

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN SMART APPS
CREATOR PADA MATERI DAERAH KU DAN KEKAYAAN ALAM**

Wardah Latipah¹, Ratih Purnamasari², Fitri Anjaswuri³

¹PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹latifahwardah819@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce interactive multimedia media products assisted by Smart Apps Creator on the material of my region and natural resources of class IV-B at SDN Baranangsiang with 20 students. This product development uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research begins with making observations first, obtained from observations, interviews, questionnaires, and documentation whose results are processed through qualitative data analysis techniques and quantitative data. Validation was carried out by media experts, language experts, and material experts and the trial was conducted on 20 students of class IV-B SDN Baranangsiang. The results of media validation that have been carried out obtained a percentage of 94%, language validation 92%, and material validation of lecturers and teachers 96% so that in total the overall average obtained a percentage of 94.5% with the criteria "very feasible". While the results of the study, the researcher concluded that multimedia using the smart apps creator application on the material of my region and natural resources was "very feasible" to be used in learning activities.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Smart Apps Craetor

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media multimedia interaktif berbantuan Smart Apps Creator pada materi daerahku dan kekayaan alam kelas IV-B di SDN Baranangsiang dengan jumlah 20 peserta didik. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini dimulai dengan melakukan pengamatan terlebih dahulu, diperoleh dari hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi yang hasilnya diolah melalui teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi serta uji coba dilakukan kepada 20 peserta didik kelas IV-B SDN Baranangsiang. Hasil validasi media yang telah dilakukan memperoleh presentase 94%, validasi Bahasa 92%, dan validasi materi dosen dan guru 96% sehingga jika ditotal rata-rata keseluruhan memperoleh presentase 94,5% dengan kriteria "sangat layak". Sedangkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa multimedia menggunakan aplikasi smart apps creator pada materi daerahku dan kekayaan alam "sangat layak" digunakan dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Smart Apps Craetor,

A. Pendahuluan

Pembelajaran menyampaikan materi yang dilakukan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berbantuan konkrit maupun teknologi. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki materi yang beragam, salah satunya adalah materi yang mendalam tentang makhluk hidup, benda mati dan interaksi di antara keduanya, serta kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Sebagai ilmu yang bersifat universal, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peranan dasar dalam perkembangan teknologi.

Lahirnya teknologi multimedia merupakan hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer, dan perangkat lunak. Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi serta video disatukan di dalam komputer, diproses dan disajikan dalam bentuk interaksi antara media dan penggunaanya. Media sebagai bahan belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, memiliki peran penting dalam mempermudah penyampaian materi sehingga peserta didik dapat

lebih mudah memahaminya. Dengan demikian, materi akan lebih mudah dikuasai melalui penggunaan media pembelajaran. Sistem multimedia Interaktif dilengkapi dengan navigasi, alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna sehingga dapat menentukan tujuan yang diinginkan dilakukan selanjutnya.

Hasil akhir dari produk yang dikembangkan adalah aplikasi media pembelajaran yang dapat dioperasikan pada *smartphone* android milik peserta didik. Para guru memberikan respons positif dan beranggapan bahwa media ini memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran, membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bervariasi, fleksibilitas dalam penggunaan, serta mampu mengundang keinginan tawaran peserta didik.

Perkembangan media aplikasi ini telah dikonfirmasi oleh beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Febriyanti (2022) mengatakan bahwa Media pembelajaran berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* dapat menarik minat belajar peserta didik. Didukung oleh Adu (2022) Media pembelajaran aplikasi *Smart Apps*

Creator ini sangat layak, Praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi, video pembelajaran serta latihan. Kesamaan pada penelitian Wardani (2024) dan (Ririn et al., 2024) bahwa hasil Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* sangat efektif dan praktis dalam proses pembelajaran, karena hasil dalam tingkat keefektifan 89% dan kepraktisan 97% .

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Dalam penelitian ini, dikembangkan sebagai media edukasi *platform Smart Apps Creator* yang menyajikan materi "Daerahku dan Kekayaan Alam" untuk siswa kelas IV-B. Proses pengembangan media ini didasari pada pemahaman mendalam mengenai pemahaman dan model perkembangan media pembelajaran yang ideal, serta diimplementasikan secara sistematis sesuai dengan tujuan pengembangan yang ditetapkan dan mengikuti langkah-langkah yang pengembangan yang terstruktur. Model pengembangan yang

digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

Tempat pelaksanaan penelitian ini di SD Baranangsiang Jl. Raya Pajajaran No.6, Baranangsiang, Kec. Bogor Timur, Kota Bogor, Jawa Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV-B SDN Baranangsiang. Sampel penelitian peserta didik kelas IV-B SDN Baranangsiang berjumlah 20 orang peserta didik. Subjek pertama adalah tim validator materi, Bahasa, dan media. Subjek kedua dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV-B SDN Baranangsiang yang terdiri dari 20 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui respon peserta didik dalam penggunaan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator*.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan media pembelajaran adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data yang sudah terkumpul. Di dalam pengembangan ini, menggunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis

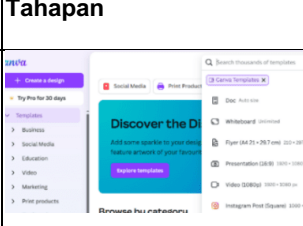
deskriptif kualitatif dan yang kedua analisis deskriptif kuantitatif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahap Analisis (*Analysis*)

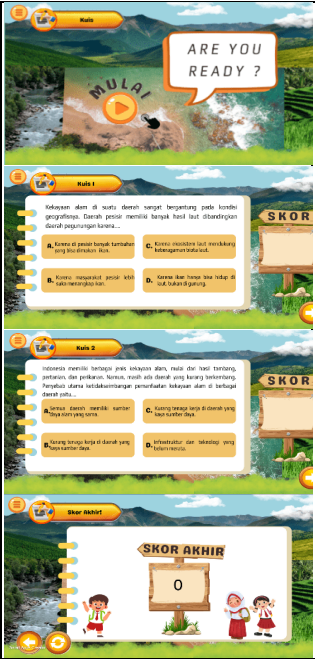
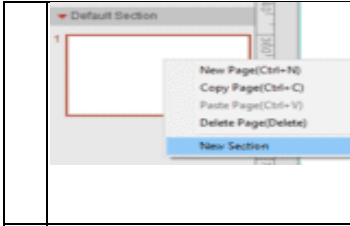
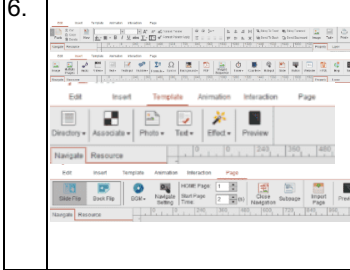
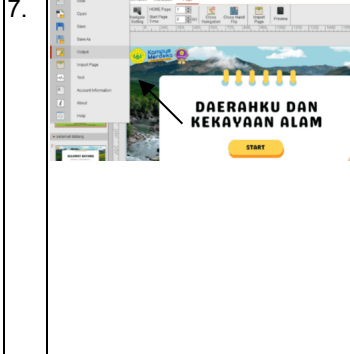
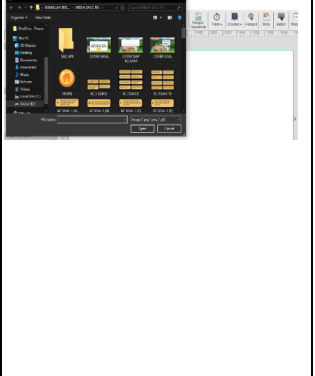
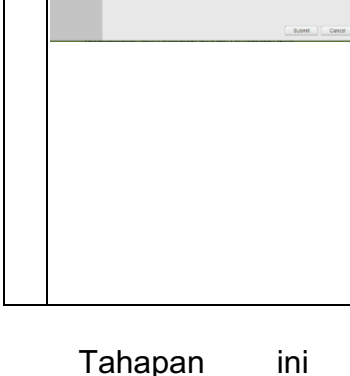
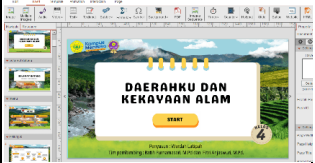
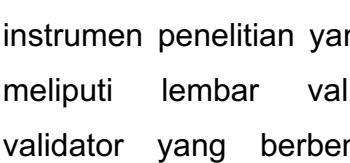
Berdasarkan hasil wawancara pada (lampiran 7 halaman 97) tersebut peneliti memilih media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk aplikasi sehingga dapat digunakan secara mandiri dan berulang. Media ini dirancang untuk memfasilitasi guru dalam mengajar kegiatan dikelas menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Materi yang terdapat pada media ini, tentang daerahku dan kekayaan alam yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS Bab 5 Cerita Tentang Daerahku Topik B Daerahku dan Kekayaan Alamnya penting dipahami oleh peserta didik.

Tahap Perencanaan (*Desain*)

Tabel 1 Rancangan Desain

No	Tahapan	Deskripsi
1.		Canva merupakan aplikasi pendukung yang digunakan untuk membuat desain produk multimedia interaktif. Pada aplikasi canva ini peneliti untuk menentukan

		template yang ingin digunakan.
2.		Setelah menentukan template yang ingin digunakan, peneliti mulai merancang desain dan Menyusun materi pembelajaran.
3.		Tampilan setelah membuat desain. Dimulai dengan judul utama, menu, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, video pembelajaran, dan materi pembelajaran.

4.		Halaman berisi persiapan untuk melakukan kuis. Ketika pilih tombol mulai, peserta didik mengerjakan kuis 1 sampai 10 dengan di akhiri skor perolehan yang didapat.		Apabila ingin menambahkan halaman baru atau mengganti nama halaman dapat dengan klik kanan pada default section.
6.		Pada aplikasi smart apps creator juga terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan untuk mengedit desain agar lebih menarik.		Setelah selesai merancang dan Menyusun media produk pada aplikasi smart apps creator.
7.		Langkah selanjutnya yaitu menyimpan file dan klik smart apps creator lalu pilih output.		Setelah selesai merancang dan Menyusun media produk pada aplikasi smart apps creator.
8.		Setelah klik output maka terdapat beberapa pilihan yang akan dipilih. Peneliti memilih output dengan android kemudian aplikasi tersebut diberi nama IPAS daerahku dan kekayaan ala. Jika sudah klik submit dan file akan tersimpan dalam bentuk .apk. Apabila ingin disimpan untuk di laptop maka dapat memilih dalam bentuk .exe.		Setelah klik output maka terdapat beberapa pilihan yang akan dipilih. Peneliti memilih output dengan android kemudian aplikasi tersebut diberi nama IPAS daerahku dan kekayaan ala. Jika sudah klik submit dan file akan tersimpan dalam bentuk .apk. Apabila ingin disimpan untuk di laptop maka dapat memilih dalam bentuk .exe.
4.		Langkah selanjutnya yaitu memasukkan desain yang sudah dibuat sebelumnya di aplikasi canva. Klik insert, lalu klik image dan pilih desain yang akan dimasukkan ke halaman baru.		Langkah selanjutnya yaitu memasukkan desain yang sudah dibuat sebelumnya di aplikasi canva. Klik insert, lalu klik image dan pilih desain yang akan dimasukkan ke halaman baru.
5.		Jika sudah maka otomatis halaman akan berubah menjadi gambar di samping.		Jika sudah maka otomatis halaman akan berubah menjadi gambar di samping.

Tahapan ini merancang instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi untuk validator yang berbentuk angket.

Angket ini menyajikan sejumlah pernyataan dengan lima pilihan skala penilaian. Lembar angket bagi validator untuk memberikan saran dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga menyusun angket respon yang akan diisi oleh peserta didik dan guru terkait produk multimedia interaktif *Smart Apps Creator*.

Tahap Pengembangan (Development)

Ahli Media

Tabel 2 Hasil Validasi Kedua Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Nilai
Estetika		
1.	Menggunakan kombinasi warna sesuai dan menarik.	5
2.	Ilustrasi gambar sesuai dengan materi.	5
Kejelasan materi		
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran.	5
Kesesuaian format		
4.	Ukuran dan warna teks, gambar sesuai tidak menabrak objek lain.	4
5.	Ketetapan gambar dengan materi.	4
6.	Konsep mudah.	4
Miskonsepsi		
7.	Tidak berulang miskonsepsi.	5
Kelayakan materi		
8.	Multimedia interaktif ini layak untuk menjadi media pembelajaran.	5
9.	Multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.	5
10.	Multimedia interaktif memenuhi kebutuhan materi daerahku dan kekayaan alam.	5
Total Penilaian		47
Skor maksimal		50
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		94%

Setelah dikonversikan ke dalam table kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka

penilaian kedua pada produk multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* ini mencapai kriteerian "Sangat Layak" dengan nilai yang lebih tinggi dari sebelumnya. Menunjukkan bahwa produk sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi.

Ahli Bahasa

Tabel 3 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Nilai
Penggunaan Bahasa yang baik dan benar		
1.	Penulisan teks Bahasa sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).	5
Keterbacaan		
2.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	5
3.	Kosa kata mudah dipahami.	4
Kesesuaian dengan anak sekolah dasar		
4.	Bahasa yang digunakan Bahasa sehari-hari sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.	5
Kesesuaian dengan kaidah bahasa		
5.	Ketetapan dalam memilih Bahasa alam menggunakan isi materi.	5
6.	Konsisten dalam penggunaan istilah.	4
7.	Kalimat yang dipilih sudah mewakili isi pesan yang disampaikan.	4
8.	Penggunaan Bahasa efektif dan efisien.	5
9.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.	4
10.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	5
Total Penilaian		46
Skor maksimal		50
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		92%

Setelah dikonversikan ke dalam tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* ini mencapai kriteerian "Sangat Layak" dengan nilai yang lebih tinggi dari sebelumnya.

Menunjukkan bahwa produk sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi.

Ahli Materi

Tabel 4 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Nilai
Kesesuaian Materi		
1.	Materi pada media menggunakan Smart Apps Craetor yang disajikan sesuai dengan materi yang digunakan.	5
Kesesuaian materi dengan indikator tujuan		
2.	Materi yang digunakan sesuai dengan indikator yang digunakan.	5
Pembelajaran		
3.	Multimedia interaktif menggunakan Smart Apps Creator mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	4
4.	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik di sekolah dasar.	5
Kebenaran konsep		
5.	Konsep memenuhi kaidah kontekstual.	5
6.	Konsep media yang mudah dipahami.	5
Miskonsepsi		
7.	Tidak berpeluang terjadi miskonsepsi.	5
Kelayakan Materi		
8.	Multimedia interaktif ini layak untuk menjadi media pembelajaran.	5
9.	Multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.	5
10.	Multimedia interaktif memenuhi kebutuhan materi daerahku dan kekayaan alam.	4
Total Penilaian		48
Skor maksimal		50
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		96%

Setelah dikonversikan ke dalam tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* ini mencapai kriterian "Sangat Layak" dengan nilai yang lebih tinggi dari sebelumnya. Menunjukkan bahwa produk sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi.

Tabel 5 Hasil Validasi Materi oleh Guru

No.	Aspek Penilaian	Nilai
Kesesuaian Materi		
1.	Materi pada media menggunakan Smart Apps Craetor yang disajikan sesuai dengan materi yang digunakan.	4
Kesesuaian materi dengan indikator tujuan		
2.	Materi yang digunakan sesuai dengan indikator yang digunakan.	4
Pembelajaran		
3.	Multimedia interaktif menggunakan Smart Apps Creator mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	4
4.	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik di sekolah dasar.	4
Kebenaran konsep		
5.	Konsep memenuhi kaidah kontekstual.	5
6.	Konsep media yang mudah dipahami.	5
Miskonsepsi		
7.	Tidak berpeluang terjadi miskonsepsi.	5
Kelayakan Materi		
8.	Multimedia interaktif ini layak untuk menjadi media pembelajaran.	5
9.	Multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.	5
10.	Multimedia interaktif memenuhi kebutuhan materi daerahku dan kekayaan alam.	5
Total Penilaian		48
Skor maksimal		50
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		96%

Setelah menerima perolehan nilai dari ahli, data akan dikonversi untuk menghasilkan Kesimpulan tentang validitas multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator*. Dilakukan dengan menggunakan pedoman konversi ideal di tabel berikut:

Tabel 6 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Aspek Kelayakan

No.	Responden	Jumlah Butir	Skor Minimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
1.	Ahli Media	10	50	38	76%
2.	Ahli Bahasa	10	50	34	68%
3.	Ahli Materi	10	50	43	86%
Rata-rata Presentase Penilaian					76,6%

Tabel 7 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan Secara Keseluruhan

Validator	Presentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	76%	Layak
Ahli Bahasa	68%	Layak
Ahli Materi	86%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi dengan rata-rata presentase validasi pertama mencapai total 76,6% dengan kriteria “Layak” untuk multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi daerahku dan kekayaan alam kelas IV.

Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, data rata-rata validitas yang diperoleh akan dikonversi dan ditarik Kesimpulan mengenai kelayakan multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator*. Kesimpulan ini berdasarkan pedoman konversi yang ideal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8 Hasil Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kelayakan

No.	Ressponden	Jumlah Butir	Skor Minimum	Skor yang didapat	Presentase Penilaian
1.	Ahli Media	10	50	47	94%
2.	Ahli Bahasa	10	50	46	92%
3.	Ahli Materi Dosen	10	50	48	96%
4.	Ahli Materi Guru	10	50	48	96%
Rata-rata Presentase Penilaian					94,5%

Hasil penilaian kelayakan terhadap multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada

materi daerahku dan kekayaan alam diperoleh kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 9 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan Secara Keseluruhan

Validator	Presentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	94%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	92%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	96%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	96%	Sangat Layak

Tabel 10 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata

Presentasi	Kriteria
81 – 100%	Sangat Layak
61- 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

Dapat disintesisikan bahwa perolehan validasi oleh ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi didapatkan rata-rata presentase dengan total 94,5% dengan kriteria “Sangat Layak” yang artinya pengembangan multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi daerahku dan kekayaan alam sangat layak untuk diuji cobakan di sekolah dasar.

Tahap Implementasi (Implementation)

Uji coba terbatas ini dilakukan pada hari Kamis, 08 Mei 2025. Setelah peserta didik melaksanakan proses pembelajaran dengan

menggunakan produk multimedia interaktif *Smart Apps Creator* pada materi daerahku dan kekayaan alam, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik mengenai penggunaan media oleh peneliti yang dilakukan pada lembar instrument yang telah diberikan. Lembar instrument ang diberikan terdapat petunjuk cara mengisinya dan berisi 10 pernyataan dengan skala penilaian 1 sampai 5. Angket tersebut diberikan untuk mengukur kelayakan produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Berikut merupakan dokumentasi yang peneliti ambil saat proses implementasi produk berlangsung.



Gambar 1 Dokumentasi Implementasi Produk

Tabel 11 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Responden	Skor Responden	Skor Maksimal	Presentase (%)	Rata-rata Presentase
1	48	50	96%	92%
2	48	50	96%	
3	49	50	98%	
4	49	50	98%	
5	46	50	92%	
6	46	50	92%	
7	46	50	92%	
8	49	50	98%	
9	46	50	92%	
10	45	50	90%	
11	45	50	90%	
12	47	50	94%	
13	41	50	82%	
14	41	50	82%	
15	49	50	98%	
16	46	50	92%	
17	41	50	82%	

18	49	50	98%
19	41	50	82%
20	45	50	90%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik tertarik pada media yang sudah peneliti buat yaitu multimedia *Smart Apps Creator*. Hasil rekapitulasi data respon peserta didik memiliki persentase keseluruhan sebesar 92% dengan kriteria "Sangat Baik" dari interval 81%-100%.

Tabel 12 Rekapitulasi Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor
1.	Multimedia Smart Apps Creator sudah sesuai dengan Materi Daerahku dan Kekayaan Alam.	4
2.	Multimedia Smart Apps Creator dapat meningkatkan memotivasi peserta didik.	5
3.	Tampilan Multimedia Smart Apps Creator menarik.	5
4.	Gambar pada Multimedia Smart Apps Creator mudah dimengerti.	5
5.	Penyampaian materi dalam Multimedia Smart Apps Creator membantu peserta didik dalam memahami materi Daerahku dan Kekayaan Alam.	5
6.	Peserta didik dapat menggunakan Multimedia Smart Apps Creator sebagai bahan belajar.	4
7.	Multimedia Smart Apps Creator membantu peserta didik dalam kemampuan memahami kekayaan alam daerahnya.	5
8.	Multimedia Smart Apps Creator membantu peserta didik menjadi pembelajaran secara mandiri.	5
9.	Peserta didik dapat berulang-ulang menggunakan Multimedia Smart Apps Creator.	5
10.	Multimedia Smart Apps Creator digunakan dengan mudah.	5
Total Penilaian		48
Skor Maksimal		50
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		96%

Kusioner respon guru dalam data penelitian berfungsi untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dari responden. Hasil dari

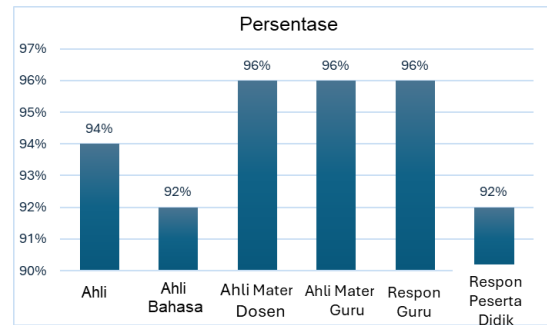
kusioner guru mendapatkan respon sangat baik dengan skor rata-rata 96% dengan kriteria "Sangat Baik".

Tabel 13 Rata-rata Presentase Angket Peserta Didik dan Guru

No.	Responden	Presentase Penilaian
1.	Peserta Didik	92%
2.	Guru	96%
Rata-rata presentase penilaian		94%

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan guru dengan rata-rata persentase mencapai total 94% dengan kriteria "Sangat Baik" untuk multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi daerahku dan kekayaan alam kelas IV-B.

Hasil rata-rata total validitas oleh ahli media yaitu 94%, ahli Bahasa 92%, ahli materi yaitu dosen 96%, ahli materi guru 96%, dan hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari keempat validator yaitu sebesar 94,5%. Respon peserta didik di SDN Baranangsiang Kota Bogor terhadap produk multimedia interaktif memperoleh persentase rata-rata 92%. Lalu, hasil angket guru sebesar 96% yang artinya sangat layak dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil data tersebut, maka dapat disajikan diagram sebagai berikut:



Gambar 2 Grafik Presentase Hasil Validasi Kedua oleh para Ahli, Respon Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* sangat menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik sehingga menghasilkan inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran khususnya pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, multimedia berbantuan *Smart Apps Creator* ini dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan pada materi daerahku dan kekayaan alam.

Pembahasan

Validasi terkait segi media diuji oleh Bapak M.iqbal Suriansyah,M.Pd. berdasarkan hasil penilaian memperoleh total skor 47 dari skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 94%. Validasi dari segi Bahasa diuji oleh ibu Ainiyah Ekowati,M.Pd. berdasarkan hasil penelitian memperoleh total skor 46

dari skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 92%. Selanjutnya terkait validasi uji materi yang dilakukan oleh ahli materi ibu Nurlinda Safitri,M.Pd. menunjukkan bahwa materi sangat layak dengan total skor 48 dari skor maksimal 50 dengan presentase 96%. Disamping itu, hasil validasi yang dilakukan oleh ibu Susan Maulani,S.Pd juga menunjukkan bahwa materi tersebut layak dengan perolehan total skor 48 dari 50 dengan presentase 96%.

Setelah melakukan uji validasi kepada para ahli, produk yang dinyatakan siap untuk dilakukan uji coba. Tahapan berikutnya adalah implementasi.pada tahapan ini, uji coba dilakukan secara terbatas 20 peserta didik dikelas IV-B di SDN Baranangsiang Kota Bogor. Peserta didik melaksanakan kegiatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dikelas dengan materi daerahku dan kekayaan alam. Setelah itu peserta didik diminta untuk mengisi angket yang berisi 10 pernyataan. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui respon dari peserta didik setelah melihat dan menggunakan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator*. Berdaaarkan angket yang diisi oleh

peserta didik, didapatkan hasil bahwa respon peserta didik sangat positif dengan presentase rata-rata sebesar 92% dan tergolong dalam kategori “Sangat Layak”.

Pada tahap terakhir yaitu evaluasi, penelitian ini diperoleh hasil bahwa pengembangan multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi daerahku dan kekayaan alam mendapatkan hasil 94,5% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dari rata-rata penilaian validasi ahli. Produk multimedia interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* juga memperoleh rata-rata hasil sebesar 94% dari rata-rata hasil angket peserta didik dan guru. Maka dari itu, pengguna multimedia interaktif *Smart Apps Creator* sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan adanya rata-rata yang baik dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Hal ini sesuai dengan penelitian relevan diatas. Oleh sebab itu, pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan untuk peserta didik agar meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pada multimedia

interaktif ini menunjukkan bahwa rasa antusiasme peserta didik meningkat, sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, peneliti telah berhasil mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV di SDN Baranangsiang Kota Bogor yang dapat diakses dengan fleksibel. Media yang dihasilkan berupa aplikasi *Smart Apps Creator* pada materi daerahku dan kekayaan alam yang dapat diakses menggunakan *smartphone* berbasis android atau laptop.

1. Proses pengembangan menggunakan ADDIE diawali dengan melakukan penelitian tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. tahap pertama berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terdapat permasalahan pada peserta didik dalam memahami materi, peserta didik kurang fokus, dan kurang

dalam memperhatikan guru, keterlibatan dengan peserta didik. Aplikasi *Smart Apps Creator* menjadi salah satu media pembelajaran menggunakan teknologi digital tanpa menggunakan jaringan internet sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. khususnya di sekolah ini belum menggunakan media teknologi, seperti aplikasi *Smart Apps Creator* oleh sebab itu peneliti tertarik mengembangkan produk multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*. Pada tahap perancangan peneliti menyusun materi dengan sistematis, membuat rancangan dari template, isi yang terdiri dari gambar, video dan sebagainya, tidak lupa juga peneliti merancang instrument penelitian. Selanjutnya, pada tahap pengembangan produk yang sudah dibuat dilakukan uji validasi oleh ketiga validator. Pada tahap implementasi, peneliti merealisasikan produk yang sudah melewati proses validasi ahli di uji coba kepada peserta didik. kemudian tahapan akhir evaluasi, dilakukannya analisis dan

pengamatan terhadap hasil akhir penilaian produk.

2. Kelayakan pada produk multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* berdasarkan hasil validasi terhadap aspek media diperoleh nilai 94% dengan kriteria sangat layak, aspek Bahasa diperoleh 92% dengan kriteria sangat layak, dan ahli materi guru dan dosen menunjukkan hasil yang sangat positif yaitu aspek materi dosen diperoleh 96%, aspek materi guru diperoleh 96% keduanya dengan kriteria yang sama yaitu sangat layak. Sehingga dapat diperoleh rata-rata 94,5% dengan kriteria "sangat layak" dari interval 90%-100%. Lalu, tanggapan dari 21 peserta didik dikelas IV-B sangat positif, dengan presentase respon sebesar 92% dan respon guru sebesar 96% dengan rata-rata hasil respon peserta didik dan guru sebesar 94% dengan kriteria "Sangat Layak".

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, C., Alamsyah, T. P., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 265–275. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.238>
- Adu, J. P., Nenohai, J. M., & Rimo, I. H. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Pola Bilangan. *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 75-87.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan Buku Ajar dengan Model Addie pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 247–258. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1550>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Azahra, S., Purnamasari, R., & Anjaswuri, F. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster Pada Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5511–5518. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1232>

- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.
- Baalwi, M. A., & Aulia, U. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas Iii Mi Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54–68.
<https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.9>
- Dini Novia Wahyuni¹, Diah Gusrayani², R. G. N. (2024). Pengaruh Media Aplikasi SAC Dengan Pendekatan Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>, 6, 1610–1619.
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>
- Erni. (n.d.). *Kajian Teori Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar dan memperjelas makna pesan atau informasi yang ingin disampaikan Minsih, 2022). Media pembelajaran adalah alat.* 13–31.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D).*
- Febriyanthi, N. K. N., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Validasi media pembelajaran SAC berbasis PPBL guna meningkatkan atensi siswa pada materi organ gerak hewan dan manusia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 740–751.
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681–689.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>
- H Helly, A. M., Lagu, D. B., & Blegur, I. K. S. (2022). Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02), 158–168.
<https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.6101>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225.
<https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Husna, M., Degeng, I. N. ., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 34–41.

- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Kiromiah, E. W., VY, I. A., & Pamungkas, A. S. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 187-199.
- Linda Elpriyani, Rostikawati, R. T., & Anjaswuri, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Sebagai Media Pembelajaran Di Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 3228–3239. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.635>
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133–142. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25338>
- Manurung, M. M. H., Bunai, A., & Manurung, H. E. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Mee Tingkat Dasar Berbasis Multimedia Interaktif. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 4(1), 64–74. <https://doi.org/10.36085/jsai.v4i1.1263>
- Mutiara Jaiz , Rian Vebrianto, Zulhidah, M. B. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal BASICEDU*, 4(4), 1201–1211.
- Nisrina, N., Rahmawati, I., & Hikmah, F. N. (2022). Pengembangan instrumen validasi produk multimedia pembelajaran fisika. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 10(1), 32-38.
- Nurainun, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator 3 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas* <https://repository.uir.ac.id/11616/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/11616/1/166411046.pdf>
- Rahayu, N. W. S. S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Pelestarian Sumber Daya Alam Muatan Ipa Kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Ririn, E. R., Salimi, A., & Ghasya, D. A. V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 14 Pontianak Selatan. *As-Sabiqun*, 6(1), 178–189. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i1.4378>