
Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Materi Bangun Ruang di SD Karangkemiri

Galuh Rahayuni¹, Urip Umayah², Erni Aprilia³
^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Email: erniaprilia014@gmail.com

Abstrak

Anak sekolah dasar pada usia 10-11 tahun sedang memasuki tahap operasional konkret. Gaya belajar yang dimiliki anak usia ini juga berbeda-beda, sehingga kegiatan belajar mengajar memerlukan media dengan menyesuaikan karakter belajar peserta didik, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru dapat menggunakan media elektronik untuk membantu proses belajar mengajar seperti media pembelajaran berbasis *smart apps creator*. Media dibuat dengan menampilkan teks, gambar, audio, video, dan soal evaluasi secara bersama dan diharapkan dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran *smart apps creator* materi bangun ruang di SD Karangkemiri. Tujuan selanjutnya yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *smart apps creator* materi bangun ruang di SD Karangkemiri. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development / RnD*). Model penelitian menggunakan ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil yang diperoleh selama penelitian berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, yaitu ahli materi mendapat 87,5% dengan kriteria sangat layak, ahli media mendapat 90,3% dengan kriteria sangat layak, sehingga media dapat dilakukan pengujian pada tahap selanjutnya. Hasil penilaian pada pengujian yang terakhir yaitu uji lapangan yang dilakukan pada 1 guru dan seluruh siswa kelas V SD Negeri Karangkemiri memperoleh penilaian dari guru sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak dan respon siswa memperoleh 92,8% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran kelas V.

Kata kunci: *Pengembangan ADDIE, Media, Smart Apps Creator, Teknologi*

Abstract

Elementary school children aged 10-11 years are entering the concrete operational stage. The learning styles of children of this age are also different, so teaching and learning activities require media that adapts to students' learning characteristics, developments in science and technology. Teachers can use electronic media to help the teaching and learning process, such as learning media based on smart apps creator. Media is created by displaying text, images, audio, video and evaluation questions together and is expected to help students achieve learning goals. The aim of this research is to develop smart apps creator learning media for building space materials at Karangkemiri Elementary School. The next objective is to determine the level of feasibility of smart apps creator learning media for building space materials at Karangkemiri Elementary School. The research method used is research and development (Research and Development / RnD). The research model uses ADDIE which consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results obtained during the research were based on the results of assessments from experts, namely material experts got 87.5% with very feasible criteria, media experts got 90.3% with very feasible criteria, so that the media could be tested at the next stage. The results of the assessment in the last test, namely a field test carried out on 1 teacher and all class V students at Karangkemiri State Elementary School, received an assessment from the teacher of 87.5% with very feasible criteria and student responses obtained 92,8% with very feasible criteria. This shows that the media developed is suitable for use in class V learning.

Keywords: *ADDIE development, media, Smart Apps Creator, Technology.*

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kekuatan spiritual, keagamaan, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat (Herawati et al., 2018).

Dalam proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara pada tanggal 27 Juli 2022 dengan guru kelas V SD Negeri Karangemiri 01 Kecamatan Jeruklegi Kabupaten Cilacap, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas yaitu berupa gambar, LKS dan powerpoint. Kemudian dari hasil nilai siswa kelas V pada pelajaran matematika materi bangun ruang masih banyak yang di bawah KKM. Dari 21 siswa, hanya 8 siswa yang nilainya di atas KKM, dan 13 siswa masih di bawah KKM. Selain itu materi bangun ruang merupakan materi yang cukup sulit untuk disampaikan kepada siswa dan memerlukan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Materi Bangun Ruang di SD Karangemiri perlu dilakukan. karena media pembelajaran berbasis *smart apps creator* ini berisi CP, TP, video materi dengan suara penjelas, tombol-tombol interaktif dan soal-soal.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran matematika materi bangun ruang berbasis *smart apps creator* dan bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika materi bangun ruang berbasis *smart apps creator*. Sedangkan tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran matematika materi bangun ruang berbasis *smart apps creator* dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika materi bangun ruang berbasis *smart apps creator*. Manfaat pada penelitian ini yaitu

untuk memberikan manfaat keilmuan untuk pengembangan media pembelajaran. Karena secara teoritis penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran Matematika khususnya materi bangun ruang. Dengan demikian temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Karangemiri 01. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Analisis adalah tahap awal dari model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran. Tahap ini merupakan proses menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam belajar. Tahap desain merupakan kegiatan untuk merancang media pembelajaran yang diharapkan menjadi sebuah solusi. Langkah ini dilakukan setelah menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media untuk mempelajari masalah. Kemudian, membuat rancangan desain berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pada tahap awal untuk memilih media yang akan dikembangkan. Tahap *development* (pengembangan) yaitu prosedur yang dilakukan dalam tahap pengembangan media pembelajaran yaitu pengumpulan bahan, pengumpulan materi, dan pemrograman untuk membuat media. Tahap ini merupakan bentuk mewujudkan dari rancangan desain berdasarkan *flowchart* menjadi kenyataan. Dalam pembuatannya media dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran. Prosedur yang perlu dilakukan menyesuaikan dengan media yang akan dikembangkan. Setelah produk jadi pada langkah ini media akan melalui beberapa proses pengujian ahli. Pengujian ini akan dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, media dan bahasa. Setiap ahli akan memberikan penilaian sesuai dengan kriteria yang telah dibuat oleh peneliti. Pengujian ini dilakukan untuk validasi media pembelajaran yang akan dikembangkan dan hasilnya akan dijadikan bahasan masukan untuk memperbaiki produk. Tahap *implementation* (implementasi) yaitu sebelum produk diujicobakan di lapangan, media akan diujicobakan kepada 3-8 siswa

bersama guru tujuannya untuk mengetahui kepraktisan media melalui pengisian instrumen angket yang disebar si peneliti. Setelah itu peneliti melakukan penelitian dengan menguji coba akan media pada satu kelas. Pada tahap ini, hasil penilaian kemampuan pemecahan masalah pretest dan posttest serta penilaian presentasi akan dianalisis untuk menentukan keefektifan media pembelajaran. Terakhir evaluation (evaluasi) pada tahap ini dilakukan analisis kelayakan produk media pembelajaran berbasis *smart apps creator* ditinjau dari kompetensi dasar, kualitas isi materi berdasarkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk produk yang dikembangkan dapat digunakan lebih luas lagi.

Teknik dan instrument pengumpulan data pada penelitian ini yaitu angket, tes, dan wawancara. Uji coba produk pada penelitian ini melalui beberapa tahapan, yaitu uji ahli, uji satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE dan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *smart apps creator* materi bangun ruang di SD Karangkemiri. Kelayakan media pembelajaran *smart apps creator* mata pelajaran matematika materi bangun ruang berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, yaitu ahli materi mendapat 87,5% dengan kriteria sangat layak, dan ahli media mendapat 90,3% dengan kriteria sangat layak, sehingga media dapat dilakukan pengujian pada tahap selanjutnya. Hasil penelitian pada pengujian yang terakhir yaitu uji lapangan yang dilakukan pada 1 guru dan seluruh siswa kelas V di SD Negeri Karangkemiri 01 memperoleh penilaian dari guru sebesar 88% dengan kriteria sangat layak dan respon siswa memperoleh 92,8% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan pada pembelajaran kelas V di SD Negeri Karangkemiri.

Penelitian pengembangan produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Materi

Bangun Ruang di SD Karangkemiri. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah antara lain yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap *analysis* (analisis), peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi. Pada tahap *design* (perencanaan), peneliti melakukan dua tahap antara lain tahap mendesain materi dan mendesain media. Pada tahap *development* (pengembangan), dilakukan pembuatan dari tampilan intro sampai penutup berdasarkan rancangan-rancangan yang telah dibuat pada tahap *design*. Pada tahap *implementation* (implementasi), setelah produk selesai direvisi dan dinyatakan layak oleh para ahli, kemudian dilakukan uji coba produk satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Pada tahap *evaluation* (evaluasi), menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sudah diuji cobakan disebut sebagai produk akhir media pembelajaran *smart apps creator* materi bangun ruang di SD Karangkemiri dengan kriteria respon siswa yang sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE dan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *smart apps creator* materi bangun ruang di SD Karangkemiri. Kelayakan media pembelajaran *smart apps creator* mata pelajaran matematika materi bangun ruang berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, yaitu ahli materi mendapat 87,5% dan ahli media mendapat 90,3% penilaian dari guru sebesar 88% dan respon siswa memperoleh 92,8% Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan pada pembelajaran kelas V di SD Negeri Karangkemiri.

Saran pada penelitian ini yaitu Media pembelajaran *smart apps creator* hanya menyajikan materi bangun ruang sehingga penulis berharap dapat dilakukan pengembangan media pada materi lain. Dan hendaknya sebelum menentukan media yang akan dikembangkan dan menerapkan media terlebih dahulu memeriksa

ketersediaan fasilitas yang mendukung agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- 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.v2i3.2194>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/143>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1229>
- Inayahtur Rahma. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 89. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608/2659>
- Simanjuntak, N. J., Suryadi, S., & Silaen, G. J. . (2019). Sistem Pengarsipan Surat Bagian Organisasi Dan Tatalaksana Pada Kantor Bupati Labuhanbatu Berbasis Web. *Jurnal Informatika*, 5(3), 26–36. <https://doi.org/10.36987/informatika.v5i3.733>
- Haines et al, 2019, goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., Haines et al, 2019, goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., Haines et al, 2019, & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Pengertian Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hamidah, A., & Nisa, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) pada Sekolah Dasar. *Cendekia*, 14(1), 177–189.
- Herawati, A., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 396. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16157>
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, Z., & Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2625–2636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>
- Khotimah, S. H., & As'ad, M. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 491–498.
- Meutia, A. (2018). Pengaruh Teori Bruner Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Dengan Media" Kohibob" Pada Siswa Kelas I. *Jurnal Pendidikan*, 53(9), 1689–1699.
- SM, A., Lubis, A., & Sabrina, H. (2020). Pengaruh Loyalitas Dan Integritas Terhadap Kebijakan Pimpinan Di PT. Quantum Training Centre Medan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 1(1), 21–30.
- Suci, D. W., & Taufina, T. (2020). Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Strategi

Berbasis Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 505–512.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.37>
1