

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
SMART APPS CREATOR UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK DI KELAS IV
SDN 05 KOTO BARU**

Lika Apreasta¹, Martiya Nurni Khairita², Era Susmika³

lika.didi93@gmail.com, emika1389@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to produce interactive learning media development products using smart apps creator in chapter VIII material, I am a healthy child in class IV. This research uses the type of research and development. This 4D (four-D) development model has four stages, namely: definition, design, development and dissemination. The type of data taken is from the development of interactive learning media, namely quantitative and qualitative. The instruments used in this research are validation of interactive learning media, instruments for the practicality of interactive learning media, instruments for the effectiveness of interactive learning media, data collection techniques used are interviews, observation and questionnaires. The results of research on interactive learning media using smart apps creators resulted in content, material and language validation scores with an average score of 92.06% categorized as very valid. The practicality of interactive learning media using smart apps creator received a score of 89.52% which was categorized as very valid. The effectiveness of interactive learning media using smart apps creator obtained a score of 91.30%, categorized as very effective.

Keywords: Development, Interaktif, Smart Apps Creator, four-D

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator pada materi bab VIII aku anak sehat dikelas IV. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development). Model pengembangan 4D (four-D) ini memiliki empat tahapan yaitu: tahap pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Development), dan penyebaran (Disseminate). Jenis data yang diambil adalah dari pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi media media pembelajaran interaktif, Instrumen kepraktisan media pembelajaran interaktif, instrumen efektivitas media pembelajaran interaktif, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan kusioner (angket). Hasil penelitian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator yang dihasilkan memperoleh nilai validasi isi, materi, dan bahasa dengan rata-rata nilai 92,06% dikategorikan sangat valid. Kepraktisan media pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator memperoleh nilai 89,52% dikategorikan sangat valid. Efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator memperoleh nilai 91,30% dikategorikan sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Interaktif, Smart Apps Creator, four-D

A. Pendahuluan

Undang-Undang Republik Indonesia No 30 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dan untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan untuknya, masyarakat dan negara. Secara *etimologi* pendidikan dalam Bahasa Inggris disebut dengan *education* yang memiliki arti proses mengembangkan kemampuan dalam diri sendiri dan kekuatan individu. Sama halnya yang dikatakan oleh Moh Roqib “pendidikan merupakan proses perubahan pengetahuan menuju ke arah perbaikan, penguatan, dan penyempurnaan semua potensi manusia” (Moh Roqib, 2019). Dalam pendidikan kurikulum merupakan suatu komponen yang penting dalam melaksanakan pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran.

Kurikulum adalah suatu rencana yang digunakan sebagai

panduan atau pegangan dalam proses belajar mengajar (Fatmawati & Yusrizal, 2020). Jadi kurikulum adalah rencana dan tindakan sehubungan dengan target, konten, materi dan teknik pembelajaran digunakan, sebagai bantuan dalam mendidik dan latihan pengalaman pendidikan untuk mencapai tujuan instruktif. Kurikulum merdeka diterapkan pada tahun 2022 dan pada saat tahun pertama pelaksanaan kurikulum merdeka dimulai dari kelas I dan IV, saat ini disekolah-sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka.

Merdeka belajar adalah bagian dari kebijakan baru yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI). Kurikulum Merdeka adalah desain pembelajaran yang memungkinkan anak belajar dengan suasana yang tenang, santai, gembira, bebas stres, dan bebas tekanan memungkinkan mereka untuk memperlihatkan kemampuan alaminya (Rahayu et al., 2022). Menurut Darmawan dan Winataputra (2020), kurikulum Merdeka mencoba membentengi kebebasan siswa dan memfasilitasi dengan pembelajaran pelajar terpaku dengan penekanan pada penguatan

dan peningkatan keterampilan abad ke-21. Terdapat juga pendapat Riyanto (2019), mengatakan bahwa kurikulum merdeka bertujuan untuk membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang terlalu teoritis dan mempromosikan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata. Kurikulum Merdeka tetap mengedapankan pendidikan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila (Rosmana, P.S et al., 2022). Enam ciri utama kurikulum merdeka itu adalah bertaqwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, gotong royong, berkebinekaan global, mandiri, berpikir kritis dan kreativitas (Kemendikbud RI, 2021). Di kurikulum merdeka pelajaran dibagi menjadi perbidang studi salah satu nya pelajaran yaitu Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah salah satu dari berbagai mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan. Bahasa merupakan sikap alamiah manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya dengan menggunakan simbol, bunyi dan melibatkan panca indra dalam memberikan stimulus dan respon terhadap lawan berkomunikasi,

sehingga maksud dan tujuan simbol, bunyi dan lambang dapat dipahami dan dimengerti. Pembelajaran bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam dunia pendidikan di Indonesia karena merupakan bahasa penguasa di segala bidang (Indarta, 2022). Di jenjang pendidikan sekolah dasar Bahasa Indonesia menjadi acuan dan tolak ukur peningkatan sumber daya manusia untuk menjadi lebih baik (Jamilah, 2019). Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan negara Indonesia yang secara *otoritatif* telah dijadikan salah satu mata pelajaran wajib dalam satuan pendidikan di Indonesia. Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Henry G.T, 2013). Keempat keterampilan tersebut masing-masing berbeda dalam proses, namun merupakan satu kesatuan yang utuh. Hal ini karena keempat aspek tersebut tidak bisa terpisahkan dengan yang lainnya. Oleh karena itu dalam pengajaran bahasa, siswa diajarkan tentang menyimak terlebih dahulu, setelah itu barulah berbicara, membaca, dan menulis.

menyimak juga salah satu kompetensi keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang lain. Menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan atau memahami makna secara lisan dengan fokus dan pemahaman yang tidak terbagi atas apa yang didengar, baik sebagai informasi isi/pesan sehingga diperoleh kepentingan berdasarkan apa yang didengar (Delia & Elvina, 2019:2). Keterampilan menyimak adalah suatu kegiatan mendengarkan dengan keahlian yang lebih mengarahkan kepada tingkatan konsentrasi penuh terhadap suatu objek yang mereka dengar melalui lisan. Untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran disekolah dasar, maka dapat digunakan beberapa cara/teknik sebagai berikut; (1) teknik ulang-ucap (menirukan), (2) teknik infotmasi beranting, (3) teknik satu mulut satu kelas, (4) teknik satu rekaman satu kelas, (5) teknik *group cloze*, (6) teknik parafrase, (7) teknik simak libat cakap (Wayan Jatiyasa, 2012). Didalam menyimak pun terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan.

Astuti & Amri, (2021) mengemukakan bahwa kegiatan menyimak memiliki 5 jenis tahap, diantaranya yaitu tahap mendengar, tahap memahami, tahap menginterpretasi, tahap evaluasi, dan tahap menanggapi. Menurut Tarigan (2008:38) jenis menyimak disusun menjadi dua, yaitu: menyimak *ekstensif*, dan menyimak *intensif*. Pada kesempatan kali ini penulis memilih menyimak *Intensif*.

Menyimak *intensif* adalah menyimak dengan penuh perhatian, ketekunan dan ketelitian sehingga penyimak memahami secara mendalam dan menguasai secara luas bahan simakan. Penyimak memahami secara terperinci, teliti, dan mendalam bahan yang disimak. Kegiatan menyimak intensif lebih diarahkan dan dikontrol oleh guru. Bahan yang dapat digunakan berupa leksikal maupun gramatikal. Untuk itu, perlu dipilih bahan yang mengandung ciri ketatabahasaan tertentu dan sesuai dengan tujuan. Selain itu, guru juga perlu memberikan latihan-latihan yang sesuai dengan tujuan. Menyimak *intensif* mencakup menyimak kritis, menyimak *konsentratif*, menyimak *kreatif*, menyimak *eksploratori*, menyimak *introgatif*, dan menyimak

selektif. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melatih menyimak intensif adalah menyuruh siswa menyimak tanpa teks tertulis, seperti mendengarkan rekaman.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di kelas IV SDN 05 Koto Baru pada saat melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Penulis menemukan beberapa permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 05 Koto Baru khususnya pada keterampilan menyimak diantaranya, yaitu (1) Pada tahap mendengarkan pada umumnya peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran menyimak karena materi yang disampaikan dianggap sulit untuk dipahami. (2) Tingkat pemahaman, konsentrasi dan daya wawasan peserta didik pada umumnya masih rendah. (3) Peserta didik tidak terbiasa memperhatikan informasi, dan peserta didik menganggap menyimak bukanlah hal yang penting. (4) Pada saat proses pembelajaran kurangnya kesiapan dan kurang konsentrasi. (5) Peserta didik juga kurang terampil dalam menjawab pertanyaan bahan simakan sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami sebuah informasi,

dan pada akhirnya nilai Bahasa Indonesia yang diperoleh rendah.

Dampak dari tidak dilaksanakan tahapan dalam menyimak menyebabkan peserta didik susah dalam memahami materi. Pada saat proses pembelajaran metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kurang tertarik dalam kegiatan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik dan semangat peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting dilakukan

Berdasarkan permasalahan diatas media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart app creator* dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* sebagai metode alternatif selama pembelajaran tatap muka karena tidak membutuhkan kuota internet selama pembelajaran berlangsung. Sesuai jika diterapkan di daerah yang tidak terjangkau oleh sinyal internet. Guru dan peserta didik dapat saling berinteraksi secara langsung. Aplikasi

smart apps creator memiliki fitur-fitur menarik yang bisa digunakan untuk membantu pembelajaran yang *interaktif* dan menarik karena itu tidak dibatasi oleh waktu. Menurut Azizah (2020), tanpa menulis kode apapun, pengguna alat desktop *smart apps creator* dapat mengembangkan aplikasi seluler untuk IOS dan Andorid. Untuk memudahkan peserta didik membuka di semua platrom, keluaran aplikasi dapat menyimpan file dalam format html,.exe,. dan apk. Menurut Azizah (2020), program desktop yang disebut *smart apps creator* dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi seluler tanpa perlu pengkodean. Hasil *output* nya dapat berbagai jenis *file* sehingga mempermudah peserta didik untuk membuka di segala perangkat.

B. Metode Penelitian

jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian dan Pengembangan, atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah teknik penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu selanjutnya, uji keefektifannya (S Purnama, 2016). Sedangkan menurut (Sugiono, 2016: 30) Metode

penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memprofuksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 05 Koto Baru. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smarrt apps creator* untuk keterampilan menyimak di kelas IV SDN 05 Koto Baru. Penelitian ini menggunakan model pengembangan jenis 4D (*Four-D*) yang telah melewati empat tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

Berdasarkan penelitian ini, diperoleh hasil penelitian yang dapat menjelaskan setiap tahapan dalam proses *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Proses

pengembangan dimulai dari- uji coba Validitas, uji coba Praktikalitas, dan uji coba Efektifitas. Setelah dilakukan pengumpulan data, diperoleh data hasil penelitian yang

dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1) Hasil Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis teknologi.

a) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 05 Koto Baru. Analisis dilakukan oleh wali kelas IV dan siswa kelas IV memerlukan media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* sebagai media pembelajaran materi tentang aku anak sehat. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *interaktif* sebagai media diharapkan dapat memberikan efek dan perubahan yang baik terhadap keterampilan menyimak peserta didik.

b) Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang dipakai dalam proses kegiatan belajar

mengajar di SDN 05 Koto Baru. Pada analisis kurikulum ini didapatkan bahwa SDN 05 Koto Baru sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem merdeka belajar. Pada saat dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk lebih aktif banyak memberikan kontribusi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan guru bertindak sebagai fasilitator.

c) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik siswa dikaji sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* untuk analisis ini. Pendidik harus terlibat dalam setiap proses pembelajaran. Menjelaskan media pembelajaran hingga tercapai tujuannya dan apa yang diinginkan siswa dari proses pembelajaran dengan tetap mengenali karakteristik siswa. Selanjutnya, pada tahap analisis ini berkaitan dengan beberapa sifat maupun watak, pada dasarnya setiap peserta didik memiliki sifat dan watak yang berbeda-beda, karena dengan perbedaan sifat dan watak

tersebut maka berbeda pula cara peserta didik dalam menerima pembelajaran.

Namun pada umumnya peserta didik sangat menyukai media pembelajaran dengan design yang menarik dan berwarna warni sehingga menimbulkan rasa semangat untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selanjutnya karakter untuk menyelaraskan berbagai perbedaan sifat/karakter peserta didik dalam proses pembelajaran. dari hasil analisis ini dapat dijadikan gambaran untuk menyiapkan media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* yang dikembangkan oleh peneliti.

d) Analisis Teknologi

Pada tahap analisis teknologi, peneliti menemukan bahwa di SDN 05 Koto Baru mempunyai dua unit jaringan wifi dengan data jaringan internet 200gb per-bulan dan 15 unit chromebook. Perkembangan teknologi disekolah tersebut dapat membantu guru dalam proses pengajaran dikelas, serta para guru juga beranggapan tentang perkembangan teknologi yang begitu pesat dalam proses

pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, namun masih terdapat beberapa guru maupun peserta didik yang membutuhkan bimbingan dan juga perlu mempelajari lagi penggunaan teknologi. Karena kemajuan teknologi dapat meningkatkan kualitas guru dan peserta didik dan banyak yang dapat dipelajari dari teknologi tersebut.

a. Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Hasil pada tahap *design* yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a) Hasil Rancangan Modul Ajar

Proses perangan media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* dimulai dengan perancangan modul ajar, perancangan modul ajar disusun sesuai dengan CP, TP, terlebih dahulu karena guru perlu menyiapkan perancangan pembelajaran agar lebih terarah. Peneliti merancang untuk Bab VIII materi “Aku Anak Sehat”.

b) Hasil Rancangan Media Pembelajaran *Interaktif*

Media pembelajaran *interaktif* yang dirancang dan sesuai CP, TP yang ditetapkan didalam kurikulum.

Media pembelajaran *interaktif* juga dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran *interaktif* __dibuat menggunakan *smart apps creator* dengan gambar dan warna yang menarik sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakannya maupun membacanya dalam proses kegiatan pembelajaran.

2) Validitas Media Pembelajaran *Interaktif* Menggunakan *Smarrt Apps Creator* Untuk Keterampilan Menyimak di kelas IV SDN 05 Koto Baru

Validitas media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smarrt apps creator* untuk keterampilan menyimak kelas IV pada tahap pengembangan dimana media yang telah dirancang divalidasi oleh validator ahli, kemudian media pembelajaran *interaktif* di revisi dari hasil masukan dan saran dari validator, berikut adalah uraian dari tahapan pengembangan media media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smarrt apps creator*.

b. Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap *define* dan *design*. Adapun tujuan dari dilakukannya tahap

develoopment ini yaitu, untuk menghasilkan media pembelajaran *interaktif* sebagai media pembelajaran yang valid, dan praktis agar layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *interaktif* ini harus sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, yang dilengkapi dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran *interaktif* ini dikembangkan di kelas IV SDN 05 Koto Baru dengan jumlah peserta didik 23 orang. Penyajian data produk media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* untuk keterampilan menyimak di kelas IV SSDN 05 Koto Baru terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a) Data Hasil Validasi

Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh validator ahli. Media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* divalidasi oleh 5 dosen yaitu Ibu Melisa Anggrayni M.Pd dan Ibu Wiwik Okta Susilawati M.Pd (Ahli isi atau materi), Bapak Bapak Aprimadedi M.Pd dan Bapak Dr Amar Salahuddin M.Pd (Ahli bahasa), Ibu Melisa Anggrayni M.Pd dan Bapak Muhammad Subhan M.Pd (Ahli kegrafikan). Hasil

penilaian dari masing-masing validator dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 1 Data Hasil Validasi

N O	Aspek yang dinilai	Jml skor		jml	Nilai validasi
		V1	V2		
1	Isi	92,8	85,7	178	82,28
2	bahasa	91,6	95,8	187	93,74
3	keg	95,4	90,9	186	93,17
Rata-rata					92,06%

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari validasi yang dilakukan oleh validator isi menadapatkan nilai validasi 89,28% dengan kategori sangat valid, hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh validator mendapatkan nilai validasi 93,74% dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi kegrafikan yang dilakukan oleh validator mendapatkan nilai 93,17% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian hasil peneliti mendapat rata-rata nilai 92,06% memiliki kategori sangat valid.

3) Praktikalitas Media Pembelajaran *Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Keterampilan Menyimak Di Kelas IV SDN 05 Koto Baru*

Penyajian data praktikalitas pada uji coba media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* untuk keterampilan menyimak di kelas IV SD ini berguna untuk mengetahui kepraktisan media

pembelajaran *interaktif* yang telah dibuat peneliti.

Table 2 data hasil praktikalitas

Aspek	Praktisi	Penilaian
Keterlaksanaan Modul Ajar	Wali kelas IV SDN 05 Koto Baru	89,58%
Respon Guru	Wali kelas IV	90%
Respom PD	Siswa kelas IV	92,17%
Lembar Observasi	Wali Kelas IV	86,36%
Rata-rata		89,52%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa praktikalitas media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* dikatakan sangat praktis dengan nilai rata-rata 89,52%, sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan di sekkolah dasar.

4) Efektivitas Media Pembelajaran *Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Keterampilan Menyimak Di Kelas IV SDN 05 Koto Baru*

ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rat 91,30% dikategorikan sangat efektif, karena media pembelajaran *interaktif* tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil belajar peserta didik. Sedangkan ketidak tuntasan peserta didik dengan rata-rata 8,69% dikategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan

peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. Sehingga media pembelajaran *interaktif* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

d. Hasil Tahap Disseminate (Penyebaran)

Angket respon siswa pada uji coba terbatas diberikan kepada kelas IV SDN 14 Koto Baru dengan tujuan mengetahui perlunya perbaikan media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* berdasarkan saran atau masukan dari peserta didik. Setelah melakukan perbaikan media pembelajaran *interaktif* kemudian di uji cobakan pada kelas IV SDN 05 Koto Baru sebagai uji coba lapangan.

Pembahasan

Media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* untuk keterampilan menyimak di kelas IV SDN 05 Koto Baru merupakan salah satu media ajar yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *interaktif* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *smart apps creator*. *Smart Apps Creator* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi *smart apps*

creator juga dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi guna memberikan inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran dan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran sesuai tuntutan pembelajaran pada abad ke-21.

Pada dasarnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* untuk keterampilan menyimak di kelas IV SDN 05 Koto Baru yang valid, praktis, dan efektif.

E. Kesimpulan

Rancangan media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* untuk keterampilan menyimak di kelas IV sdn 05 Koto Baru sudah melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum yang terdapat pada tahapan *define*, selanjutnya peneliti merancang modul ajar dan media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* sesuai dengan analisis yang

peneliti lakukan. Kemudian media dirancang berdasarkan komponen-komponen pada aplikasi *smart apps creator*. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* untuk keterampilan menyimak dikelas Iv sdn 05 Koto Baru dapat disimpulkan sebagai berikut:

Validasi media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* untuk keterampilan menyimak dikelas Iv sdn 05 Koto Baru dinilai oleh validator ahli yang berjumlah 5 orang. Menunjukkan bahwa media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* untuk keterampilan menyimak dikelas Iv sdn 05 Koto Baru memperoleh hasil validasi aspek isi dari validator yaitu Wiwik Okta Susilawati M.Pd dengan hasil 64,28% dikategorikan valid, dan Melisa Anggrayni M.Pd dengan hasil 92,85% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek bahasa dari validator yaitu Dr. Amar Salahuddin M.Pd dengan hasil 95,83% dikategorikan sangat valid, dan validator Aprimadedi M.Pd dengan hasil 91,66% dikategorikan sangat valid. Sedangkan validasi aspek kegrafikan dari validator yaitu Melisa Anggrayni M.Pd dengan hasil

95,45% dikategorikan sangat valid, dan Muhammad Subhan M.Pd dengan hasil 90,90% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil peneliti mendapat rata-rata nilai 88,49% memiliki kategori sangat valid.

Praktikalitas yang diperoleh dari media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator*. Hasil praktikalitas aspek respon guru dari dari praktisi yaitu Mursiningsih S.Pd memperoleh 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas aspek respon peserta didik dari praktisi siswa kelas IV memperoleh 92,5% dengan kategori sangat praktis. Dan Hasil praktikalitas aspek lembar observasi dari praktisi yaitu Mursiningsih S.Pd memperoleh 86,36% dengan kategori sangat praktis. Media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* dikatakan sangat praktis dengan nilai rata-rata 89,61%. Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan di sekkolah dasar.

Efektivitas media pembelajaran *interaktif* menggunakan *smart apps creator* untuk keterampilan menyimak dikelas Iv sdn 05 Koto Baru yang didapat dari pengerjaan soal yang dikerjakan siswa memperoleh rata-rata 77,77%

pada kategori efektif yang berarti media pembelajaran *interaktif* dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menmyimak dan mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Moh. Roqib, *ilmu pendidikan islam* (Yogyakarta: LkiS, 2019), 5.

Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2020). Peran Kurikulum Akhlak dalam Pembentukan Karakter di Sekolah Alam SoU Parung Bogor. *Jurnal Tematik*, 10(2), 74-80.

Darmawan, D., and U. S. Winataputra. "Analisis dan Perancangan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan* 4.2 (2020): 182-197.

Riyanto, Y. (2019). Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang Membangun Pendidikan di Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 1, pp. 30-36).

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Fauziah, H., Azzifah, N., & Khamelia, W., & Dini, U. (2022). Kebebasan dalam Kurikulum Prototype. *AS-SABIQUN*, 4, 115–131.

Kemendikbud Ristek. (2021). Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Indarta, Y., Jalinus, N., & Waskito, D. S. A., Rahman Riyanda, A., & Hendri Adi, N.(2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 3011-3024.

Putri, D., & Elvina, S. P. (2019). *Keterampilan Berbahasa Di Sekolah Dasar: Melalui Metode Game's*. Penerbit Qiara Media.

Tamam, M. B., & Asbari, M. (2022). Digital Literature. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 1(1), 19-23

Fajriani, D., & Hidayat, R. (2021, November). Pengembangan media pembelajaran smart apps creator berbasis android sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik bisnis daring dan pemasaran. In *Prosiding Seminar Nasional KBK* (Vol. 1, No. 4).

Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85–98. <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V1i1.32>

Arrie Widhayani. (2022). *Membuat Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator 3 (SAC)* .

- Astuti, S., & Amri, N. A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Reseptif Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Papan Flanel. In *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 6).
- Azizah A.R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming. *Fisika.Fmipa.Unesa.Ac.Id*.
- DN Azizah, I. M. (2019). Pengaruh Pembelajaran Multikultural Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal.Uinbanten.Ac.Id*.
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556>
- Jurnal, N. :, Guru, P., Dasar, S., Aziz, I., Damariswara, R., & Sahari, S. (2024). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Sac (Smart Apps Creator) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Menjadi Kata Yang Bermakna Pada Siswa Kelas I Sdn 3 Ngrencak* (Vol. 8, Issue 1). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Literasi Baca Tulis Anak Usia Dasar Studi Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia, K., Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Tajungsari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati, T., Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, F., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2020). Basic Age Children's Literacy Skills (Study Of Language Development Analysis For Children Aged 7-12 Years In Madrasah Ibtidaiyah (MI) Salafiyah Tajungsari, Tlogowungu District, Pati Regency) Muh Syauqi Malik. In *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* (Vol. 6, Issue 2). <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. In *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mf Maulana. (2023). Pembelajaran Menyimak Teks Ulasan Berfokus Pada Struktur Dan Kebahasaan Menggunakan Model Problem Based Learning. *Repository.Unpas.Ac.Id*.
- Nazilatul Mifroh. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1. Pendidikan, J., Jupetra, T. (, Claudiawan, S., Asbari², M., & Santoso, G. (N.D.). *Filosofi Apatis: Menyimak Kajian Filosofis Fahrudin Faiz*.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahmawati, S., Dhina, &, & Rohim, C. (2020a). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterampilan

- Menyimak Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(3).
[Http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/PD](http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/PD)
- Rahmawati, S., Dhina, &, & Rohim, C. (2020b). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(3).
[Http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/PD](http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/PD)
- S Purnama. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*.
- Thalha, O., Dan, A., Anufia, B., & Islam, E. (N.D.). *RESUME: Instrumen Pengumpulan Data*.
- Lika Apreasta, Yulia Darniyanti, & Bella Sapira. (2023). Pengembangan E-Lkpd Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Dan Memirsa Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 979 - 984.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1563>
- Lutfiah, Z., Linda, P. V., & Apreasta, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Pembagian Kelas IV SDN 10 Sitiung. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5800–5808.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2662>
- Apreasta, L. . (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Macromedia Flash Pada Keterampilan Menyimak Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12138–12145.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10401>