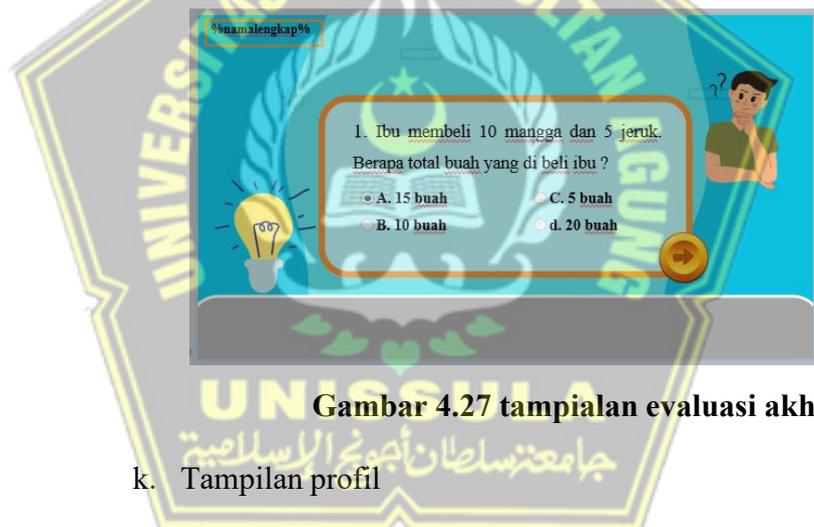
Gambar 4.25 tampilan kuis



**Gambar 4.26 tampilan skor**

j. Tampilan evaluasi akhir

Pada tampilan evaluasi akhir berisi pertanyaan pilihan ganda sebanyak 10 soal, setelah mengerjakan evaluasi akhir siswa bisa melihat skor masing- masing.



**Gambar 4.27 tampialan evaluasi akhir**

k. Tampilan profil

Pada tampilan profil berisi data diri penulis dan dosen pembimbing.



**Gambar 4.28 tampilan profil**

k. scan barcode

memindai QR code/barcode untuk langsung membuka media pembelajaran tanpa harus mencari file secara manual di komputer atau perangkat.



**Gambar 4.29 barcode**

## 4.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan media pembelajaran interaktif pada operasi hitung matematika menggunakan Smart App Creator pada kelas 3 SD. Adapun uraian dari ketercapain tujuan akan dijabarkan sebagai berikut:

### 4.2.1. Kepraktisan Media pembelajaran Interaktif dengan menggunakan aplikasi Smart App Creator

Kepraktisan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Smart App Creator tercermin dari kemudahan penggunaannya oleh guru dan respon positif dari peserta didik. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat media pembelajaran tanpa harus menguasai pemrograman, sehingga sangat praktis dan efisien untuk diterapkan di lingkungan sekolah dasar. Guru cukup menggunakan fitur-fitur drag and drop untuk menyusun materi, menambahkan gambar, video, suara, dan kuis, sehingga proses pembuatan media menjadi lebih cepat dan mudah. Selain itu, media yang dihasilkan dapat digunakan berulang kali dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop dan proyektor yang tersedia di sekolah. Dari sisi siswa, media interaktif ini mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran karena menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Tampilan visual yang cerah, teks yang besar dan mudah dibaca, serta adanya game edukatif membuat siswa lebih mudah memahami materi.

Hasil uji kepraktisan yang dilakukan dalam skala kecil dan besar menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dan tidak memerlukan revisi besar dari pengguna. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis Smart App Creator dinilai sangat praktis untuk digunakan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif di kelas rendah sekolah dasar.

#### 4.2.2. Kelayakan media pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Smart App Creator dinilai dari aspek isi, tampilan, pemrograman, dan bahasa yang digunakan. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli yang terdiri dari dosen dan guru praktisi, media dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Konten media sudah sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh peserta didik. Tampilan media menarik dengan pemilihan warna yang sesuai untuk usia siswa SD kelas rendah, dilengkapi dengan gambar, animasi, dan video pendukung yang menunjang pemahaman materi. Dari aspek pemrograman, media ini mudah dioperasikan dan memiliki navigasi yang jelas, sehingga siswa dapat menggunakannya secara mandiri. Bahasa yang digunakan juga disesuaikan dengan tingkat kemampuan literasi siswa kelas rendah, sederhana dan komunikatif. Hasil uji skala kecil dan skala besar yang dilakukan terhadap peserta didik menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat layak dan membantu mereka dalam memahami materi operasi hitung. Berdasarkan data kuantitatif dari angket respon siswa,

semua aspek mendapatkan skor rata-rata di atas kriteria “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui Smart App Creator memenuhi standar kelayakan sebagai alat bantu belajar yang inovatif dan efektif.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

##### **5.1.1 Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dari para ahli.

Validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media ini mendapatkan rata-rata nilai validasi sebesar 0,91 dari skala maksimum 1,00 yang berarti termasuk dalam kategori “sangat valid”. Setiap aspek seperti kelayakan isi, pemrograman, tampilan media, dan kebahasaan telah dinilai dan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan oleh para validator.

##### **5.1.2. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif**

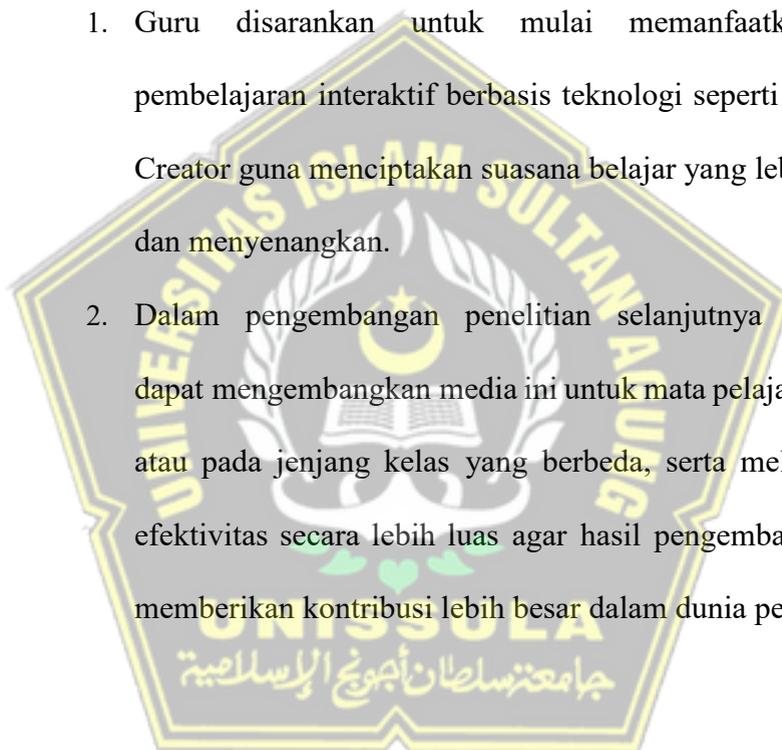
Media pembelajaran interaktif dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji coba kepada siswa: Pada uji skala kecil (5 siswa), diperoleh skor rata-rata kepraktisan sebesar 3,24 yang masuk dalam kategori “layak”. Pada uji skala besar (20 siswa), diperoleh skor rata-rata kepraktisan sebagai berikut: Kelayakan isi: 3,42 Pemrograman: 3,34 Tampilan media: 3,60 Bahasa: 3,59 Semua skor tersebut masuk dalam kategori “sangat layak” menurut skala likert interpretasi

nilai, sehingga media dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran oleh siswa.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis menyampaikan beberapa saran:

1. Guru disarankan untuk mulai memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Smart App Creator guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. Dalam pengembangan penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media ini untuk mata pelajaran lainnya atau pada jenjang kelas yang berbeda, serta melibatkan uji efektivitas secara lebih luas agar hasil pengembangan dapat memberikan kontribusi lebih besar dalam dunia pendidikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arif MS, N. (2023). Pengembangan Smart App Creator untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 809–828. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.697>
- 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>
- Crowther, C. H. (1999). Seeing and learning. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188).
- Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (Sac) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Sma It Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.21831/jwunyu.v4i2.54518>
- Ningsih, S. O. (2022). Peranan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru ...*, 2, 281–288.
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). *KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. 2(11).
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. *Mkdk4004/Modul 01, 09(02)*, 193–210.
- Sugiarnawo, W. A. (2019). Pemetaan Kebutuhan Dan Penggunaan Media Pembelajaran 3D Di Sekolah Dasar Kecamatan Ilir Timur Ii Palembang. *Jurnal PGSD Musi*, 2(2), 29–40. <https://journal.ukmc.ac.id/index.php/jpgsdm/article/view/442%0Ahttps://journal.ukmc.ac.id/index.php/jpgsdm/article/download/442/423>
- Syadida, Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31>
- Trisanti, L. B., & Iffah, J. D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pembuktian. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1716. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5103>
- Sugiyono, D. (2019). Bandung. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Penerbit Alfabeta.
- Neha, A., Kumar, R., & Sinha, P. (2023). Computer-based interactive media for primary education. *Journal of Learning and Technology*, 15(3), 201–215.
- Trisna, L., & Nasution, A. (2018). Smart App Creator as a tool for interactive

- education. *International Journal of Multimedia Learning*, 6(2), 80–89.
- Walker, R., & Hess, T. (2020). Evaluating the effectiveness of interactive media in elementary schools. *International Education Studies*, 13(4), 74–82.
- Hendryadi. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Mahuda, M., & Nasrullah. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android dengan Smart Apps Creator*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 45–56.
- Sari, F. B., & Sasongko, A. (2022). *Kreativitas dalam Desain Media Pembelajaran Interaktif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Nurrita, T. (2018). Inovasi Media Pembelajaran untuk Peningkatan Mutu Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 83–92.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sinta, P., Latifah, R., & Aulia, M. (2024). *Ciri dan karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital*. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 6(1), 22–30.
- Akbari, R., Wiedy, M., & Rahmanto, A. (2019). Interactive learning media in modern classrooms. *International Journal of Educational Technology*, 10(1), 55–63

