PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS CREATOR* PADA TEMA 9 SUBTEMA 3 MANUSIA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA PEMBELAJARAN 5

Penelitian *Research and Development* Pada Siswa Kelas V-A di Sekolah Dasar Negeri Bangka 3 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan

Oleh

Niken Nuryandis

037119005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BERBASIS SMART APPS CREATOR* PADA TEMA 9 SUBTEMA 3 MANUSIA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA PEMBELAJARAN 5

Penelitian *Research and Development*
Pada Siswa Kelas V-A di Sekolah Dasar Negeri Bangka 3 Kota Bogor
Tahun Pelajaran 2022/2023

Niken Nuryandis (037119005)

Menyetujui :

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping,
Drs. Dadang Kurnia, M.Pd	Dita Destiana, M.Pd
NIP. 195904081985010003	NIK. 1.131118866

Mengetahui

Dekan, Fakultas Keguruan dan IlmuPendidikan Universitas Pakuan	Ketua Program Studi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan ilmu Pendidikan
Dr. Eka Suhardi, M.Si	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0694021205	NIK. 1.0410012510

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada Hari/Tanggal : Selasa/25 Juli 2023

Nama : Niken Nuryandis

NPM : 037119005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda tangan
1.	Drs. Wawan Syahiril Anwar, M.Pd	
2.	Yuli Mulyawati, M.Pd	
3.	Dita Destiana, M.Pd	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Elly Sumanasa. M.Pd.
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niken Nuryandis

NPM : 037119005

Judul Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Tema 9 Subtema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya Pembelajaran 5

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir diatas adalah benar karya saya, dengan arahan diri dari komisi pembimbing, dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada Perguruan Tinggi manapun.

Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar Pustaka dibagian akhir tugas akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Pakuan.

Bogor, 30 Juni 2023
Yang Membuat Pernyataan

Niken Nuryandis
NPM. 037119005

ABSTRAK

Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Tema 9 Subtema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya Pembelajaran 5. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (RnD), dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (2) mengetahui kalayakan media pembelajaran berbasis *smart apps creator*. Penelitian dilakukan di SDN Bangka 3 Kota Bogor dengan jumlah 26 siswa pada tahun ajaran 2022-2023. Penelitian dimulai menganalisis peserta didik, meteri ajar, kurikulum, kemudian membuat desain produk. Kemudian mengembangkan produk serta memvalidasi produk dengan para ahli bidangnya yang kemudian di uji coba terbatas dengan responden. Hasil dari uji coba validator dan angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata presentase 91,72%. Tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* terhadap hasil belajar, peserta didik memperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 80 dengan rata-rata 88,76%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* yang telah dikembangkan telah efektif dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Smart Apps Creator*

ABSTRACT

Learning Media Based on Smart Apps Creator on Theme 9 Sub-theme 3 Humans and Objects in Their Environment Learning 5. This research is Research and Development (RnD), with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study aims to (1) develop learning media based on smart apps creator (2) determine the feasibility of learning media based on smart apps creator. The research was conducted at SDN Bangka 3, Bogor City, with a total of 26 students for the 2022-2023 academic year. The research begins by analyzing students, teaching materials, curriculum, then making product designs. Then develop the product and validate the product with experts in the field, which is then carried out with limited trials with respondents. The results of the validator trials and student response questionnaires showed an average percentage of 91.72%. The level of effectiveness of smart apps creator-based learning media on student learning outcomes gets the highest score of 100 and the lowest 80 with an average of 88.76%. This shows that the smart apps creator-based learning media developed is effective and feasible to use.

Keywords: Learning Media, Smart Apps Creator

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpah Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Tema 9 Subtema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya Pembelajaran 5".

Peneliti skripsi ini menggunakan pendekatan *Research And Development* dengan subjek penelitian kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor, Tahun Pelajaran 2022/2023. Adapun tujuan dari penulis skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor.

Dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc, selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhandi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pedidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd, selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

4. Drs. Dadang Kurnia, M.Pd, selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dita Destiana, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Lina Novita, S.Sn., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik kelas A yang selalu memberikan nasehat dan motivasi.
7. M. Iqbal Suriansyah, M.Kom, selaku validator ahli media yang telah memberikan bimbingan dan pendapat dalam mengembangkan produk.
8. Langgeng Prima, M.Hum, selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan bimbingan dan pendapat dalam mengembangkan produk.
9. Ita Pratiwi, S.Pd, selaku ahli materi yang telah memberikan bimbingan dan pendapat dalam mengembangkan produk.
10. Reni Royani, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN Bangka 3 Kota Bogor yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.

12. Kedua Orang Tua tercinta, Bapak Nuryasin dan Ibu Baldina S.Pd. yang telah begitu mencurahkan banyak penuh kasih sayang serta selalu memberikan perhatian melalui doa yang terus mengalir.
13. Saudara Gebby Eprilania yang tulus membantu, mendo'akan, dan tulus membantu penulis menyelesaikan skripsi.
14. Esa Dwi, Raden Dinda, Arini Marliana, Siti marwah dan Defi Rachma yang telah menemani dan selalu memberikan semangat serta motivasi dan berbagai cerita suka dan suka.
15. Muhammad Syahdan Nabil sebagai partner spesial, yang telah menyemangati, mengibur dan menemani penulis menyelesaikan skripsi.
16. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019 khususnya PGSD kelas C.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya dan membalas semua amal kebaikan mereka. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR BUKTI PENGESAHAN ii
LEMBAR PERNYATAAN iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Rumusan Masalah 6
D. Tujuan Pengembangan 6
E. Manfaat Pengembangan 7
BAB II KAJIAN TEORITIK 9
A. Deskripsi Teori 9
1. Media Pembelajaran 9
a. Pengertian Media Pembelajaran 9
b. Manfaat Media Pembelajaran 10
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 12
d. Ciri-ciri Media Pembelajaran 13
e. Fungsi Media Pembelajaran 15
2. *Smart Apps Creator* 17
a. Pengertian *Smart Apps Creator* 17
b. Kelebihan dan Kekurangan *Smart Apps Creator* 18
c. Manfaat *Smart Apps Creator* 22

d. Android 23
e. Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya..... 24
B. Kerangka Berfikir 27
C. Penelitian Relevan 28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 32
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan 32
1. Metode Penelitian..... 32
2. Prosedur Penelitian 33
3. Tahapan Pengembangan 35
B. Tempat dan Waktu Penelitian 39
1. Tempat 39
2. Waktu Penelitian 39
C. Populasi Sampel dan Subjek Penelitian 40
1. Populasi 40
2. Sampel 40
3. Subjek Penelitian 40
D. Teknik Pengumpulan Data 40
E. Instrumen Penelitian 42
F. Teknik Analisis Data 47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 50
A. Hasil Pengembangan 50
1. Tahap Analysis 50
2. Tahap Design 51
3. Tahap Development 59
4. Tahap Implementation..... 71
5. Tahap Evaluation 71
B. Pembahasan 72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 76
A. Kesimpulan 76

B. Saran 76
C. Rekomendasi 77
DAFTAR PUSTAKA 79
LAMPIRAN 85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Nama Validator	38
Tabel 3.2	Jadwal Kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator	39
Tabel 3.3	Lembar Observasi.....	42
Tabel 3.4	Lembar Wawancara	43
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3.6	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	44
Tabel 3.7	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	45
Tabel 3.8	Angket Respon Siswa	46
Tabel 3.9	Skala Penilaian	48
Tabel 3.10	Kriteria Kelayakan	48
Tabel 4.1	Tahapan Rancangan Desain	52
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.3	Hail Validasi Ahli Bahasa.....	64
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Materi	67
Tabel 4.5	Penilaian Media Pembelajaran oleh Validator	70
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Evaluasi.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berfikir	28
Gambar 3.1	Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	33
Gambar 4.1	Revisi Warna dan Tata Letak.....	63
Gambar 4.2	Presentase Hasil Validasi	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1:	Surat Keputusan (SK)	85
Lampiran 2:	Surat izin Prapenelitian	86
Lampiran 3:	Surat izin Penelitian	87
Lampiran 4:	Surat Balasan Penelitian dari Sekolah	88
Lampiran 5:	Surat Permohonan Validator Data	89
Lampiran 6:	Lembar Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	92
Lampiran 7:	Lembar Validasi Ahli Media Sesudah Revisi	95
Lampiran 8:	Lembar Validasi Ahli Bahasa	97
Lampiran 9:	Lembar Validasi Ahli Materi	100
Lampiran 10:	Lembar Observasi	103
Lampiran 11:	Lembar Wawancara	104
Lampiran 12:	Angket Respon Peserta Didik	106
Lampiran 13:	Hasil Angket Respon Peserta Didik	120
Lampiran 14:	Lembar Hasil Evaluasi	121
Lampiran 15:	Dokumentasi	122
Lampiran 16:	Riwayat Hidup	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kebutuhan manusia karena orang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai melalui pendidikan. Pembelajaran di abad 21 adalah pembelajaran tentang sains dan teknologi. Teknologi dalam pembelajaran abad 21 merupakan katalis bagi pengembangan skill guru bagi guru. Salah satunya adalah kemampuan kami untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, kreatif, menarik dan inovatif yang mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan memungkinkan mereka untuk lebih aktif dan lebih bermakna dalam pembelajarannya. Menghubungkan teknologi ke pembelajaran abad ke-21 membantu memajukan pekerjaan guru.

Teknologi dapat digunakan sebagai alat pencarian di internet untuk mencari informasi dan bahan pembelajaran. Kemajuan teknologi dan informasi telah mengubah cara orang belajar. Kemajuan teknologi berperan penting dalam pendidikan anak-anak di negeri ini. Oleh karena itu, kita perlu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pendidikan yang lebih baik. Peningkatan teknologi dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, salah satunya dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dan inovatif membutuhkan perangkat pembelajaran yang tepat, termasuk media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang membantu guru berhasil mengkomunikasikan pembelajaran mereka selama proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Sarana dan prasarana sangat penting dalam memperlancar proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, sarana dan prasarana serta pemanfaatannya diperlukan baik dari segi intensitas maupun kreatifitas dalam memanfaatkannya untuk kegiatan belajar mengajar oleh guru dan siswa. Lembaga pendidikan adalah segala fasilitas yang diperlukan untuk proses belajar mengajar agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lancar, efektif dan efisien. Sarana untuk menunjang proses belajar mengajar agar siswa lebih tertarik dan lebih mudah menerima penjelasan guru, karena sekolah memiliki sarana dan prasarana untuk menunjang kelangsungan belajar mengajar.

Sarana adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung digunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti meja siswa dan guru, kursi siswa dan guru, lemari, rak buku, infocus, printer dan komputer. Prasarana yang dimaksud adalah fasilitas yang dapat digunakan secara tidak langsung, seperti ruang komputer, taman bermain, perpustakaan, ruang kelas 1 sampai 6, ruang kepala sekolah, ruang staf, toilet guru

laki-laki dan perempuan, toilet siswa. Di SDN Bangka 3 sarana dan prasana yang tersedia untuk pembelajaran yaitu, teknologi, gedung, sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk pembelajaran hampir lengkap. Namun jika dibandingkan dengan jumlah guru, jumlahnya masih kurang optimal. Misalnya, sebuah sekolah hanya memiliki 10 proyektor, tetapi tidak semuanya dalam kondisi baik, hanya 4 yang dalam kondisi baik. Selain itu, sekolah dilengkapi dengan 16 komputer yang lengkap yang ada di sekolah untuk sarana dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bersama bu Ita Pratiwi, selaku guru wali kelas V-A SDN Bangka 3 Bogor diperoleh informasi bahwa media pembelajaran belum dioptimalkan oleh guru. Siswa belum mendapatkan media pembelajaran yang inovatif, dalam proses pembelajaran guru sering menggunakan buku tema, *power point* dan sesekali menggunakan *quiziz*, media gambar ataupun media visual dan hampir semua guru mampu menggunakan IT, walaupun ada beberapa guru yang tidak terlalu lancar, namun dalam penggunaan IT guru-guru sudah mampu menggunakan IT. Selain wawancara berdasarkan hasil observasi yang ditemukan peneliti di peroleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif dan monoton, siswa yang sulit fokus dan cepat bosan dalam proses kegiatan pembelajaran. Kurangnya kemampuan guru dalam membuat dan

mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, selain itu guru belum mengembangkan media berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menarik, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti menggagas solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*. Pembuatan aplikasi dengan *Smart Apps Creator* cukup mudah dilakukan karna dalam pembuatannya tidak memerlukan khusus dalam pemograman, cukup dengan tersedianya jaringan aplikasi dapat dibuat mudah karena dalam hal ini *Smart Apps Creator* menyediakan *template* pembuatan aplikasi sehingga memudahkan guru dalam memasukan materi yang akan disampaikan bisa berupa teks gambar atau video. Hasil akhir produk yang dikembangkan berwujud media aplikasi yang dapat dioperasikan di *handphone* android siswa. Guru sangat mendukung dan berasumsi bahwa media tersebut lebih menarik minat belajar siswa, membuat pembelajaran lebih bervariasi, fleksibel dalam penggunannya, dan mampu menumbuhkan rasa ingin tau yang tinggi.

Perkembangan media aplikasi ini telah dikonfirmasi oleh beberapa penelitian sebelumnya. Hasil penelitian dari (Mahuda, Meilisa, Nasrullah 2021) menemukan bahwa pengembangan media pembelajaran untuk kreator aplikasi pintar sangat efektif dalam

meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Hasil penelitian (Setiawan et al. 2022) menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* layak digunakan dalam proses pembelajaran. (Syadida 2022) menemukan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Smarts Apps Creator* efektif dan praktis dalam pembelajaran, dengan tingkat keefektifan 89,1% dan kepraktisan 90,6%.

Dari uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* agar memudahkan peserta didik untuk mengakses dimanapun melalui handphone. Pengembangan ini dimaksud untuk memudahkan proses pembelajaran dan juga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mengikuti perkembangan teknologi pendidikan yang semakin canggih. Adapun penelitian akan dilakukan pada siswa kelas V-A Sekolah Dasar Negeri Bangka 3 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Materi 9 Subtema 3 Manusia Dan Benda Lingkungannya Pembelajaran 5".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, maka dapat di uraikan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi dalam pengembangan mendia pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Sulit fokus dan cepat bosan karena sehingga proses pembelajaran monoton.
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi.
4. Kurangnya kemampuan dan kurang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 di kelas V-A Sekolah Dasar Negeri Bangka 3 Kecamatan Kota Bogor Timur Kabupaten Bogor?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 di kelas V-A Sekolah Dasar Negeri Bangka 3 Kecamatan Kota Bogor Timur Kabupaten Bogor?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* tema subtema 3 manusia dan benda

di lingkungannya pembelajaran 5 di kelas V Sekolah Dasar Negeri Bangka 3 Kecamatan Kota Bogor Timur Kabupaten Bogor.

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media video pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 di kelas V-A Sekolah Dasar Negeri Bangka 3 Kecamatan Kota Bogor Timur Kabupaten Bogor.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengantarkan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran dan menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya. Serta dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif juga memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran.

2. Secara Praktis

   a. Bagi Siswa

      Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi karena media pembelajaran yang disajikan interaktif, menarik dan sesuai dengan kondisi lingkungan siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menambahkan wawasan dan keterampilan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan mengaktifkan proses kegiatan pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu metode atau alat yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Ini jelas dari pernyataan (Singh dan Hashim 2020) dan (Hasan 2021). Media pembelajaran membantu mencapai keberhasilan pembelajaran dan menyampaikan konten yang relevan dengan proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyampaikan suatu wahana atau pesan.

Media pembelajaran merupakan media yang sangat istimewa dalam menyampaikan materi kepada siswa. Karena siswa menyukai video, gambar, warna dan suara untuk mengalihkan perhatian siswa. Siswa kemudian mengalihkan perhatian mereka ke guru yang mengajarkan materi. Menurut pendapat lain (Student et al. 2021) Media adalah semua jenis perangkat pendidikan seperti buku, film, video, perilaku nonverbal, dan lain-lain yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional.

Dengan kata lain, materi pendidikan meliputi perangkat lunak dan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang memuat isi pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Hal ini telah dikemukakan oleh (Shita dan et al. 2013) dan (Zaini dan Dewi 2017). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menimbulkan keinginan dan minat baru, merangsang motivasi, dan merangsang kegiatan belajar siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran untuk memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh (abdul wahid 2018) dan (Jediut, Sennen, and Ameli 2021) manfaat media pembelajaran adalah media praktis yang dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir dan mengurangi verbalisme, memperbesar minat dan perhatian peserta didik untuk belajar, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan irasional, membantu menumbuhkan pemikirannya mengembangkannya kemampuan

berbahasa, membantu mengembangkannya efesiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.

Manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran. Menurut pendapat lain mengemukakan oleh (Kustandi 2020) dan (ICES 2021) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, mengatasi keterbatasan waktu, menimbulkan gairah belajar siswa, memungkinkan interaksi yang lebih langsung anatar anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Penggunaan media yang tepat akan menentukan efektifitas dan efesiensi pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran anak usia dini membuat pembelajaran terasa lebih interaktif dan hadirnya berbagai jenis media membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini juga dikemukakan oleh (Netriwati et al. 2019). Media pembelajaran menangkap dan memperluas perhatian siswa, memungkinkan mereka untuk memberikan pengalaman belajar, secara teratur mengembangkan pikiran siswa, menumbuhkan kemampuan siswa untuk belajar atau dalam bentuk lisan).

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan belajar siswanya. Hal ini telah ditetapkan oleh (Susanti, Affrida, dan Fahyuni 2017), (Nurrita 2018), (Faujiah et al. 2022), (Maharili dan Zulherman 2021), (Wahyuni dan Yokhebed 2019), dan media. Jenis dikategorikan menjadi tiga jenis:

1. Media visual adalah alat atau sumber belajar yang mengandung pesan. Informasi, terutama topik, disajikan dengan cara yang menarik dan kreatif serta diwujudkan secara visual. Berbagai jenis media visual: gambar dan foto, peta konsep, bagan, grafik, poster, peta, bola dunia, dll.
2. Karena media audio hanya berupa bunyi, maka media pembelajaran disajikan dengan cara yang menarik dan kreatif serta digunakan semata-mata oleh indra pendengarnya. Berbagai jenis media audio: laboratorium bahasa, radio, perekam pita magnetik.
3. Media audiovisual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang memuat pesan atau bahan ajar yang diproduksi secara menarik dan kreatif dengan menggunakan sarana auditori dan visual. Media ini terdiri dari suara dan

gambar. Macam-macam media audiovisual, yaitu audiovisual murni. Baik unsur audio maupun visual berasal dari satu sumber seperti televisi, kaset video, film bersuara. Audiovisual memang tidak murni, namun unsur audio dan visual bisa berasal dari berbagai sumber, seperti soundtrack film.

Masing-masing dari ketiga jenis tersebut memiliki fitur yang berbeda yang dapat digunakan oleh pendidik tergantung dari kapasitas media masing-masing sekolah dan dapat digunakan sesuai dengan konteks dan konteks proses pembelajaran di sekolah tersebut. Memfasilitasi dialog antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Jika memenuhi kriteria, maka media tersebut sebenarnya disebut media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan tiga karakteristik media pembelajaran (Harahap dan Siregar 2018), (Pojiono 2021), dan (Firdaus 2018) yang menunjukkan mengapa media tersebut digunakan.

1. Fitur tetap adalah fitur yang menggambarkan kemampuan suatu media untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi kejadian atau objek yang hanya dapat terjadi pada titik waktu tertentu.

2. Fitur manipulatif adalah fitur yang membutuhkan waktu beberapa menit dan hari untuk disajikan kepada siswa menggunakan teknik perekaman time-lapse.
3. Ciri-ciri distributif adalah ciri-ciri yang memungkinkan suatu objek atau peristiwa berubah melalui ruang sambil menghadirkan sejumlah besar siswa dengan stimulus empiris yang relatif sama tentang peristiwa itu.

Karakteristik media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disampaikan oleh (Ani Daniyati et al. 2023) Media pembelajaran atau pengajaran memiliki arti fisik yang mendekati perangkat keras, wadah, alat, atau benda yang dapat dirasakan oleh panca indera manusia. Pembelajaran juga dimaknai sebagai alat atau media untuk membantu proses kegiatan pembelajaran.

Tiga unsur “bunyi”, “citra”, dan “gerakan” dapat disebut sebagai ciri utama pengenalan media pembelajaran. Pernyataan lain oleh (Farista dan M 2018) bahwa audio dapat dibagi menjadi media penyiaran (telekomunikasi) dan media rekaman (rekaman), dan visual dapat dibagi menjadi tiga, yaitu rangkaian bentuk yang diciptakan oleh media tersebut. gambar, garis, dan simbol yang mewakili merasakan, penglihatan dan gerakan.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Hal ini telah dikemukakan oleh (Nurrita 2018) dan (Sidharta 2015) bahwa fungsi media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran guru karena dapat menyampaikan konten kepada siswa dengan cara yang lebih bermakna.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat lebih bermakna, membuat informasi jelas dan lengkap, mencegah kebosanan, lebih mudah mencerna konten, meningkatkan efektivitas dan efisiensi transfer informasi, dan menambah variasi materi presentasi.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Hal lain dikemukakan oleh (Muthoharoh 2019) dan (Tafonao 2018) secara rinci, fungsi media pembelajaran terbagi dalam berbagai fungsi yaitu:

1. Fungsi Edukatif
    a. Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan.
    b. Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis.
2. Fungsi Ekonomis

a. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efesien.
b. Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu.

3. Fungsi Sosial
   a. Mengembangkan pemahaman siswa.
   b. Fungsi sosial media komunikasi, media yang terlalu luas dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
4. Fungsi Budaya
   a. Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia.
   b. Perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

Media pembelajaran dapat membuat situasi belajar menjadi lebih efektif dan membantu siswa memahami dengan cepat. Hal ini dikemukakan (Indriyani 2019): Fungsi media pembelajaran adalah untuk menciptakan situasi belajar yang efektif, media pembelajaran mempercepat proses belajar mengajar, media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan membantu siswa memahami materi kelas.

2. *Smart Apps Creator*

a. Pengertian *Smart Apps Creator*

Smart Apps Creator adalah aplikasi desktop untuk membuat aplikasi dan iOS tanpa kode pemograman. Hal ini dicatat oleh (Azizah 2020), (Hal dan Siregar 2023), (Amalia et al. n.d. 2022) dan (H Helly, Lagu dan Blegur 2022). *Smart Apps Creator* adalah perangkat lunak yang dapat membuat bahan pembelajaran. *Smart Apps Creator* dapat digunakan untuk membuat aplikasi pendidikan multimedia mobile karena tidak diperlukan kode pemrograman dan format APK, HTML5 dan EXE dapat dilihat sehingga siswa dapat dengan mudah membukanya di smartphone. *Smart Apps Creator* dapat digunakan untuk membuat aplikasi pembelajaran seluler, kuis seluler, profil bisnis seluler, branding kota seluler, dan pemasaran seluler. *Smart Apps Creator* dapat digunakan untuk membuat fitur multimedia untuk seluler, desktop, dan web.

Smart Apps Creator adalah perangkat lunak yang dapat menggabungkan teks, gambar, efek suara, video, tautan, dan file PDF. Hal lain yang disebutkan oleh (Nurainun 2021) *Smart Apps Creator* adalah perangkat lunak yang mengubah Teks, Gambar, Efek Suara, Video, Tautan, file PDF, Audio, Video, Rumus, Simbol, Timer, Situs Web, Bagan, Tombol, peta, dan lainnya serta menggabungkan animasi yang menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Smart Apps Creator*

Adanya *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam mengajar. Bagi guru yang belum terbiasa dengan penggunaan digital, tidak begitu sulit untuk mengembangkan media tersebut karena tidak diperlukan keahlian khusus untuk mengembangkan media tersebut. Menurut (Quispe 2023) dan (Sari 2023), keunggulan *Smart Apps Creator* adalah:

1. Desain sederhana memudahkan pemula untuk belajar. Lebih mudah bagi pemula untuk memahami fungsi dan ikon *Smart Apps Creator.*
2. Siapa pun dapat menggunakan *Smart Apps Creator* untuk mempelajari media, sehingga tidak diperlukan keterampilan pemrograman khusus.
3. Dapat mendesain aplikasi berbasis Android tanpa bahasa pemrograman apapun. Perangkat lunak *Smart Apps Creator* dirancang untuk membuat sumber daya pendidikan tanpa kesulitan menerjemahkan bahasa pemrograman, yang mencegah pemula membuat aplikasi sesuai dengan rencana mereka sebelumnya.
4. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat digunakan tanpa koneksi internet atau paket data, sehingga lebih hemat dan dapat digunakan dimana saja untuk belajar.

Sedangkan kekurangan dari *Smart Apps Creator* ini adalah sebagai berikut:

1. Fitur yang tersedia terbatas. Jika dibandingkan dengan aplikasi lainnya juga berbasis *android*, fitur dalam aplikasi terbatas.
2. Tampilan yang diberikan sederhana, karena tampilannya sederhana maka aplikasi ini hanya mampu membuat aplikasi sederhana dan memiliki batasan sehingga bersaing dengan aplikasi *android* lainnnya.
3. Aplikasi dapat digunakan secara gratis hanya selama 30 hari, sehingga harus diinstal ulang jika ingin digunakan setelah 30 hari.

Kelebihan dan kekurangan dari suatu aplikasi memang beragam dan tidak sama, setiap aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Begitu pula dengan *Smart Apps Creator* (SAC). Hal ini dikemukakan oleh (V.A.R.Barao et al. 2022a) *Smart Apps Creator* memiliki kelebihan dalam menunjang pembelajaran diantaranya:

1. Tidak perlu menggunakan ilmu pemrograman dalam pembuatan suatu produk aplikasi sehingga setiap orang dapat dengan mudah mengembangkannya.
2. Tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang terlalu banyak.
3. Tampilan mudah dimengerti.

4. Dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun berkelompok, prduk dapat diakses dengan mudah melalui *Smartphone*, pc dan laptop.

Adapun kelemahan dari aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya dapat menggunakan selama 30 hari saja untuk versi gratis.
2. Jika awal pengembangan aplikasi menggunakan resolusi pengaturan *Smartphone* yang tinggi maka akan sulit digunakan pada resolusi yang lebih rendah.
3. Aplikasi yang dihasilkan sederhana karena fitur-fitur yang tersedia terbatas sehingga pengembangan kurang dapat berkreasi lebih jauh. Salah satunya yaitu tidak disediakan fitur untuk menambah menu keluar (*exit*) pada aplikasi sehingga pengguna langsung menekan tombol kembali pada *Smartphone* atau pun laptop.

Smart Apps Creator didukung oleh beberapa fitur dan alat yang memudahkan pembuatan media. Hal ini dikemukakan oleh (Yallah dan Huda 2022) mengemukakan bahwa keunggulan *Smart Apps Creator* adalah alat multimedia yang sangat sederhana karena dapat dilakukan tanpa pemrograman, sehingga guru tanpa latar belakang pemrograman dapat membuat ponsel menjadi cantik dan menarik, tampilannya mudah dimengerti . dan mereka tidak memakan banyak waktu. *Smart Apps Creator*

didukung oleh beberapa fitur dan alat yang memudahkan pembuatan media. Kegunaannya antara lain menu input atau menambahkan gambar, musik, video, teks dan sebagainya, menu editing untuk menyesuaikan atau membersihkan teks, menu interaktif untuk menambahkan efek pada gambar atau animasi. Meskipun kekurangannya adalah hanya dapat melakukan aplikasi sederhana.

Mobile learning (M-learning) merupakan model pembelajaran yang mengadopsi teknologi seluler dan pengembangan perangkat bergerak yang digunakan sebagai lingkungan belajar. Hal tersebut dikemukakan oleh (Patok, Dan and Sodor 2022) sebagai kelemahan dan kekurangan lingkungan belajar yang dikembangkan dalam bentuk *M-learning* berbasis *Smart Apps Creator* yaitu:

Kelebihannya yaitu:

1. Aplikasi ini berbasis android yang dapat dipasang pada perangkat smartphone versi android, sehingga lebih fleksibel dalam jangkauan waktu dan tempat.
2. Banyak pilihan *fitur* dari penjelasan materi yang sudah dipahami, seperti video pembelajaran sebagai penjelas materi, adanya latihan soal disertai pembahasan dan terdapat *quiz*.
3. Aplikasi ini *offline* yang dapat digunakan kapan dan dimana saja.

Sedangkan kelemahannya yaitu:

1. Materi yang dimuat masih terbatas. Penyebaran aplikasi ini menggunakan *whatsapp* sehingga masih membutuhkan koneksi.

c. Manfaat *Smart Apps Creator*

Dengan *Smart Apps Creator*, pembelajaran menjadi lebih menarik dan saat siswa merasa senang, pembelajaran mudah diserap. Seperti yang dinyatakan oleh (Karini 2023), (Gmbh 2016) dan (V.A.R.Barao et al. 2022b), kami mendapatkan beberapa manfaat dari penggunaan *Smart Apps Creator* sebagai alat pembelajaran:

1. Menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan media pembelajaran yang monoton.
2. Jika pembuatannya kreatif, aplikasi ini tampilannya bisa seperti game-game yang menarik.
3. Bisa dijalankan tanpa koneksi internet dan dapat digunakan belajar berulang-ulang.
4. Membantu serta memudahkan guru masa kini untuk membuat variasi pembelajaran dengan kemampuan minimal mampu menghasilkan bahan ajar yang interaktif.

Smart Apps Creator mendukung pembuatan materi pembelajaran untuk menulis kode apa pun. Hal tersebut

dikemukakan oleh (Noviati and Learning 2022) Aplikasi *Smart Apps Creator* yang dapat digunakan sebagai media edukasi untuk mendukung pembuatan media edukasi tanpa menulis kode, *software* ini digunakan untuk membuat program edukasi.

Smart Apps Creator berguna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal lain yang dikemukakan (Android et al. 2023) adalah bahwa *Smart Apps Creator* dapat digunakan untuk mengembangkan sumber daya pendidikan. Aplikasi yang dibuat berdasarkan kebutuhan siswa diharapkan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa.

d. Android

Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang digunakan untuk mengelola perangkat keras di ponsel, *smartphone*, dan tablet. Hal ini dikemukakan oleh (Aziz, N., Pribadi, G. dan Nurcahya 2020), (Huda dan Apriyanto 2019), (Yusuf dan Afandi 2020), (Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf dan Lysa Nopitasari 2021) dan (Saputra, 2022), bahwa android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android bersifat bebas digunakan, dimodifikasi, diperbaiki, didistribusikan oleh para pembuat ataupun pengembang lunak. Sistem operasi yang dirancang oleh Google dengan berbasis kernel *linux* untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti

tablet dan *smartphone*. Hampir semua orang dewasa memiliki dan menggunakan *handphone* android ini mulai dari komunikasi, hiburan, belanja, transportasi dan sebagai alat bantu dalam mencari suatu lokasi berdasarkan koordinat tempat asal dan tujuan.

Sebuah sistem operasi berbasis kernel Linux yang dibuat oleh Google, yang mendukung pengoperasian perangkat elektronik layar sentuh seperti tablet dan smartphone. Hampir semua orang dewasa memiliki dan menggunakan ponsel Android untuk komunikasi, hiburan, belanja, transportasi dan sebagai bantuan untuk mencari tempat berdasarkan koordinat lokasi dan tujuan.

e. Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya

Penilaian proses pembelajaran merupakan suatu cara untuk mengetahui sampai sejauh mana peserta didik telah menguasai kompetensi yang telah diberikan pada saat proses pembelajaran. Penilaian pembelajaran merupakan bagian pembelajaran yang melibatkan seluruh kompenen, baik tenaga pengajar maupun seluruh siswa, yang dilaksanakan untuk mengetahui pencapaian tujuan.

Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh (Nuralan 2022) kurikulum pembelajaran disekolah sekarang mengalami perubahan, kurikulum berubah menjadi kurikulum 2013 yakni

perbaikan dari kurikulum KTSP. Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran pendekatan tematik. Sesuai dengan kurikulum 2013 maka proses pembelajaran di SD saat ini yaitu berbasis tema, subtema dan dalam 1 subtema terdiri atas 6 pembelajaran.

Tema yang dipilih dalam penelitian yaitu tema 9 subtema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya, pembelajaran 5. Dalam Bahasa Indonesia manusia diartikan sebagai makhluk yang berakal budi (mampu menguasai makhluk lain) (Zubarkah Nasution and Gunawan 2022).

Benda adalah sesuatu yang dapat kita lihat atau yang kita jumpai dalam lingkungan kehidupan kita, seperti batu, air dan lainnya serta memiliki sifat-sifat (Bangun and Hartono 2022). Lingkungan secara umum adalah kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi surya, mineral, serta flora dan fauna yang tumbuh di atas tanah maupun di dalam lautan (Rachman 2022). Sedangkan lingkungan dalam UU No. 32 Tahun 2009 pasal 1, ayat (1) yaitu segala sesuatu yang ada disekitar manusia, seperti rumah, tumbuhan, hewam, gunung, sungai dan lain sebagainya (Habib and Rajagukguk 2022).

Adapun jaringan kompetensi dasar untuk subtema 3 pembelajaran 5 ini adalah Bahasa Indonesia, SBdP, dan IPA.

Materi yang dipelajari dari mata pelajaran tersebut Bahasa Indonesia materi unsur-unsur iklan elektronik, SBdP dengan materi memahami tangga nada dan IPA materi tentang zat tunggal dan campuran. Pemetaan kompetensi dasar dari pembelajaran 5 ini adalah sebagai berikut:

1. Bahasa Indonesia
   - 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.
   - 4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis dan visual.
2. SBdP
   - 3.2 Memahami tangga nada.
   - 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.
3. IPA
   - 3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).

Dari penjelasan mengenai aplikasi *Smart Apps Creator* pada subtema Manusia Dan Lingkungannya di atas, bahwa aplikasi *Smart Apps Creator* ialah aplikasi yang dirancang untuk membuat sebuah media animasi, gambar, video musik dan

lainnya. Sehingga dengan aplikasi ini dapat membuat lebih menarik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik pun dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada materi subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya.

B. Kerangka Berfikir

Penggunaan media yang kurang optimal dalam pembelajaran dapat menjadi faktor kurang optimalnya materi pembelajaran yang diberikan sekolah kepada siswa.

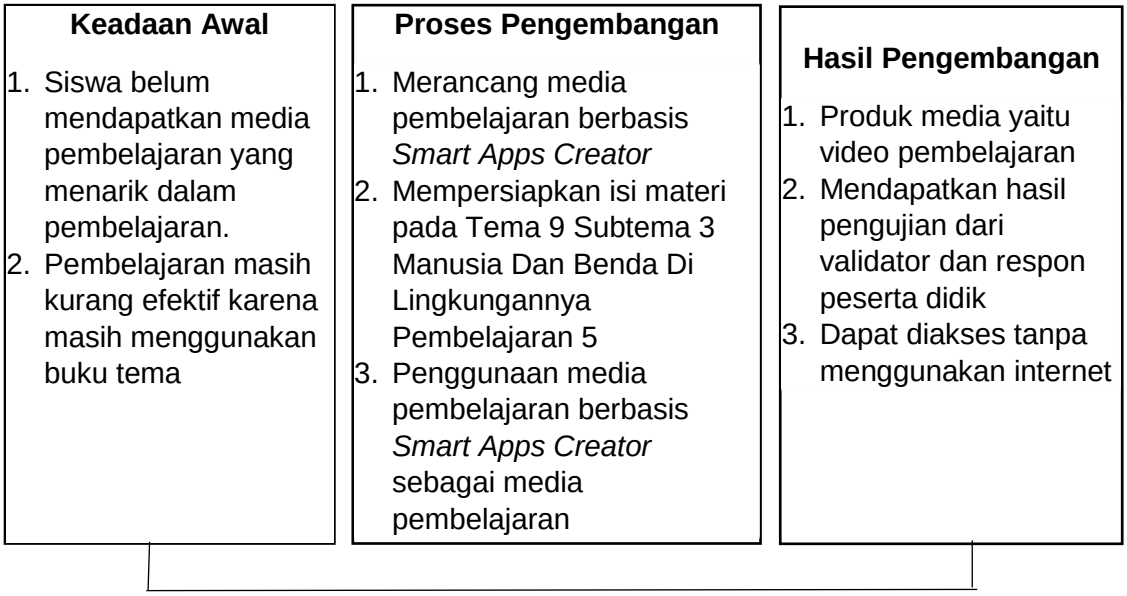
Dalam proses pembelajaran diperlukan berbagai bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa, namun pada kenyataannya siswa menggunakan bahan ajar hanya dari buku-buku khusus yang disediakan oleh sekolah, hal ini mengurangi motivasi belajar siswa, sehingga sulit untuk memahami bahan pelajaran.

Oleh karena itu guru perlu pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu kendala pembelajaran di SDN Bangka 3 Kota Bogor adalah kurangnya penggunaan fasilitas pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran yaitu proses komunikasi antara guru dan siswa yang perlu didukung agar pesan dapat dengan mudah tersampaikan. Media yang efektif juga akan memudahkan proses pembelajaran menuju pembelajaran yang efektif.

Untuk mencapai ini, beberapa kriteria harus diperhatikan. Pengembangan media dengan aplikasi berbasis *Smart Apps Creator* yang memenuhi kriteria pemilihan media dapat membantu guru

menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa untuk menggunakan media interaktif.

Dengan semakin dikembangkannya *penggunaan Smart Apps Creator* akan memberikan manfaat bagi siswa secara umum yaitu meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar. Dan media interaktif ini juga dapat dengan mudah menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Berdasarkan hal tersebut kerangka penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

C. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan yang dilakukan diantaranya:

1. (Nofitasari, Kartono, and Suparjan 2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Tema 9 Subtema 3 Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk media

pembelajaran interaktif berbasis *SAC (Smart Apps Creator)* yang layak digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar serta untuk mengetahui tanggapan peserta didik pada penggunaan media pembelajaran tersebut. Sumber data penelitian ini adalah 32 peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan dan 6 orang validator ahli. Hasil validasi produk media pembelajaran memperoleh kategori sangat baik dengan nilai persentase rata-rata 98,75% pada aspek bahasa, 97,66% pada aspek media, dan 97,83% pada aspek materi. Hasil tanggapan peserta didik pada uji coba tahap pertama memperoleh nilai persentase sebesar 78,24% berkategori sangat baik, dan uji coba tahap kedua memperoleh nilai persentase sebesar 91,44% berkategori sangat baik.

2. (V.A.R.Barao et al. 2022a) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Materi Keragaman Agama di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan, dan kemenarikan media sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar siswa kelas IV MI Perwanida Blitar. Hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai dari validator ahli materi sebesar 86% dan media dengan kriteria valid dari validator ahli media sebesar 80%. Selain itu hasil angket respon siswa yaitu sebesar

82,7%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* “toleranzee” materi keragaman agama ini sangat layak/valid.

3. (V.A.R.Barao et al. 2022b) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Game Calistung* Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 02 Wates. Berdasarkan dari hasil observasi terhadap siswa kelas II SDN 02 Wates selama ini dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa kelas II materi *Calistung rendah*, hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran, siswa cepat merasa bosan dan pada pademi kurangnya variasi pembelajaran yang berbasis teknologi. Dari pokok permasalahan tersebut penulis ingin melakukan penelitian guna Mengembangkan Media Pembelajaran *Game Calistung* Menggunakan Smart Apps Creator untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian pengembangan ini uji lapangan dilaksanakan di kelas II SD 02 Wates. Hasil dari ketiga ahli materi menunjukkan rata-rata presentase 88,28% dan hasil dari ketiga ahli media menunjukkan rata-rata presentase 88,25%. Penilaian praktisi materi dan paktisi media memperoleh presentase 95%. Angket tanggapan siswa sebesar 100%. Tingkat keefektifan media pembelajaran *Game Calistung* terhadap hasil belajar peserta didik kelas II selama menggunakan media peserta didik memperoleh nilai tertinggi 100

dan terendah 75. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Game Calistung* yang dikembangkan telah efektif, karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Menurut (Setiadi dan Hidayah 2019), penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan penelitian dan pengembangan (RnD) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

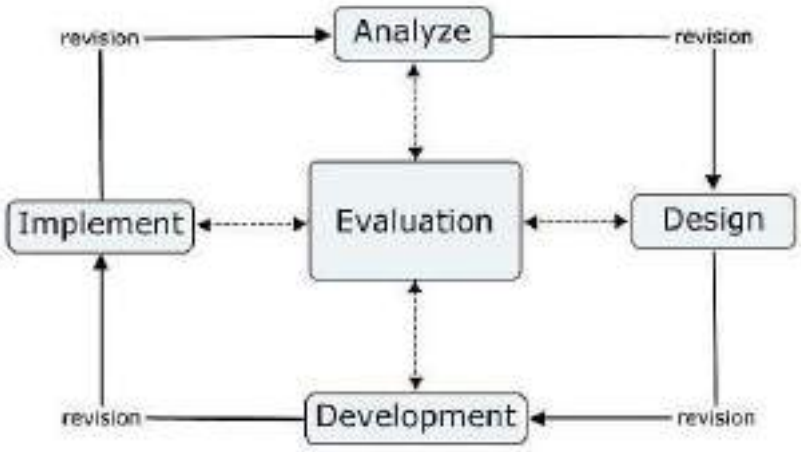
Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan dapat menghasilkan produk berupa media pendidikan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media edukasi berbasis *Smart Apps Creator* tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 kelas V-A pengetahuan tentang perkembangan, model perkembangan yang diinginkan. Diimplementasikan sesuai dengan tujuan pengembangan dan memandu tahapan tahapan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

2. Prosedur Penelitian

a. Model penelitian dan pengembangan (RnD)

Model penelitian yang berbeda dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan, tergantung pada tujuan pengembangan dan produk yang akan diproduksi. Model berikut digunakan dalam penelitian dan pengembangan: Model ADDIE.

Menurut (Lubis, Henny Zurika 2017), model ADDIE adalah model desain pembelajaran yang memuat langkah-langkah dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini menggunakan tahapan perkembangan yaitu. analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

Menurut (Cahya 2019) tahapan model penelitian pengembangan ADDIE adalah:

1) *Analysis* (Analisis)

Analisis yaitu masalah pokok yang ada dalam pembelajaran untuk mengetahui perlu atau tidaknya produk yang akan

dikembangkan tersebut, menganalisis karakteristik siswa sesuai dengan pengetahuan, keterampilan dan kemampuannya, dan tujuan pembelajaran menentukan kemampuan atau keterampilan yang dibutuhkan siswa.

2) *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang konsep dan isi produk yang kemudian akan di kembangkan. Peneliti mulai merancang lembar validasi yang sebelumnya telah dirancang berdasarkan produk yang dihasilkan berdasarkan ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah *development* atau tahap pengembangan. Tahap ini meliputi kegiatan untuk merealisasikan produk yang sudah dibuat, yang kemudian dilakukan uji validasi ahli untuk menguji kelayakan produk yang akan dikembangkan.

4) *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat ini melakukan uji coba untuk memperoleh unpan balik terdapat produk yang telah dibuat atau dikembangkan sesuai dengan apa yang telah direncanakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Produk yang telah di revisi dilakukan uji coba kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap produk melalui video.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir yaitu melakukan proses penilaian terhadap produk yang telah di kembangkan dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa sebagai hasil partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* terdiri atas beberapa tahapan seperti:

a. Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran dilakukan analisis kebutuhan. Peneliti menganalisis kebutuhan belajar SDN Bangka 3 Kota Bogor melalui observasi dan wawancara. Pada tahap observasi dan wawancara, ditemukan kebutuhan penggunaan media pendidikan di sekolah-sekolah tersebut, khususnya di kelas V-A. Guru tetap menggunakan buku siswa, power point, dan kuis untuk membuat media pembelajaran.

Permasalahan di sekolah dasar dijadikan dasar untuk merumuskan tujuan penelitian dan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirumuskan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut dan tujuan dari penelitian ini ditentukan. Tujuan yang

dirumuskan oleh peneliti adalah untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang lebih fleksibel, lebih menarik, meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, dan lebih fleksibel dalam penggunaannya, seperti media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* di kelas V-A SD.

b. Desain

Desain tampilan media pembelajaran ini mirip dengan slide, dan setiap halaman memiliki background yang cukup menarik yang mencakup kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi. Materi pembelajaran ini berisi materi tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 kelas V-A SD. Materinya tidak hanya berupa teks, tetapi juga dilengkapi dengan video edukasi yang sesuai dengan isi materi, sehingga siswa lebih tertarik untuk memperhatikan dan lebih mudah memahami materi.

c. Pengembangan

Tahap pengembangan meliputi beberapa kegiatan, seperti mengumpulkan sumber yang relevan untuk memperkaya materi, mencari gambar ilusi yang sesuai dan mencari video. Setelah itu dilakukan validasi produk pengembangan dan melakukan revisi produk sesuai masukan

dari ketiga ahli validator. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu:

1) Ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan dari segi materi yang akan disampaikan. Ahli materi pada media *Smart Apps Creator* ini yaitu guru wali kelas V-A. Guru kelas V-A memiliki peran dalam pembelajaran di kelas dan mampu memberikan kompetensi dalam bidang pendidikan.
2) Ahli media dilakukan untuk mempelajari desain dan tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Ahli media ini merupakan salah satu dosen pada bidang media yang mampu memberikan komentar serta saran yang membantu dalam pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator*.
3) Ahli bahasa dilakukan untuk mengoreksi kelengkapan bahasa yang digunakan di dalam media yang akan dikembangkan. Ahli bahasa yang dipilih merupakan salah satu dosen dibidang pendidikan dan sastra Indonesia yang mampu memberikan komtar serta saran dalam penggunaan bahasa dalam media pembelajaran *Smart Apps Creator*.

Berikut nama validator dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*.

Tabel 3.1 Nama Validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi / Lembaga
1	M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.	Ahli Media	Dosen Ilmu Komputer Universitas Pakuan
2	Langgeng Prima Anggradinata, M.Hum.	Ahli Bahasa	Dosen Sastra Indonesia Universitas Pakuan
3	Ita Pratiwi, S.Pd.	Ahli Materi	Guru Wali Kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor

a. Implementasi

Melalui proses ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, Anda akan menemukan cara untuk meningkatkan media aplikasi di *Smart Apps Creator*. Setelah itu, produk yang dihasilkan di ujicobakan, uji coba tersebut dilakukan kepada siswa kelas V-A SD dengan jumlah siswa 26 orang. Siswa tersebut merespon terhadap media dengan instrumen yang dibuat dalam media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Instrumen tersebut menjadi salah satu tolak ukur media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Evaluasi

Evaluasi pada tahap ini dilakukan kepada siswa yang mana diberikan angket untuk melakukan penilaian kepada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, lalu hasil angket tersebut dijadikan sebagai masukan dan perbaikan. Tetapi jika

respon siswa dapat memberikan jawaban yang baik, peneliti dapat mengatakan bahwa media pembelajaran telah berkembang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Tempat pelaksaan penelitian ini di SDN Bangka 3 Jl. Otto Iskandardinata No.78 Bogor, Baranangsiang, Kec. Kota Bogor Timur, Kota Bogor. Jawa Barat.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022-2023.

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator*

No	Kegiatan	2022								2023											
		Nov				Des				Jan				Feb				Mar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■																			
2	Pembuatan Proposal		■	■	■	■	■														
3	Sidang Seminar Proposal							■													
4	Penyusunan Skripsi									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

No	Kegiatan	2023																			
		Apr				Mei				Jun				Jul				Ags			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
5	Penyusunan Media Pembelajaran	■	■	■	■	■	■														
6	Validasi Ahli								■	■											
7	Uji Coba										■										
8	Pengolahan Data										■	■									
9	Pelaporan Hasil Penelitian												■								

C. Populasi, Sampel dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah suatu objek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari jumlah dan karakteristrik populasi itu sendiri (Fitriani 2017). Sampel penelitian siswa kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor berjumlah 26 orang siswa.

3. Subjek Penelitian

Subjek pertama adalah validator pakar materi, bahasa, mediaa. Subjek kedua dari penelitian ini yaitu siswa kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor yang terdiri dari 26 siswa sebagai responden untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi ini digunakan untuk pengumpulan data awal yang dilakukan secara mengamati untuk mengetahui keadaan awal di SDN Bangka 3 Kota Bogor.

2. Wawancara

   Kegiatan wawancara digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran dikelas, media pembelajaran yang kurang efektif dan monoton yang digunakan oleh guru wali kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor. Tujuan dilakukannya kegiatan ini agar mengetahui penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta memberikan solusi yang tepat melalui perencaan pengembangan media pembelajaran.

3. Angket

   Angket penilitian ini akan diberikan kepada ahli validasi materi, ahli validasi bahasa, ahli validasi media, serta peserta didik kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor digunakan sebagai instrumen kelayakan produk dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, dengan tipe jawaban yang digunakan adalah berbentuk *check list* (✓).

4. Dokumentasi

   Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang meliputi dokumentasi laporan berupa gambar atau foto yang merekam peristiwa selama proses pembelajaran. Dengan melakukan dokumentasi untuk sebagai bukti secara nyata bahwa penelitian dilakukan secara langsung.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada media pembelajaran *Smart Apps Creator* adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

   Lembar observasi ini digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap siswa pada saat pembelajaran agar lebih efektif.

Tabel 3.3 Lembar Observasi

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru		
2	Peserta didik menggunakan buku tematik dalam pembelajaran		
3	Peserta didik memiliki buru pegangan selain buku tematik		
4	Peserta didik menggunakan media pembelajaran selain buku		
5	Media yang di gunakan oleh guru dapat memudahkan peserta didik untuk belajar		
6	Peserta didik terlihat bersemangat dalam pembelajaran		
7	Perlu adanya pengembangan media pembelajaran		

2. Lembar Wawancara

   Wawancara ini dilakukan agar dapat mengetahui pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran. Wawancara ini dilakukan kepada guru wali kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor untuk menggali informasi yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran.

Tabel 3.4 Lembar Wawancara

No	Pertanyaan Pewawancara	Jawaban Responden
1	Apa kesulitan yang dialami siswa pada saat pembelajaran?	
2	Faktor apa saja yang menyebabkan siswa kesulitan dalam pembelajaran?	
3	Media pembelajaran apa saja yang biasanya digunakan pada saat pembelajaran?	
4	Apakah siswa menyukai media pembelajaran yang ibu gunakan?	
5	Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia dan berapa banyak?	
6	Bagaimana kemampuan guru dalam penggunaan IT?	
7	Media pembelajaran seperti apa yang ibu inginkan untuk pembelajaran ini?	

3. Angket Validasi

Angket validasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai produk tersebut seperti kelayakan bahasa oleh ahli kelayakan validasi media oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Angket validasi untuk memperoleh skor dan pendapat ahli tentang produk yang sedang dikembangkan. Penilaian ini berfungsi sebagai acuan untuk mengetahui apakah produk tersebut dapat dibuat dan produk tersebut valid.

Di bawah ini adalah kisi-kisi instrumen validasi ahli materi, media dan bahasa pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran pada Tema 9 Subtema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya Pembelajaran 5 kelas V -A SD yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Indikator	Aspek Yang Diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
	Kesesuaian materi dengan indikator					
	Kesesuaian materi dengan tujuan					
Kelayakan Materi	Materi yang disajikan berurutan					
	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah					
	Kejelasan dalam materi					
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa					
Kosa Kata	Kejelasan petunjuk belajar					
	Kebenaram kosakata sesuai teori dan konsep					
	Ketepatan penggunaan kosakata					
	Kejelasan tulisan/huruf yang digunakan					
Aspek Penyajian	Soal latihan sesuai dengan materi					
Aspek Belajar Mandiri	Materi dapat membantu siswa belajar mandiri					

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Indikator	Aspek Yang Diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Desain Teks	Ketepatan penggunaan jenis huruf					
	Kemudahan dalam membaca					
	Kemudahan dalam penggunaan spasi					
	Ketepatan menetapkan teks					
Desain Gambar	Tampilan gambar menarik					
	Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain (teks, gambar, dan lain-lain)					
	Ketepatan gambar dengan materi					

	Komposisi warna yang digunakan tepat					
Desain Video	Video yang ditampilkan sesuai dengan topik					
	Video yang disajikan memudahkan peserta didik untuk menjawab dengan mudah					
	Suara audio dan video yang digunakan jelas					
	Kualitas video dalam keadaan baik					
Desaian Pemakaian Media *Smart Apps Creator*	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					
	Keefektifan dalam pengguna *Smart Apps Creator*					
	Fleksibel dalam menggunakan *Smart Apps Creator*					

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Indikator	**Aspek Yang Diamati**	**Nilai Pengamatan**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
Kelugasan	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan bahasa peserta didik					
	Kalimat yang digunakan sederhana					
	Kejelasan informasi yang diberikan					
	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit					
	Teks bacaan cukup jelas					
komunikatif	Dapat memotivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran					
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa					
	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik					
Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan penulisan dan tanda baca					
	Ketepatan penggunaan ejaan					
	Penggunaan bahasa yang efektif					
	Konsisten dalam penggunaan istilah					
	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur sara					
	Ketepatan struktur kalimat					
Keterbacaan	Penulisan sesuai dengan EYD					

4. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan responden siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* melalui instrumen yang diberikan kepada siswa. Instrumen ini berupa angket hasil respon siswa untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Dibawah ini adalah angket yang ditanyakan dalam angket respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* sebagai berikut:

Tabel 3.8 Angket Respon Siswa

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					

11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					
12	Kualitas video jelas					
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses pengolahan data yang sudah terkumpul. Didalam pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yang pertama analisis deskriptif kualitatif dan yang kedua analisis deskriptif kuantitatif.

1. Kualitatif

   Data kualitatif merupakan metode untuk mencari dan mengumpulkan data bersifat pemahaman sehingga tidak dapat diukur dengan angka. Data ini berupa informasi melalui observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor mengenai media pembelajaran yang digunakan dikelas.

2. Kuantitatif

   a. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

      Kelayakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* diperoleh dari penilaian para ahli menggunakan angket

validitas data media pembelajaran di analisis menggunakan skala *likert* memiliki lima pilihan jawaban, antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.9 Skala Penilaian

Pertanyaan	Skala Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Uji validitas menurut (Matematics 2023) dapat dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

P = presentasi kelayakan

X = jawaban skor validasi (Nilai nyata)

Xi = jawaban tertinggi (Nilai harapan)

Hasil yang diperoleh kemudian di kategorikan sebagai berikut

Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan

No	Presentase	Kriteria
5	81% - 100%	Sangat Layak
4	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
1	0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan jika presentase yang didapatkan lebih dari 80% maka media pembelajaran dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan, jika

presentase yang didapatkan kurang dari 80% dan lebih dari 61% maka media pembelajaran layak untuk digunakan, jika presentase yang didapatkan kurang dari 61% dan lebih dari 41% maka media pembelajaran cukup layak untuk digunakan, dan jika presentase yang didapatkan kurang dari 41% dan lebih dari 21% maka media pembelajaran kurang layak digunakan, sedangkan presentase yang didapatkan kurang dari 20% dan lebih dari 20% maka media pembelajaran sangat kurang layak digunakan.

Selain itu untuk analisis data, pengaturan penguji menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\textbf{\textit{Jumlah skor}}}{\textbf{\textit{Skor maksimal}}} \times 100$$

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Dalam pengembangan Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1. Tahapan *Analysis* (Analisis)

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi dan wawancara bersama wali kelas guru kelas V-A untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 3 April 2023 yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan observasi kelas serta wawancara langsung untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan kebutuhan peserta didik serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor. Setelah melakukan wawancara, peneliti menemukan permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, yaitu guru hanya menggunakan buku teks, *Power*

Point dan terkadang *Quiziz* sebagai alat pembelajaran dalam pembelajaran, hal ini dirasa kurang untuk mencapai tujuan pembelajaran, selain itu guru belum mengembangkan lingkungan belajar, media yang digunakan kurang beragam dan membosankan. Mahasiswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* sebagai alternatif lingkungan pembelajaran berbasis teknologi yang menarik.

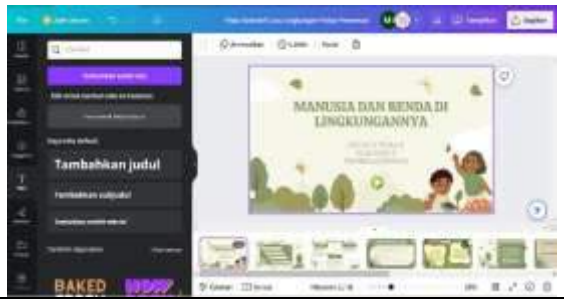
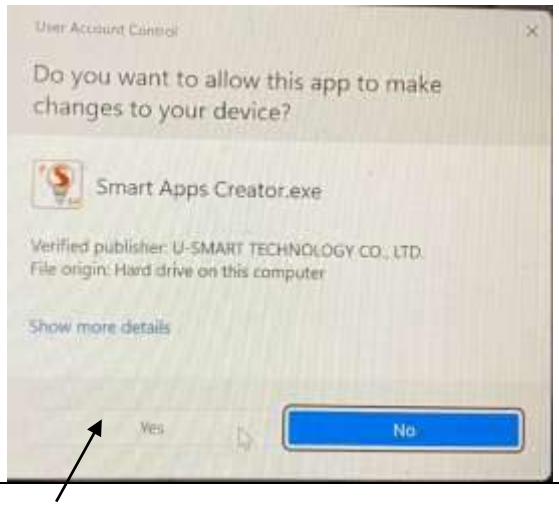
b. Analisis Kurikulum

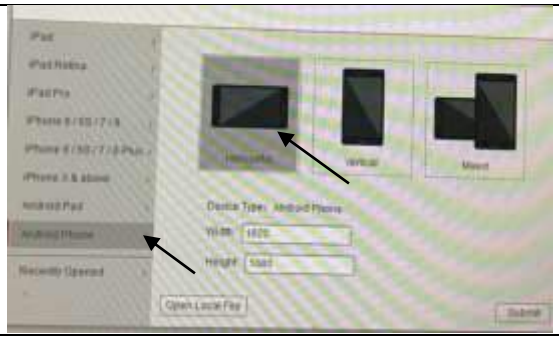
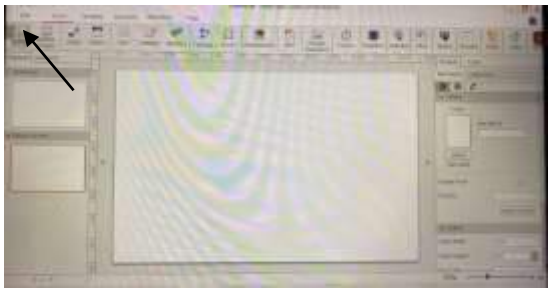
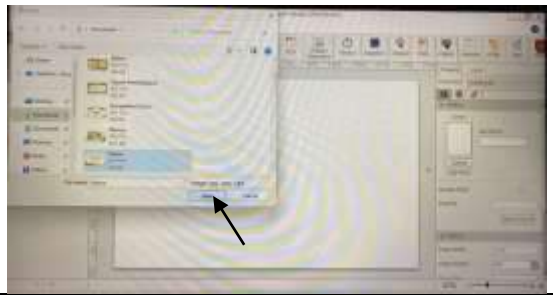
SDN Bangka 3 Kota Bogor menggunakan kurikulum 2013 secara bertahap sejak tahun 2013 menggunakan buku tematik terpadu sebagai sumber belajar. Pada penelitian ini dipilih Tema 9 Subtema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya Pembelajaran 5 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, SBdP dan IPA.

2. Tahapan *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti merencanakan desain layar media video edukasi, pekerjaan pengembangan materi edukasi berbasis *Smart Apps Creator* berjalan dengan sangat baik. Rancangan desain ini meliputi pemilihan template, pilihan animasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Langkah selanjutnya merancang media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*.

Tabel 4.1 Tahapan Rancangan Desain

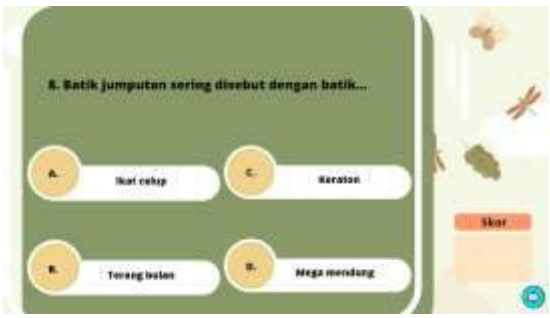
No	Tahapan	Deskripsi
1		Canva merupakan aplikasi utama yang digunakan untuk membuat desain media pembelajaran. Setelah masuk cari tamplate sesuai yang diinginkan.
2		Selanjutnya, jika sudah menemukan tamplate buat materi pembelajaran dan jika sudah selesai jangan lupa di save terlebih dahulu desain yang sudah dibuat.
3		Kemudian masuk ke aplikasi *Smart Apps Creator, Smart Apps Creator* merupakan aplikasi yang digunakan peneliti untuk mengembangkan animasi yang akan disajikan dalam media. Klik *yes*, dan tunggu beberapa detik Selanjutnya pilih *horizontal* dan pilih *Android Phone*. Jika sudah di klik *Submit*

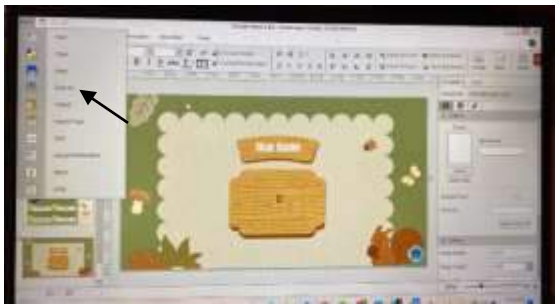
		
4	 	Langkah selanjutnya kita akan memasukan desain materi yang telah dibuat melalui canva. Klik *Image*, pilih *desain* yang akan di masukan ke slide, klik *open*
5		Otomatis *slide* akan seperti ini, jika mengganti nama klik kanan pilih Rename Section dan jika ingin menambahkan slide klik kanan dan pilih *New Section.* Jika ingin menambahkan *slide* di halaman yang sama klik kanan dan pilih *new page.*
6	 	Tampilan atas ada beberapa fitur untuk mengedit, agar *desain* terlihat menarik

7		Halaman 1 berisi tentang judul
8		Halaman 2 berisi tentang menu
9		Halaman 3 berisi tentang kompetensi dasar (KD)
10		Halaman 4 berisi tentang tujuan pembelajara
11		Halaman 5 berisi tentang materi pembelajaran

12		Halaman 6 berisi tentang materi unsur-unsur televisi
13		Halaman 7 berisi tentang materi unsur-unsur iklan radio dan internet
14		Halaman 8 berisi tentang video pembelajaran https://youtu.be/9BvzQWg7yBQ
15		Halaman 9 berisi tentang siap-siap untuk melakukan evaluasi
16		Halaman 10 – 19 berisi tentang soal evaluasi

	2. Salah satu ciri iklan yang baik dan benar adalah... A. Sumatif C. Konsumtif B. Asesiatif D. Informatif Skor 3. Motif batik di atas berasal dari daerah... A. Solo C. Jogja B. Malang D. Cirebon Skor 4. Produk apakah yang terdapat dalam iklan tersebut?... A. Sound C. Alat hemat listrik B. Layar komputer D. Televisi Skor 5. Gabungan beberapa zat dicampurkan dan zat-zat tersebut terlarut sempurna serta tidak menghasilkan endapan hal ini merupakan... A. Zat campuran C. Senyawa B. Zat tunggal D. Unsur Skor 6. Contoh campuran yang memiliki persamaan sifat seperti air dan garam dapur adalah... A. Air dan minyak C. Air dan tanah B. Air dan gula D. Air dan kopi Skor	

	   	
17		Halaman 20 berisi tentang skor akhir

18		Jika semuanya sudah selesai dan file akan disimpan klik *Smart* dan pilih *Output*
19	 	Pilih *Andorid,* kemudian beri nama aplikasi tersebut. Jika sudah klik *submit,* setelah itu file akan tersimpan

Pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dapat membuat media pembelajaran lebih menarik dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian produk dapat diakses tanpa menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan laptop, computer maupun *handphone*. Maka diharapkan pembelajaran

berbasis *Smart Apps Creator* ini dapat membuat pembelajaran lebih praktis, efektif dan fleksibel.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Rancangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* diimplementasikan dalam tahap pengembangan. Setelah itu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media melakukan uji validasi produk untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan. Validasi ahli merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan oleh beberapa ahli (validator) sesuai dibidangnya, yang tujuannya untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan valid atau tidak. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan *Smart Apps Creator* pada tema 9 Subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5. Hasil dari kegiatan ini yaitu saran yang diberikan pada produk yang dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan.

Validasi ahli terdiri dari tiga bidang yaitu materi, bahasa dan media. Validasi ini dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang dosen media Universitas Pakuan yaitu M. Iqbal Suriansyah, M.Com. sebagai ahli media dan bidang bahasa Langgeng Prima Anggradinata, M.Hum sebagai ahli bahasa. Sebagai materi, home tutor V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor bernama Ita Pratiwi, S.Pd. sebagai ahli materi pelajaran. Validasi

dilakukan satu hingga dua kali hingga produk dapat dikenali sebagai dapat digunakan. Hasil uji validitas produk pengembangan media edukasi berbasis *Smart Apps Creator* dapat disajikan sebagai berikut:

a. Ahli Media

Validasi oleh ahli media ini ditunjukkan mengetahui informasi yang dapat berupa kritik dan saran untuk membangun ketercapaiannya media yang dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi produk yang lebih baik. Uji validasi media dilakukan pada hari Jumat tanggal 28 Juli 2023 oleh dosen media yaitu M. Iqbal Suriansyah, M.Kom. Dosen Ilmu Komputer Universitas Pakuan. Aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*. Hasil validasi oleh ahli media ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Nilai
1	Ketepatan penggunaan jenis huruf	5
2	Media mudah untuk dibaca	5
3	Kemudahan dalam penggunaan spasi	5
4	Ketepatan menetapkan teks	5
5	Tampilan gambar menarik	5
6	Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain	5
7	Ketepatan gambar dengan materi	5
8	Komposisi warna yang digunakan tepat	5
9	Video yang ditampilkan sesuai dengan topik	5
10	Video yang disajikan memudahkan peserta didik untuk menjawab soal dengan mudah	5
11	Suara audio dan video yang digunakan jelas	5
12	Kualitas video dalam keadaan baik	5
13	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan	5

14	Keefektifan dalam pengguna *Smart Apps Creator*	5
15	Fleksibek dalam menggunakan *Smart Apps Creator*	5
Total		75
Skor maksimal		5
Skor keseluruhan		75
Presentase		100%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan data hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* sebagai berikut:

1) Ketepatan penggunaan jenis huruf menunjukan hasil sangat baik
2) Media mudah untuk dibaca menunjukan hasil sangat baik
3) Kemudahan dalam penggunaan spasi menunjukan hasil sangat baik
4) Ketepatan menetapkan teks menunjukan hasil sangat baik
5) Tampilan gambar menarik menunjukan hasil sangat baik
6) Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain menunjukan hasil sangat baik
7) Ketepatan gambar dengan materi menunjukan hasil sangat baik
8) Komposisi warna yang digunakan tepat menunjukan hasil sangat baik
9) Video yang ditampilkan sesuai dengan topik menunjukan hasil sangat baik

10) Video yang disajikan memudahkan peserta didik untuk menjawab soal dengan mudah menunjukan hasil sangat baik
11) Suara audio dan video yang digunakan jelas menunjukan hasil sangat baik
12) Kualitas video dalam keadaan baik menunjukan hasil sangat baik
13) Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan menunjukan hasil sangat baik
14) Keefektifan dalam pengguna *Smart Apps Creator* menunjukan hasil sangat baik
15) Fleksibel dalam menggunakan *Smart Apps Creator* menunjukan hasil sangat baik

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 dapat dipresentasekan dengan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

Melihat indikator angket yang ada sebanyak 15 butir dengan menggunakan skor dari angka 1 sampai dengan 5, maka hasil penilaian yang diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{75}{75} \text{ x } 100\% = 100\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada di kategori “Sangat Layak”. Dengan memiliki nilai antara 81% - 100%. Namun ada beberapa hal yang sebelumnya harus diperbaiki agar produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan menjadi lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik sekolah dasar.

Berikut beberapa perubahan tampilan media yang telah diberi komentar dan saran dari ahli media. Maka ahli media memberikan beberapa masuka sebagai berikut:

1) Warna pada background lebih cerah lagi dan tatak letak pada tulisan dan gambar di perbaiki lagi.

Gambar 4.1 Revisi Warna dan Tata Letak

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan ini dilakukan pada hari Senin tanggal 05 Juni 2023 oleh dosen bahasa yaitu Langgeng Prima Anggradinata, M.Hum. Dosen Sastra Indonesia Universitas Pakuan. Ahli bahasa ini memberikan penilaian dan saran terhadap media pembelajaran ini agar media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dapat menjadikan produk yang lebih baik. Aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*. Hasil validasi oleh ahli bahasa ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan bahasa peserta didik	4
2	Kalimat yang digunakan sederhana	4
3	Informasi yang diberikan jelas	4
4	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	4
5	Teks bacaan jelas	4
6	Dapat memotivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran	4
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	4
8	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik	4
9	Ketepatan penulisan dan tanda baca	4
10	Ketepatan penggunaan ejaan	4
11	Bahasa yang digunakan efektif	4
12	Ketepatan struktur kalimat	3
13	Konsisten dalam penggunaan istilah	4
14	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur sara	5
15	Penulisan sesuai EYD	4
Total		60
Skor maksimal		5
Skor keseluruhan		75
Presentase		80%
Kriteria		Layak

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan data hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* sebagai berikut:

1) Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan bahasa peserta didik menunjukan hasil baik
2) Kalimat yang digunakan sederhana menunjukan hasil baik
3) Informasi yang diberikan jelas menunjukan hasil baik
4) Bahasa yang digunakan tidak berbelit-beli menunjukan hasil baik
5) Teks bacaan jelas menunjukan hasil baik
6) Dapat memotivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran menunjukan hasil baik
7) Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa menunjukan hasil baik
8) Kesesuaian bahasa dengan karakteristik menunjukan hasil baik
9) Ketepatan penulisan tanda dan baca menunjukan hasil baik
10) Ketepatan penggunaan ejaan menunjukan hasil baik
11) Bahasa yang digunakan efektif menunjukan hasil baik
12) Ketepatan struktur kalimat menunjukan hasil cukup
13) Konsisten dalam penggunaan istilah menunjukan hasil baik

14) Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur sara menunjukan hasil sangat baik
15) Penulisan EYD menunjukan hasil baik

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli bahasa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 dapat dipresentasekan dengan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

Melihat indikator angket yang ada sebanyak 15 butir dengan menggunakan skor dari angka 1 sampai dengan 5, maka hasil penilaian yang diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{60}{75} \text{ x } 100\% = 80\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada di kategori “Layak”. Dengan memiliki nilai antara 61% - 80%. Artinya produk pengembangan ini layak untuk digunakan pada uji coba terbatas.

c. Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan dilakukan pada hari Senin tanggal 05 Juni 2023 oleh Ita Pratiwi, S.Pd. yang merupakan guru wali kelas V-A di SDN Bangka 3 Kota Bogor. Ahli materi ini memberikan penilaian dan saran terhadap

media pembelajaran ini agar media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dapat menjadikan produk yang lebih baik. Aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*. Hasil validasi oleh ahli materi ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	5
2	Materi sesuai dengan indikator	5
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
4	Materi yang disajikan berurutan	4
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	5
6	Materi yang disampaikan jelas	5
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
8	Keseuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa	5
10	Kejelasan petunjuk belajar	5
11	Kebenaran kosakata sesuai teori dan kosep	4
12	Penggunaan kosakata sudah tepat	5
13	Soal latihan sesuai dengan materi	5
14	Materi dapat membantu siswa belajar mandiri	5
15	Kejelasan tulisan/huruf yang digunakan	4
Total		70
Skor maksimal		5
Skor keseluruhan		75%
Presentase		93,3%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan data hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* sebagai berikut:

1) Materi sesuai dengan kompetensi dasar menunjukan hasil sangat baik
2) Materi sesuai dengan indikator menunjukan hasil sangat baik
3) Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran menunjukan hasil sangat baik
4) Materi yang disajikan berurutan menunjukan hasil baik
5) Materi yang disajikan mudah dipahami menunjukan hasil sangat baik
6) Materi yang disampaikan jelas menunjukan hasil sangat baik
7) Bahasa yang digunakan mudah dipahami menunjukan hasil baik
8) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar menunjukan hasil baik
9) Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa menunjukan hasil sangat baik
10) Kejelasan petunjuk belajar menunjukan hasil sangat baik
11) Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep menunjukan hasil baik
12) Penggunaan kosakata sudah tepat menunjukan hasil sangat baik

13) Soal latihan sesuai dengan materi menunjukan hasil sangat baik
14) Materi dapat membantu siswa belajar mandiri menunjuka hasil sangat baik
15) Kejelasan tulisan/huruf yang digunakan menunjukan hasil baik

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli bahasa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 dapat dipresentasekan dengan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

Melihat indikator angket yang ada sebanyak 15 butir dengan menggunakan skor dari angka 1 sampai dengan 5, maka hasil penilaian yang diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{70}{75} \text{ x } 100\% = 93{,}3\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada di kategori “Sangat Layak”. Dengan memiliki nilai antara 81% - 100%. Artinya produk pengembangan ini sangat layak untuk digunakan pada uji coba terbatas.

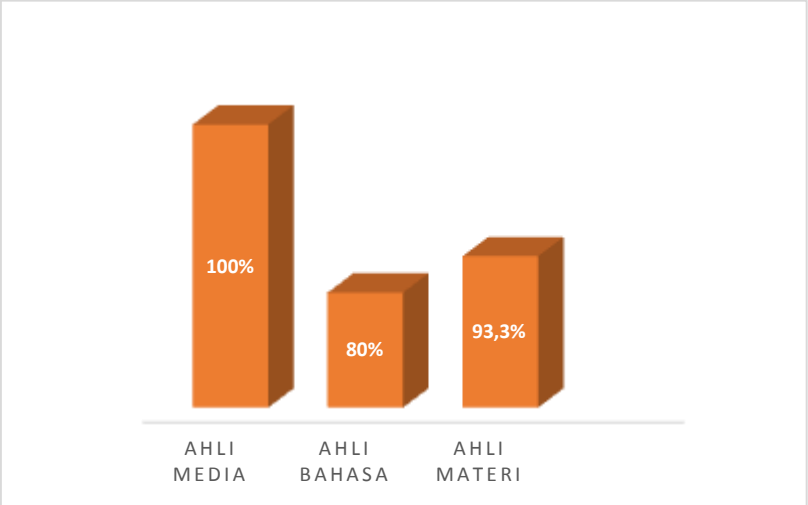
Setelah validasi selesai dilakukan di peroleh data penilaian rata-rata total validasi (RTV) kemudian akan

dikonversi untuk mendapatkan hasil akhir kesimpulan mengenai uji validitas media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*, berdasarkan pedoman konversi ideal pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Penilaian Media Pembelajaran oleh Validator

Validator	RTV
Ahli Media	100%
Ahli Bahasa	80%
Ahli Materi	93,3%
Rata – Rata Total	**91,1%**

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas, diketahui bahwa hasil validasi ahli media 100%, ahli bahasa 80%, dan hasil materi 93,3%, dengan rata-rata persentase 91,1% dengan kriteria sangat layak untuk diimplementasikan. Selain dalam bentuk tabel, untuk melihat hasil penelitian perbandingan dari para ahli dengan persentase disajikan pula bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 4.2 Presentase Hasil Validasi

4. Tahap Impementation (Implementasi)

Setelah melakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasi produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada peserta kelas V-A sebanyak 26 peserta didik. Setelah itu peserta didik juga memberikan respon mengenai penggunaan media pembelajaran melalui instrument yang diberikan. Instrument tersebut dilakukan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir, untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik terhadap materi pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 sesudah penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dilakukan uji terbatas dalam proses pembelajaran, peneliti melakukan penyebaran soal evaluasi kepada 26 siswa untuk mengukur dan mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pembahasan materi. Soal evaluasi berisi 10 soal dengan bentuk pilihan ganda (PG). Adapun rekapitulasi hasil evaluasi peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Evaluasi

No	Responden	Nilai Evaluasi	KKM	Keterangan
1.	AQA	100	70	Tercapai
2.	AFA	100	70	Tercapai
3.	ABAM	90	70	Tercapai
4.	ARF	80	70	Tercapai
5.	BRH	80	70	Tercapai
6.	CMP	90	70	Tercapai
7.	CEW	90	70	Tercapai
8.	DS	90	70	Tercapai
9.	DPN	80	70	Tercapai
10.	EAR	90	70	Tercapai
11.	HAFS	100	70	Tercapai
12.	HMA	80	70	Tercapai
13.	IMPF	80	70	Tercapai
14.	KAP	80	70	Tercapai
15.	KAM	90	70	Tercapai
16.	KN	80	70	Tercapai
17.	MFAF	80	70	Tercapai
18.	MRP	90	70	Tercapai
19.	MKR	80	70	Tercapai
20.	MH	80	70	Tercapai
21.	MMGR	100	70	Tercapai
22.	MKJ	90	70	Tercapai
23.	MFP	80	70	Tercapai
24.	MRM	90	70	Tercapai
25.	MZR	100	70	Tercapai
26.	NFA	100	70	Tercapai
Jumlah		**2290**	**70**	**TERCAPAI**
Rata-rata nilai siswa		**88,76**		
Persentase siswa yang mencapai KKM				**100%**

B. Pembahasan

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, meskipun di sekolah guru dan siswa hanya menggunakan buku mata pelajaran sebagai sumber proses pembelajaran, siswa juga membutuhkan pengalaman belajar yang

menyenangkan untuk memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan inovatif dalam pembelajaran yang mendukung pembelajaran siswa dalam menerima informasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terdapat hambatan peserta didik dalam materi yang telah diajarkan oleh guru termasuk kurang fokus dan cepat bosannya peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru, di sisi lain peserta didik biasanya hanya menggunakan buku tema, *power point* dan sesekali menggunakan *quiziz* yang disiapkan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Aplikasi *smart apps creator* menjadi salah satu media pembelajaran digital tanpa menggunakan jaringan internet. Sebagai mana dikemukakan oleh (Quispe 2023) dan (Sari 2023) bahwa media pembelajaran *smart apps creator* dapat digunakan tanpa paket data atau jaringan internet, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Aplikasi ini juga mudah digunakan oleh siapa saja karena tidak memerlukan keahlian khusus dalam pemograman. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis smart apps creator ini menggunakan metode RnD dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, mengukur tingkat kelayakan produk, peneliti melakukan validasi sebanyak dua kali kepada ahli media, satu kali kepada ahli bahasa

dan ahli materi. Setelah data validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Setelah melakukan revisi ahli media, ahli bahasa, ahli materi data validasi tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* “Sangat Layak” untuk di uji coba tanpa revisi dengan persentase rata-rata 91,1%. Hasil coba produk terhadap 26 siswa kelas V-A mendapat respon positif, hal ini dibuktikan dengan hasil analisis lembar angket respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *smart apps creator*. Pada instrumen penilaian respon angket peserta didik, terdapat 15 pertanyaan. Hasil persentase yang diperoleh sebesar 93,58% mendapatkan tanggapan sangat baik dari peserta didik kelas V-A.

Selain mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *smart apps creator*, terdapat soal evaluasi yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik terhadap penguasaan materi manusia dan benda di lingkungannya. Adapun hasil belajar siswa seletelah mengikuti pembelajaran menggunakan *smart apps creator*. Hasil yang ditunjukkan sangat baik, seluruh siswa mendapatkan nilai di atas KKM (KKM=75) dengan nilai rata-rata sebesar 88,76%, hasil ini menunjukkan suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran ditinjau dari aspek penguasaan materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (V.A.R.Barao et al.2022b) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Game Calistung* Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 02 Wates". Hasil dari ketiga ahli materi menunjukkan rata-rata presentase 88,28% dan hasil dari ketiga ahli media menunjukkan rata-rata presentase 88,25%. Penilaian praktisi materi dan media memperoleh presentase 95%. Angket tanggapan siswa sebesar 100%. Tingkat keefektifan media pembelajaran *Game Calistung* terhadap hasil belajar peserta didik kelas II selama menggunakan media peserta didik memperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 75.

Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh (Nofisari, Kartono, and Suparjan 2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Tema 9 Subtema 3 Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil validasi prosuk media pembelajaran memperoleh kategori sangat baik dengan nilai persentase rata-rata 98,75%, pada aspek bahasa 97,66%, aspek media dan aspek materi 97,83%. Hasil tanggapan peserta didik pada uji coba tahap pertama memperoleh nilai sebesar 78,24% dan uji coba tahap kedua memperoleh nilai sebesar 91,44.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* yang dikembangkan telah efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMEDASI

A. Kesimpulan

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 pada peserta didik kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Berdasarkan hasil hasil uji coba penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan *smart apps creator* dibuktikan dengan hasil uji validitas produk yang dilakukan oleh ahli media berada pada kriteria sangat layak yaitu 100%, ahli bahasa berada pada kriteria sangat layak yaitu 80%, dan ahli materi berada pada kriteria sangat layak yaitu 93,3% serta di dukung dengan hasil respon peserta didik berada pada keriteria sangat baik yaitu 93,58% dan hasil evaluasi pembelajaran 88,76.

B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5, maka saran yang ditemukan adalah:

1. Bagi penelti lain, dapat memperhatikan proses perancangan media seperti warna, tata letak, desain gambar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakter siswa.
2. Bagi kepala sekolah, diharapkan kepala sekolah menyediakan fasilitas untuk mendukung penggunaan media pembelajaran agar pada saat proses pembelajaran dapat maksimal.
3. Bagi guru, media pembelajaran berbasis *smart apps creator* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif dalam proses pembelajaran agar terciptanya suasana dan pembelajaran lebih efektif dan lebih menarik.
4. Bagi peserta didik, dengan adanya keterbatasan media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat mencari sumber materi lainnya sebagai materi tambahan dapat melalui buku atau internet.

C. Rekomdendasi

Rekomendasi yang ada diajukan mengenai pemanfaatan pengembangan produk media pembelajaran berbasis *smart apps creator* sebagai berikut:

1. Produk media dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas dan mendalam yang berkaitan dengan manusia dan benda di lingkungannya.

2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut guna mengukur keefektivitas dalam penggunaan media berbasis *smart apps creator* dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, alangkah lebih baik lagi jika uji coba dilakukan lebih luas lagi sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* yang lebih baik lagi. Peneliti selanjutnya, juga dapat melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi lainnya seperti *powtoon* dan *animaker*.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Wahid. 2018. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar.” *Istiqra* 5 (Meningkatkan Presgtasi): 173–79.

Amalia, Choirunisa Et Al. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Pendahuluan Penggunaan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Ialah Dengan Mengaplikasikan Tematik Integratif Pada Semua Mata Pelajaran , Salah Satunya .” : 265–75.

Android, Berbasis Et Al. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pendidikan Matematika Universitas Peradaban Email : Vivilutfia31@Gmail.Com Received : Februari 2023 ; Accepted : Maret 2023.” 10(1): 770–84.

Ani Daniyati Et Al. 2023. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Journal Of Student Research* 1(1): 282–94.

Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. 2020. “Analisa Dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android.” *Jurnal Ikraith-Informatika* 1(3): 107–15.

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.

Bangun, J P K, And S Hartono. 2022. “Analisis Kesulitan Belajar Materi Sifat Dan Perubahan Benda Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 040492 Batukarang Kec. Payung.” *Prosiding Seminar Nasional …*: 6–15. Https://Jurnal.Semnaspssh.Com/Index.Php/Pssh/Article/View/105%0ahttps://Jurnal.Semnaspssh.Com/Index.Php/Pssh/Article/Download/105/58.

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1): 35–42.

Farista, Rizal, And Ilham Ali M. 2018. “Pengembangan Video Pembelajaran.” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 53(9): 1689–99.

Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, And U Setiawan. 2022. “Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media.” *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik* 3(2): 81–87.

Firdaus, Thoha. 2018. “Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran.” *Artikel: Media Pembelajaran Stkip Nurul Huda*: 1–8.

Fitriani, Rifa. 2017. “Perilaku Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Yogykarta.” *Jurnal Pendidikan Teknik Boga*: 1–11.

Gmbh, Springer-Verlag Berlin Heidelberg. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran.” : 1–23.

H Helly, Anna Maria, Diesnilya Belawaja Lagu, And Irna Karlina Sensiana Blegur. 2022. “Pemanfaatan Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android.” *Circle : Jurnal Pendidikan Matematika* 2(02): 158–68.

Habib, Mustafa, And Kiki Pratama Rajagukguk. 2022. “Pengaruh Pemanfaatan Media Poster Terhadap Prilaku Siswa Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan Sekolah Dasar.” *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ipa, Ips Dan Bahasa Inggris* 4(1): 1–10.

Hal, Vol No, And Elida Hafni Siregar. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Materi Osteichthyes Pada Mahasiswa Biologi 2021 Universitas Negeri Medan Hafni Siregar E , Fitriningsih ,, : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Materi Osteichthyes Pada M.” 6(1): 78–84.

Harahap, Musaddad, And Lina Mayasari Siregar. 2018. “Mengembangkan Sumber Dan Media Pembelajaran.” *Educational* (January): 2–3.

Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; Harahaptuti Khairani; Tahrimtasdin; 2021. Tahta Media Group *Media Pembelajaran*.

Huda, Baenil, And Saepul Apriyanto. 2019. “Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android Dan Web Monitoring.” *Buana Ilmu* 4(1): 11–24. Https://Journal.Ubpkarawang.Ac.Id/Index.Php/Buanailmu/Article/View/808.

Ices. 2021. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Power Point Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V Sd.” 8(March): 1–19.

Indriyani, Lemi. 2019. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa.”

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Fkip, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2(1): 17–26.

Jediut, Mariana, Eliterius Sennen, And Carolina Vebri Ameli. 2021. "Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 (The Advantages Of Using Digital Learning Media In Increasing Learning Motivation Of Elementary School Students During The Covid-19 Pandemic)." *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* 2(2): 1–5.

Karini, Dkk. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (Sac) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Krueng Barona Jaya." *Nucl. Phys.* 13(1): 104–16.

Kustandi Cecep & Darmawan Daddy (2020). Pengembangan Media Pembelajaran (1st Ed.). Kencana.

Lubis, Henny Zurika, Dra Jamila. 2017. "Produk Terapan Tahun Ke-1 Dari Inovasi Pembelajaran Akuntansi Melalui Model Oktober 2017."

Maharuli, Farhamna Maulida, And Zulherman Zulherman. 2021. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio Fkip Unma* 7(2): 265–71.

Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, And Anton Nasrullah. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah." *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10(3): 1745.

Mathematics, Applied. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Kuliah Koperasi Dan Umkm." 4(1): 1–23.

Muthoharoh, Miftakhul. 2019. "Media Powerpoint Dalam Pembelajaran." *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiyah* 26(1): 21–32.

Netriwati, Netriwati, Universitas Islam, Negeri Raden, And Intan Lampung. 2019. "Media Pembelajaran Matematika." (May).

Nofitasari, Dian, Kartono Kartono, And Suparjan Suparjan. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sac Sekolah Dasar." *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(2): 250–67.

Noviati, Wiwi, And Hasil Belajar. 2022. "Jurnal Kependidikan Jurnal Kependidikan." 7(2): 19–27.

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.

Nuralan, Sitti. 2022. “Implementasi Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Sdn 1 Buga.” *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian* 4(1): 33–43.

Nurrita. 2018. “Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 03: 171–87.

Patok, Permainan, Lele Dan, And Gobak Sodor. 2022. “Physics And Science Education Journal (Psej) Volume 2 Nomor 2 , Agustus 2022 P Ublish : 30 Agustus 2022 Abstrak : Physics And Science Education Journal (Psej).” 2(April 2021).

Pujiono, Andrias. 2021. “Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z.” *Didache: Journal Of Christian Education* 2(1): 1.

Quispe, Joseph. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Smart Apps Creator (Sac) Terintegrasi Keislaman Pada Siswa Kelas Iv Sdn Kota Pekanbaru.” 4(1): 88–100.

Rachman, Tiara Nita Rozanah. 2022. “Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa.” *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3(1): 29–43.

Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, And Lysa Nopitasari. 2021. “Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android.” *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer* 14(1): 47–58.

Saputra, Seplin Willy. 2022. “Rancang Bangun Aplikasi ‘Hewan Laut’ Sederhana Berbasis Android.” (May): 2–2.

Sari, R A. 2023. “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Ipa Materi Menjelajah Angkasa Luar Di Kelas Vi Sekolah Dasar.” Https://Repository.Unja.Ac.Id/43844/%0ahttps://Repository.Unja.Ac.Id/43844/1/Skripsi Ratu %281%29.Pdf.

Setiadi, Teguh, And Nur Hidayah. 2019. “Sistem Informasi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Kec. Buaran Pekalongan Menggunakan Metode Akrual Basis.” *Jurnal Ilmiah Komputerisasi Akuntansi* 12(2): 38–44. Http://Jurnal.Stekom.Ac.Id/Index.Php/Kompak□Page38.

Setiawan, Fatoni Agus, Program Studi, Pendidikan Guru, And Sekolah Dasar. 2022. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Tahun 2022*.

Shita, Anggit., And Dkk. 2013. “Pengambangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawakelas V Sd.” *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53(9): 1–16.

Sidharta, Arief. 2015. “Media Pembelajaran.” *Journal Academia Accelerating The World’s Research* 1: 1–29.

Singh, Perbindar Kaur Pajan, And Harwati Hashim. 2020. “Using Jazz Chants To Increase Vocabulary Power Among Esl Young Learners.” *Creative Education* 11(03): 262–74.

Student, M Tech Et Al. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Sistem Koloid Dalam Bentuk Aplikasi Android.” *Frontiers In Neuroscience* 14(1): 1–13.

Susanti, Zulfiana Affrida, And Eni Fariyatul Fahyuni. 2017. “Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran.” *Umsida* 1(1): 5–6.

Syadida, Qoulan. 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.

Tafonao, Talizaro. 2018. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103.

V.A.R.Barao Et Al. 2022a. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Materi Keragaman Agama Di Indonesia.” *Braz Dent J.* 33(1): 1–12.

V.A.R.Barao Eat Al. 2022b. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sd Negeri 02 Wates.” *Braz Dent J.* 33(1): 1–12.

V.A.R.Barao Et Al. 2022c. “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator (Sac) Di Smpn 12 Bulukumba.” *Braz Dent J.* 33(1): 1–12.

Wahyuni, Eko Sri, And Yokhebed Yokhebed. 2019. “Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak.” *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains* 8(1): 32.

Yallah, Sri Okta Rafdi, And Yasdinul Huda. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel Dan Gambar Teknik Di Smkn 1 Sumatera Barat.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1): 1244–55.

Yusuf, Dani, And Freddy Nur Afandi. 2020. “Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Validasi Kordinat Lokasi Dan Nomor Handpone Guna Menghindari Penularan Virus Covid 19.” *Expert: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi* 10(1): 16–22.

Zaini, Herman, And Kurnia Dewi. 2017. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(1): 81–96.

Zubarkah Nasution, Rahmat, And Gunawan Gunawan. 2022. “Konsep Manusia Dan Problematikanya Dalam Alqur’an.” *Edu-Riligia: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan* 5(3): 249–57.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK)

YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
Nomor : 2906/SK/D/FKIP/VI/2023
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang :
1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian *Sarjana*.
4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.

Memperhatikan : Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
Pertama : Mengangkat Saudara

Drs. Dadang Kurnia, M.Pd.	:	Pembimbing Utama
Dita Destiana, M.Pd.	:	Pembimbing Pendamping

Nama	:	NIKEN NURYANDIS
NPM	:	037119005
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi	:	PEGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS CREATOR* PADA TEMA 9 SUBTEMA 3 MANUSIA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA PEMBELAJARAN 5

Kedua : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

Ditetapkan di Bogor
Pada tanggal 24 Juni 2023
Dekan,

Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK 1.0694 021 205

Tembusan :
1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 2 : Surat Prapenelitian

YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 5905/WADEK I/FKIP/III/2023 — 12 Maret 2023
Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Bangka 3 Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama	:	NIKEN NURYANDIS
NPM	:	037119005
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian

YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 6620/WADEK I/FKIP/VI/2023 — 06 Juni 2023
Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Bangka 3 Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama	: NIKEN NURYANDIS
NPM	037119005
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester	: Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 7 juni s.d 16 juni mengenai: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA TEMA 9 SUBTEMA 3 MANUSIA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA PEMBELAJARAN 5

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran 4 : Surat Balasan Penelitian

PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BANGKA 3
KECAMATAN BOGOR TIMUR
Jl. Otto Iskandardinata No. 78 (0251) 8324042, 8312344 Bogor

NPSN : 20219928

NSS : 101026103009
Kode Pos : 16143

Bogor , 12 Juni 2023

Nomor : 422.1/ 79 -Sket/2023
Lampiran : -
Perihal : Pemberitahuan kegiatan

Kepada Yth. Wakil Dekan
U.b. Bidang Akademik
Yayasan Pakuan Siliwangi
FKIP Universitas Pakuan.
Di
Bogor

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat dari Universitas Pakuan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Perihal izin penelitian
Program Guru Sekolah Dasar Nomor. 6620/ WASEK 1/FKIP/ VI /2023, atas nama.

Nama	: NIKEN NURYANDIS
NPM	: 037119005
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester	: Delapan

Nama tersebut diatas telah melaksanakan tugas ijin penelitian pada tanggal 7 s.d 16 Juni 2023 mengenai PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA TEMA 9 SUBTEMA 3 MANUSIA DAN BENDA DI LINGKUNGAN PEMBELAJARAN 5 dengan sebaik-baiknya dan penuh rasa tanggung jawab.

Demikian pemberitahuan ini kami sampaikan untuk diketahui dan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih

Kepala

SDN BANGKA 3

Rosi Royani,M.Pd
NIP. 196901082002122003

Lampiran 5 : Surat Permohonan Validator Data

UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 1105/WADEK I/FKIP/VI/2023 8 Juni 2023
Perihal : Permohonan Validator Data

Yth. Dekan FMIPA
Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Niken Nuryandis
NPM : 037119005
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FMIPA Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Sandi Buchana, M.Pd.
NIK. 1.1006 025 459

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.co.id

Dipindai dengan CamScanner

UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 1105/WADEK I/FKIP/VI/2023 8 Juni 2023
Perihal : Permohonan Validator Data

Yth. Dekan FISIB
Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Niken Nuryandis
NPM : 037119005
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FISIB Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : Langgeng Prima Anggardinata, M.Hum.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

...di Budiana, M.Pd.
NIK 1.1005 025 469

Dipindai dengan CamScanner

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.ac.id

UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 1105/WADEK I/FKIP/VI/2023
Perihal : Permohonan Triangulator Data

8 Juni 2023

Yth. Kepala SDN Bangka 3
di Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Niken Nuryandis
NPM : 037119005
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh triangulator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun triangulator data yaitu:

Nama Guru : Ita Pratiwi, S.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Dr. Budiana, M.Pd.
NIK. 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.co.id

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6 : Lembar Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

LEMBAR UJI VALIDASI PENELITIAN UNTUK AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS CREATORPADA TEMA 9 SUBTEMA 3 MANUSA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA PEMBELAJARAN 5

Hari / Tanggal : Rabu / 31 Mei 2023
Nama Validator : M. Iqbal Suriansyah, M. Kom.
Penyusun : Niken Nuryandis
Pembimbing : 1. Drs. Dadang Kurnia, M.Pd.
2. Dita Destiana, M.Pd.
Instansi : Universitas Pakuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Tema 9 Subtema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya Pembelajaran 5, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran terhadap instrumen penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya isntrumen penelitian tersebut digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dan instrumen penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terimakasih.

Pemohon,

Niken Nuryandis
NPM. 037119005

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5
3. Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong sangat kurang / kurang, mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan penggunaan jenis huruf				✓	
2	Media mudah untuk dibaca				✓	
3	Kemudahan dalam penggunaan spasi			✓		
4	Ketepatan menetapkan teks			✓		
5	Tampilan gambar menarik			✓		
6	Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain			✓		
7	Ketepatan gambar dengan materi			✓		
8	Komposisi warna yang digunakan tepat			✓		
9	Video yang ditampilkan sesuai dengan topik				✓	
10	Video yang disajikan memudahkan peserta didik untuk menjawab soal dengan mudah			✓		
11	Suara audio dan video yang digunakan jelas				✓	

12	Kualitas video dalam keadaan baik				✓	
13	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan				✓	
14	Keefektifan dalam pengguna *Smart Apps Creator*				✓	
15	Fleksibel dalam menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	

Komentar/saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini:

1. [illegible]

Bogor, 31 Mei 2023

Ahli Media

M. Iqbal Suriansyah, M. Kom.

Lampiran 7 : Lembar Hasil Validasi Media Sesudah Revisi

LEMBAR UJI VALIDASI PENELITIAN UNTUK AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS CREATORPADA TEMA 9 SUBTEMA 3 MANUSA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA PEMBELAJARAN 5

Hari / Tanggal : 28 Juli 2023
Nama Validator : M. Iqbal Suriansyah, M. Kom.
Penyusun : Niken Nuryandis
Pembimbing : 1. Drs. Dadang Kurnia, M.Pd.
2. Dita Destiana, M.Pd.
Instansi : Universitas Pakuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Tema 9 Subtema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya Pembelajaran 5,saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran terhadap instrumen penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya isntrumen penelitian tersebut digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dan instrumen penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terimakasih.

Pemohon,

Niken Nuryandis
NPM. 037119005

Dipindai dengan CamScanner

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai 5, dengan rincian sebagai berikut:
   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5
3. Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong sangat kurang/kurang, mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan penggunaan jenis huruf					✓
2	Media mudah untuk dibaca					✓
3	Kemudahan dalam penggunaan spasi					✓
4	Ketepatan menetapkan teks					✓
5	Tampilan gambar menarik					✓
6	Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain					✓
7	Ketepatan gambar dengan materi					✓
8	Komposisi warna yang digunakan tepat					✓
9	Video yang ditampilkan sesuai dengan topik					✓
10	Video yang disajikan memudahkan peserta didik untuk menjawab soal dengan mudah					✓
11	Suara audio dan video yang digunakan jelas					✓
12	Kualitas video dalam keadaan baik					✓
13	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
14	Keefektifan dalam pengguna *Smart Apps Creator*					✓
15	Fleksibel dalam menggunakan *Smart Apps Creator*					✓

Komentar/saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini:

Pada umumnya, aplikasi yang dikembangkan sudah memenuhi syarat dan tata aturan desain. Baik warna, tipografi, keseimbangan, komposisi, tata letak sudah baik. hanya untuk materi video disarankan membuat sendiri kedepannya.

CS Dipindai dengan CamScanner

Bogor, 28 Juni 2023

Ahli Media

M. Iqbal Suariansyah, M.Kom.

Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR UJI VALIDASI PENELITIAN UNTUK AHLI BAHASA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA TEMA 9 SUBTEMA 3 MANUSA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA PEMBELAJARAN 5

Hari / Tanggal : Senin / 05 Juni 2023
Nama Validator : Langgeng Prima Anggradinata, M.Hum.
Penyusun : Niken Nuryandis
Pembimbing : 1. Drs. Dadang Kurnia, M.Pd.
2. Dita Destiana, M.Pd.
Instansi : Universiras Pakuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Tema 9 Sublema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya Pembelajaran 5, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran terhadap instrumen penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya isntrumen penelitian tersebut digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dan instrumen penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terimakasih.

Pemohon,

Niken Nuryandis
NPM. 037119005

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:
   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5
3. Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong sangat kurang / kurang, mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan bahasa peserta didik				✓	
2	Kalimat yang digunakan sederhana				✓	
3	Informasi yang diberikan jelas				✓	
4	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit				✓	
5	Teks bacaan jelas				✓	
6	Dapat memotovasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran				✓	
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				✓	
8	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik				✓	
9	Ketepatan penulisan dan tanda baca				✓	
10	Ketepatan penggunaan ejaan			✓	✓	

11	Bahasa yang digunakan efektif				✓	
12	Ketepatan struktur kalimat			✓		
13	Konsisten dalam penggunaan istilah				✓	
14	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur sara					✓
15	Penulisan sesuai EYD				✓	

Komentar/saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini:

Musik latar dapat dihilangkan dan diganti dengan SFX

Bogor, 05 Juni 2023
Ahli Bahasa

Langgeng Prima Anggradinata, M.Hum.

Lampiran 9 : Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR UJI VALIDASI PENELITIAN UNTUK AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS CREATORPADA TEMA 9 SUBTEMA 3 MANUSA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA PEMBELAJARAN 5

Hari / Tanggal : 05 Juni 2023
Nama Validator : Ita Pratiwi, S.Pd
Penyusun : Niken Nuryandis
Pembimbing : 1. Drs. Dadang Kurnia, M.Pd.
2. Dita Destiana, M.Pd.
Instansi : SDN Bangka 3 Kota Bogor

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Tema 9 Subtema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya Pembelajaran 5, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran terhadap instrumen penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya isntrumen penelitian tersebut digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dan instrumen penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terimakasih.

Pemohon,

Niken Nuryandis
NPM. 037119005

Dipindai dengan CamScanner

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5
3. Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong sangat kurang / kurang, mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar					✓
2	Materi sesuai dengan indikator					✓
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
4	Materi yang disajikan berurutan				✓	
5	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
6	Materi yang disampaikan jelas					✓
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
8	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa					✓
10	Kejelasan petunjuk belajar					✓
11	Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep				✓	

12	Penggunaan kokasata sudah tepat					✓
13	Soal latihan sesuai dengan materi					✓
14	Materi dapat membantu siswa belajar mandiri					✓
15	Kejelasan tulisan/huruf yang digunakan				✓	

Komentar/saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini:

Media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator ini sudah sangat baik dan sangat menyenangkan bagi siswa. Selain itu media inipun sangat interaktif dengan siswa, sehingga siswa ikut berpartisipasi dengan aktif dalam pembelajaran ini

Bogor, 05 Juni 2023

Ahli Materi

Ita Pratiwi, S.Pd.

Lampiran 10 : Lembar Observasi

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru?	✓	
2	Peserta didik menggunakan buku tematik dalam pembelajaran?	✓	
3	Apakah peserta didik memiliki buku pegangan selain buku tematik?		✓
4	Peserta didik menggunakan media pembelajaran selain buku?	✓	
5	Media yang di gunakan oleh guru dapat memudahkan peserta didik untuk belajar?		✓
6	Peserta didik terlihat bersemangat dalam pembelajaran?		✓
7	Perlu adanya pengembangan media pembelajaran?	✓	

Lampiran 11 : Lembar Wawancara

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Respon
1	Apa kesulitan yang di alami siswa pada saat pembelajaran?	Biasanya kesulitannya dari fokus belajar ketika pembelajaran, jadi siswa kurang memahami materi yang di ajarkan.
2	Faktor apa saja yang menyebabkan siswa kesulitan dalam pembelajaran?	Biasanya banyak, tetapi salah satunya faktor di rumah, faktor anaknya juga kadang kalau anaknya ke sekolah cuma main, terus mungkin faktor dari orang tua, kalau di sekolah sendiri dari saya nya yang terburu-buru, media tidak ada, materi tidak ada. Jadi anak tuh cepat jenuh, bosan kayak gitu biasanya.
3	Media pembelajaran apa saja yang biasanya digunakan pada saat pembelajaran?	Biasanya hanya menggunakan *power point*, buku, kadang suka memakai *quiz* di lihat dari situasinya. Tetapi yang paing sering hanya menggunakan buku saja.
4	Apakah siswa menyukai media pembelajaran yang ibu gunakan?	Kalau yang tidak aktif biasanya suka kalau di beri video, quiziz jadi siswanya ikut aktif lagi Tetapi kalua cuma dari gambar biasa atau buku mereka cepat bosan dan jenuh. Jadi bukannya tidak suka tetapi jadi cepat bosan.
5	Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia dan berapa banyak?	Sarana dan prasarana yang tersedia untuk pembelajaran dari mulai teknologi dan bangunan hampir semua ada. Namun jumlahnya masih belum maksimal jika di bandingkan dengan sejumlah guru. Seperti proyektor di sekolah hanya ada 10 dan itupun tidak semua dalam kondisi baik. Yang baik hanya ada 4 selain itu komputer ada 16pc lengkap yang ada di sekolah untuk sarana dalam mengikuti lkm.
6	Bagaimana kemampuan guru dalam penggunaan IT?	Untuk kemampuan guru, alhamdulillah hamper semua guru mampu menggunakan IT, walaupun ada beberapa guru yang tidak

		terlalu lancar namun dalam penggunaan IT guru-guru sudah mampu menggunakan IT.
7	Media pembelajaran seperti apa yang ibu inginkan untuk pembelajaran ini?	Ya biasanya sih harus media yang memang interaktif ke siswanya juga, jadi siswanya juga bisa ikut berpartisipasi juga. Jadi kalau misalnya ada pertanyaan jadi siswanya ikut menjawab langsung. Jadi rame, tetapi ramenya itu dalam arti rame yang baik, rame dalam arti anak-anaknya aktif. Biasanya kalau saya menjelaskan pakai buku si anak cuma iya-iya aja.

Lampiran 12 : Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 5-A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang = 1
Kurang = 2
Cukup = 3
Baik = 4
Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : M. Zhafran.R

Kelas : 5-A

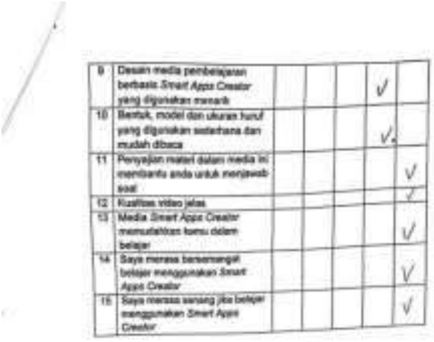
Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang = 1
Kurang = 2
Cukup = 3
Baik = 4
Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓

9	Desain media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media Smart Apps Creator memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan Smart Apps Creator					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan Smart Apps Creator					✓



9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik				✓	
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓	
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : Muhammad Rafi

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekils (√) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang	= 1
Kurang	= 2
Cukup	= 3
Baik	= 4
Sangat baik	= 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					√
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					√
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					√
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					√
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					√
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					√
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					√
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					√
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					√
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					√
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					√
12	Kualitas video jelas					√
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					√
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : Fauzi

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekils (√) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang	= 1
Kurang	= 2
Cukup	= 3
Baik	= 4
Sangat baik	= 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					√
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					√
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					√
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					√
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					√
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					√
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					√
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					√
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					√
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					√
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					√
12	Kualitas video jelas					√
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					√
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 5-A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekils (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang	= 1
Kurang	= 2
Cukup	= 3
Baik	= 4
Sangat baik	= 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan				✓	
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*				✓	
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami			✓		
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami				✓	
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti				✓	
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik				✓	
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal			✓		
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar				✓	
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*		✓			
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*			✓		

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekils (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang	= 1
Kurang	= 2
Cukup	= 3
Baik	= 4
Sangat baik	= 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran Smart Apps Creator mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media Smart Apps Creator mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media Smart Apps Creator					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media Smart Apps Creator mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media Smart Apps Creator menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓
9	Desain media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media Smart Apps Creator memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan Smart Apps Creator					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan Smart Apps Creator					✓

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : Nur abdi Haqqi

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang = 1
Kurang = 2
Cukup = 3
Baik = 4
Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami				✓	
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas				✓	
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : Mica. K

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang = 1
Kurang = 2
Cukup = 3
Baik = 4
Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan				✓	
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti				✓	
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*				✓	
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami				✓	
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami				✓	
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik				✓	
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami				✓	
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti				✓	
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik				✓	
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓	
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal				✓	
12	Kualitas video jelas				✓	
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar				✓	
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 5 A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekls (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:
   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 5 A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekls (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:
   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : Khairun Naila

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang = 1
Kurang = 2
Cukup = 3
Baik = 4
Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami				✓	
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang = 1
Kurang = 2
Cukup = 3
Baik = 4
Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan				✓	
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti			✓		
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*				✓	
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami				✓	
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami			✓		
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik			✓		
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami		✓			
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti			✓		

Dipindai dengan CamScanner

9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas				✓	
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓

9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik				✓	
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓	
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal			✓		
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar				✓	
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : Kenzi Apriyal

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang	= 1
Kurang	= 2
Cukup	= 3
Baik	= 4
Sangat baik	= 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan			✓		
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti				✓	
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*				✓	
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami				✓	
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami				✓	
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik				✓	
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami				✓	
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti				✓	
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik				✓	
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓	
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal				✓	
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar				✓	
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : [illegible]

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang	= 1
Kurang	= 2
Cukup	= 3
Baik	= 4
Sangat baik	= 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan				✓	
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti			✓		
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami				✓	
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami			✓		
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik			✓		
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami				✓	
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti				✓	
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik				✓	
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal				✓	
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar				✓	
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*			✓		

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : [illegible]

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekla (√) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang	= 1
Kurang	= 2
Cukup	= 3
Baik	= 4
Sangat baik	= 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					√
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					√
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					√
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					√
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					√
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					√
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					√
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					√
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					√
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					√
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					√
12	Kualitas video jelas					√
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					√
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas :

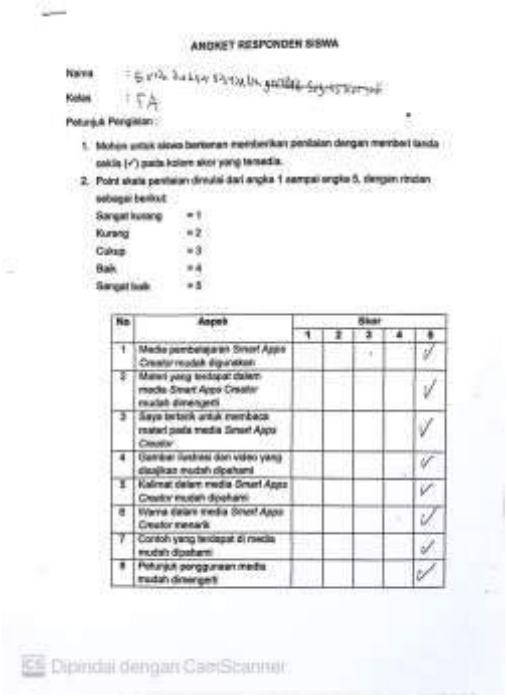
Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekla (√) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang	= 1
Kurang	= 2
Cukup	= 3
Baik	= 4
Sangat baik	= 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					√
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					√
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					√
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					√
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					√
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					√
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					√
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					√
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					√
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					√
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					√
12	Kualitas video jelas					√
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					√
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√

Dipindai dengan CamScanner



ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

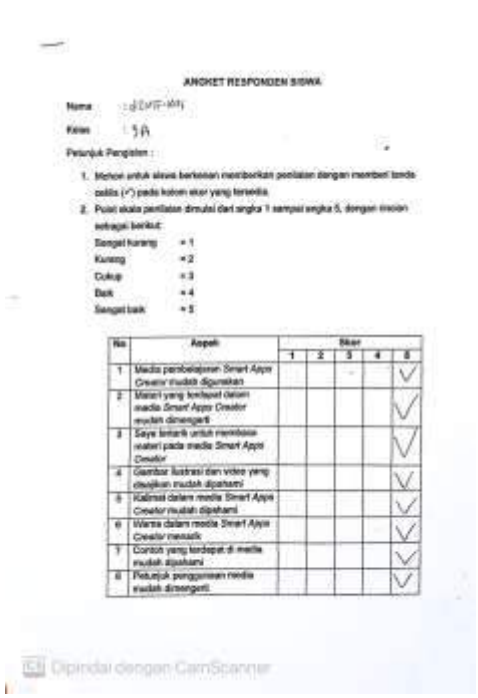
Kelas : 7A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekla (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:
   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓

Dipindai dengan CamScanner



ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 7A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekla (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:
   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓

Dipindai dengan CamScanner

9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓

9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : Dianda Sekmawaya

Kelas : 5-A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami				✓	
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal				✓	
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 5.B

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					√
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					√
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					√
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					√
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					√
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					√
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					√
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					√
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					√
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					√
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					√
12	Kualitas video jelas					√
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					√
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:
   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media Smart Apps *Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas			✓		
13	Media Smart Apps Creator memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan Smart Apps Creator					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan Smart Apps Creator					✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 6A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:
   Sangat kurang = 1
   Kurang = 2
   Cukup = 3
   Baik = 4
   Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran Smart Apps Creator mudah digunakan				✓	
2	Materi yang terdapat dalam media Smart Apps Creator mudah dimengerti				✓	
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media Smart Apps Creator				✓	
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami				✓	
5	Kalimat dalam media Smart Apps Creator mudah dipahami				✓	
6	Warna dalam media Smart Apps Creator menarik				✓	
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami				✓	
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti				✓	
9	Desain media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator yang digunakan menarik				✓	
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓	
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal				✓	
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media Smart Apps Creator memudahkan kamu dalam belajar				✓	
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan Smart Apps Creator				✓	
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan Smart Apps Creator				✓	

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : Aritya Rizkya Fibann

Kelas : 5-A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang = 1
Kurang = 2
Cukup = 3
Baik = 4
Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan				✓	
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti				✓	
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami				✓	
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓	
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas			✓		
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang = 1
Kurang = 2
Cukup = 3
Baik = 4
Sangat baik = 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓
9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : [illegible]

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang	= 1
Kurang	= 2
Cukup	= 3
Baik	= 4
Sangat baik	= 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					✓
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					✓
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					✓
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					✓
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					✓

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : [illegible]

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cekis (✓) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang	= 1
Kurang	= 2
Cukup	= 3
Baik	= 4
Sangat baik	= 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan				✓	
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					✓
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*				✓	
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					✓
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					✓
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik				✓	
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami				✓	
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti				✓	

Dipindai dengan CamScanner

9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					✓
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					✓
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					✓
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					✓

9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik				✓	
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal				✓	
12	Kualitas video jelas					✓
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar				✓	
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*				✓	

ANGKET RESPONDEN SISWA

Nama : [illegible]

Kelas : [illegible]

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon untuk siswa berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda cektis (√) pada kolom skor yang tersedia.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai angka 5, dengan rincian sebagai berikut:

Sangat kurang	= 1
Kurang	= 2
Cukup	= 3
Baik	= 4
Sangat baik	= 5

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Smart Apps Creator* mudah digunakan					√
2	Materi yang terdapat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dimengerti					√
3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media *Smart Apps Creator*					√
4	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					√
5	Kalimat dalam media *Smart Apps Creator* mudah dipahami					√
6	Warna dalam media *Smart Apps Creator* menarik					√
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					√
8	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti					√

Dipindai dengan CamScanner

9	Desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang digunakan menarik					√
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					√
11	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal					√
12	Kualitas video jelas					√
13	Media *Smart Apps Creator* memudahkan kamu dalam belajar					√
14	Saya merasa bersemangat belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√
15	Saya merasa senang jika belajar menggunakan *Smart Apps Creator*					√

Lampiran 13 : Respon Hasil Angket Peserta Didik

No	Nama	Skor Penilaian (1,2,3,4,5)															Skor Penilaian	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Adzwadina Qumota Ayyun	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	65	75
2	Arfa Farras Ayman	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
3	Arkhana Bima Arya M	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
4	Arsya Rizkya Firdaus	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	69	75
5	Bibi Ruqia Husseini	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	61	75
6	Calista Milani Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	73	75
7	Cyril Eleatza Weiss	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
8	Diandra Sukmawijaya	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	72	75
9	Dzulfikar Putra Nadin	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
10	Evran Akhtar Rasyadillah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
11	Hafiz Ahza Faizin S	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
12	Humam Muhammad Arkan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
13	Ikram Mudzaky Putra F	4	3	5	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	4	3	59	75
14	Kenzi Abyyu Pranaja	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	60	75
15	Keyla Aria Maharani	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	5	4	5	4	54	75
16	Khanza Naila	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	72	75
17	M Farhat Al Farizzy	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
18	Mayra Ritanda Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
19	Mica Kamelo Rahman	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	75
20	Mir'atul Hayati	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	72	75
21	Mohammad Maqil G.R	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
22	Muhamad Kevin Juniar	4	5	4	3	5	5	4	4	4	5	3	5	4	2	3	60	75
23	Muhammad Fachrie P	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
24	Muhammad Rafie Maulana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
25	Muhammad Zhafran R	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	73	75
26	Nafisa Fasma Aripin	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75
Jumlah		117	122	129	121	121	122	121	122	122	124	120	123	123	120	120	1.825	1.950
Jumlah skor penilaian : jumlah peserta didik		1.825 : 26 = 70,19																
Rata-rata skor : jumlah skor maksimal x 100%		70,19 : 75 x 100 = 93,58																
Total persentase hasil angket		93,58%																

Lampiran 14 : Lembar Hasil Evaluasi

No Absen	Nama	Nilai
1	Adwina Qurrota Ayyun	100
2	Arfa Farras Ayiman	100
3	Arkhana Bima Arya M	90
4	Arsya Rizkya Firdaus	80
5	Bibi Ruqia Husseini	80
6	Calista Milani Putri	90
7	Cyril Elearza Weiss	90
8	Diandra Sukmawijaya	90
9	Dzulfikar Putra Nadin	80
10	Evran Akhtar Rasyadillah	90
11	Hafiz Ahza Faizin S	100
12	Humam Muhammad Arkan	80
13	Ikram Mudzaky Putra F	80
14	Kenzi Abiyyu Pranaja	80
15	Keyla Aria Maharani	90
16	Khanza Naila	80
17	M Farhat Al Farizzy	80
18	Mayra Rifanda Putri	90
19	Mica Kamelo Rahman	80
20	Mir'atul Haya'i	80
21	Mohammad Maqil G.R	100
22	Muhamad Kevin Juniar	90
23	Muhammad Fachrie P	80
24	Muhammad Rafie Maulana	90
25	Muhammad Zhafran R	100
26	Nafisa Fasma Aripin	100
Jumlah		2290
Rata-Rata		88,76

Lampiran 15 : Dokumentasi

Menjelaskan aplikasi *Smart Apps Creator*

Peserta didik sedang memperhatikan penjelasan

Mengecek siswa

Memberi arahan kepada siswa yang belum paham

Diskusi kelompok pada saat pembelajaran

Lampiran 16

RIWAYAT HIDUP

Niken Nuryandis, lahir di Bogor Tanggal 25 Juni 2001. Lahir dari keluarga beragama Islam, anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Nuryasin dan Ibu Baldina S.Pd. Bertempat tinggal di Kp. Siliwangi Rt 03/Rw 03, Kecamatan Cigombong, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Pendidikan formal yang ditempuh SDN Cigombong 02 tahun 2007-2013, SMPN 01 Cigombong tahun 2013-2016 dan SMAN 01 Cigombong tahun 2016-2019. Kemudian 2019 melanjutkan studi Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor.