

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR*
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MATERI GAYA
DI MADRASAH IBTIDA'YAH NEGERI 06 TANGGUL JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Pendidikan Agama dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :
Nur Halimah
NIM: 202101040020

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

MEI 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR*
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MATERI GAYA
DI MADRASAH IBTIDA'YAH NEGERI 06 TANGGUL JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Pendidikan Agama dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Oleh:

Nur Halimah
NIM: 202101040020

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Disetujui Pembimbing

Muhammad Junaidi S.Pd.I, M.Pd.I
NIP.19821119211011

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS SMART APPS CREATOR
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MATERI GAYA
DI MADRASAH IBTIDA'YAH NEGERI (MIN) 06 TANGGUL JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Jum'at
Tanggal : 17 Mei 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I
NUP. 201603130

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Anggota:

1. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

2. Muhammad Junaidi, M.Pd.I,

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.

NIP. 19730424000031005

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

“Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (QS. An-Nahl [16]:44).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019. (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

Dengan penuh rasa Syukur, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Busasro dan Ibu Risa Umami yang tiada henti mencurahkan seluruh cinta dan kasih sayang, serta do'a nya yang tiada terputus demi terwujudnya cita-cita dan masa depan putrinya.
2. Adik tercinta, Fadil Dwi Prayoga yang senantiasa menjadi motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, agar penulis dapat menjadi kakak yang bisa dicontoh baik oleh adik tercintanya.
3. Kepada sahabat-sahabat tercinta, Asri Ika Nurmaela, Dewi Fuadatul Latifah, Siti Wardatul Mufidah dan Khoirunnisa Harum Puspita sari yang senantiasa memberikan dukungan, semangat serta banyak membantu dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh teman-teman kelas PGMI D2 dan seluruh teman-teman yang ada di sekitar yang menjadi teman dekat sampai saat ini.

KATA PENGANTAR

Sege nap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi penulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di Madrasah Ibtida’iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan banyak dari pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., CPEM., selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN KHAS) yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu di UIN KHAS Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul. Muis, S. Ag., M. Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M. Pd.I., selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku koordinator program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember.

5. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberi banyak ilmu sehingga terselesaikan skripsi ini.
7. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.
8. Ibu Dra. Hindanah, M.Pd.I selaku kepala madrasah Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember yang telah memberi izin melaksanakan penelitian dan memberikan informasi mengenai lembaganya.
9. Ibu Ari Prasetyaningtias S.Pd.I, selaku guru wali kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember, jajaran Staff dan peserta didik kelas IV yang telah bersedia untuk memberikan informasi mengenai data dalam penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini yang masih banyak kekurangan dan kesalahan. Semoga karya ini bisa bermanfaat untuk pembacanya dan dapat dijadikan referensi dalam penulisan skripsi khususnya jenjang Pendidikan Dasar.

Penulis

Nur Halimah

ABSTRAK

Nur halimah, 2024: *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember.*

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Smart Apps Creator*.

Salah satu hal yang harus dapat di kuasai dan dipahami oleh guru agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan tidak terasa membosankan yaitu dengan cara membuat media pembelajaran. Seperti halnya yang terjadi pada kelas IV di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember, yang selama ini pada proses pembelajarannya guru kurang dalam pemanfaatan media pembelajaran yang membuat pembelajaran di kelas menjadi pasif. Oleh karena itu, multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai media yang dapat menarik antusiasme, semangat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada mata Pelajaran IPAS kelas IV materi gaya di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember, (2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada mata Pelajaran IPAS kelas IV materi gaya di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi gaya di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember, (2) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi gaya di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analys, design, development, implementation, evaluation*. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember. Produk multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* ini divalidasi oleh 3 validator, yaitu validator media, validator materi, dan validator pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini adalah 1). Hasil kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif ini yang telah di uji oleh 3 validator memperoleh nilai rata-rata 92,8% yang masuk dalam kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran. 2). Hasil uji kepraktisan yang berasal dari angket praktikalitas yang di berikan kepada guru kelas memperoleh nilai 88,8%. Sedangkan analisis respon peserta didik memperoleh nilai 92,5% dengan kategori sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan.....	11
G. Definisi istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	51
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	53
C. Uji Coba Produk.....	62
D. Desain uji coba.....	62
1. Subjek uji coba.....	63
2. Jenis data.....	63

3. Instrument pengumpulan data	64
4. Teknik analisis data	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	71
A. Penyajian Data Uji Coba	71
B. Analisis Data	96
C. Revisi Produk	99
BAB V KAJIAN DAN SARAN	104
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	104
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	110
C. Kesimpulan	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	118



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
Tabel 2. 1 Persamaan, Perbedaan, Orisinalitas	21
Tabel 3.1 Skala likert (Sugiyono, 2019).....	68
Tabel 3. 2 Tabel Kelayakan Produk (Sugiyono, 2016)	69
Tabel 3. 3 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas.....	69
Tabel 4.1 Hasil validasi ahli media	82
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	84
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli pembelajaran	85
Tabel 4.4 Hasil uji skala kecil	87
Tabel 4.5 Hasil uji skala besar.....	89
Tabel 4.6 Hasil uji praktikalitas	91
Tabel 4.7 Hasil validasi.....	96
Tabel 4.8 Hasil praktikalitas.....	98
Tabel 4.9 Hasil respon peserta didik	98

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal
Gambar 2.1 Tampilan Awal Smart Apps Creator	37
Gambar 2.2 Beranda Smart Apps Creator.....	37
Gambar 3.1 Gambar bahan dasar yang dibutuhkan	55
Gambar 3.2 Rancangan Capaian Pembelajaran	56
Gambar 3.3 Rancangan Tujuan Pembelajaran	56
Gambar 3.4 Rancangan Alur Tujuan Pembelajaran.....	57
Gambar 3.5 Materi Pembelajaran	58
Gambar 3.6 Rancangan Kuis.....	58
Gambar 3.7 Rancangan Game Pembelajaran.....	59
Gambar 4.1 Capaian Pembelajaran	73
Gambar 4.2 Tujuan pembelajaran.....	73
Gambar 4.3 Alur Tujuan Pembelajaran	73
Gambar 4.4 Materi pembelajaran.....	74
Gambar 4.5 Hasil video pembelajaran	75
Gambar 4.6 Hasil Rancangan Kuis	75
Gambar 4.7 Hasil Rancangan <i>Game</i>	76
Gambar 4.8 Tampilan awal SAC	77
Gambar 4.9 Bahan animasi multimedia	80
Gambar 4.10 Proses pembuatan multimedia.....	80
Gambar 4.11 Proses pembuatan video	81

Gambar 4.12 Penyampaian materi	93
Gambar 4.13 Menonton video pendalaman materi	93
Gambar 4.14 Media sebelum revisi (Ahli media).....	99
Gambar 4.15 Media setelah revisi (Ahli media)	99
Gambar 4.16 Media sebelum revisi (Ahli Media)	99
Gambar 4.17 Media setelah revisi (Ahli media)	100
Gambar 4.18 Revisi produk ahli materi (sebelum revisi)	100
Gambar 4.19 Revisi Produk Ahli Materi (Setelah Revisi).....	101



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dan penting terutama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, seperti yang telah tertuang pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa salah satu tujuan Negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, kualitas pendidikan dan pembelajaran harus ditingkatkan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

Pendidikan merupakan sebuah proses pengembangan keterampilan dasar yang bersifat mendasar dan terkait dengan pemikiran intelektual.¹

Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 bab 1 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan ialah usaha yang disengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar mengajar yang mendorong peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi dirinya dalam bidang keagamaan, disiplin, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk negara, bangsa, dan masyarakat.²

¹ Yoko dan Abdul Haris Indrakusuma Feriandi, “Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Materi Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X,” *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 3, no. 1 (2019): 7–11, <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/doubleclick.v3i1.4948>.

² Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan., “UU Sistem Pendidikan Nasional,” Pub. L. No. 20, 2 (2021).

Peningkatan mutu pendidikan erat kaitannya dengan pemanfaatan media pembelajaran.³ Segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membangkitkan minat, sentimen, dan pendapat peserta didik dianggap sebagai media pembelajaran. Hal ini memungkinkan terjadinya proses komunikasi pendidikan yang efisien dan sukses antara guru (atau penyedia media) dan peserta didik.⁴

Pemanfaatan media yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar serta pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Dengan demikian suasana belajar yang dulunya pasif, serta membosankan, dapat berubah menjadi aktif dan disertai dengan partisipasi para peserta didik yang menjadi lebih interaktif.⁵

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga sudah dijelaskan dalam Al-Quran Surah Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

³ Siska Susetyaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash Pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X," *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 4, no. 2 (2019): 147, <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i2.3703>.

⁴ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), 7.

⁵ Baharuddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif Dan Efisiensi Pembelajaran.," *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2015): 115–26.

Artinya: “Dia mengajarkan Adam semua nama-nama (benda), kemudian menampilkan semuanya di hadapan malaikat, lalu mengatakan, 'Sebutkanlah kepada-Ku nama-nama semua benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar,'”⁶

Dia yakni Allah mengajar nama-nama benda seluruhnya, yakni memberinya potensi pengetahuan tentang nama-nama atau memberinya potensi pengetahuan tentang nama-nama atau kata-kata yang digunakan menunjuk benda-benda, atau mengajarkannya mengenal fungsi benda-benda tersebut. Bagi ulama-ulama yang memahami pengajaran nama-nama kepada Adam as. dalam arti mengajarkan kata-kata, di antara mereka ada yang berpendapat bahwa kepada beliau dipaparkan benda-benda itu, dan pada saat yang sama beliau mendengar suara yang menyebut nama benda yang dipaparkan itu.⁷ Ayat tersebut terdapat kata semua benda yang mana dengan media pembelajaran akan menjadikan benda-benda yang ada disekolah di manfaatkan sebaik mungkin oleh guru dalam rangka pembelajaran yang menjadikan peserta didik untuk lebih semangat dalam pembelajaran yang bergam dan berbeda-beda dalam setiap pertemuan.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 06 Jember adalah salah satu madrasah ibtida'iyah yang ada di Kabupaten Jember. Di sekolah, perkembangan prestasi akademik dan non akademik sangat baik, serta sarana dan prasarana yang memadai seperti tersedianya beberapa proyektor. Guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 06 Jember adalah guru-guru yang berkompeten

⁶ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019, (Jakarta: Kementerian Agama, 2019).

⁷ M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an, Vol.I. (Jakarta:Lentera Hati, 1999)

dibidangnya dan juga sering mengikuti pelatihan *workshop* serta berbagai acara seminar. Hanya saja penggunaan media pembelajaran kurang maksimal.⁸ Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ari Prasetyaningtyas, guru kelas IV menyatakan sebagai berikut:

“Untuk penggunaan media saat mengajar, kalau saya perhatikan guru-guru disini kebanyakan pakai video *youtube* dan terkadang pakai PPT. Kalau saya pribadi jarang pakai video *youtube* dan lebih banyak menggunakan benda-benda di sekitar yang bisa di gunakan sebagai media ataupun alat peraga. Ada juga beberapa guru yang masih jarang menggunakan media, kebanyakan masih pakai papan tulis karena keterbatasan dalam kemampuan membuat media.”⁹

Berdasarkan pernyataan tersebut, diketahui bahwa ketika guru mengajar masih jarang sekali memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini juga di perkuat dengan pendapat siswa kelas IV yang di wawancarai oleh penulis yaitu Jesika, yang menyatakan bahwa biasanya guru-guru disana jarang menggunakan media, kebanyakan menggunakan papan tulis dan buku paket saja, terkadang juga menggunakan video *youtube* dan gambar-gambar dari *google*.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui penyampaian materi oleh guru di dalam kelas masih mengalami kesulitan salah satunya adalah karena kurangnya pemanfaatan media dan keterbatasan kemampuan guru

⁸ Observasi di MIN 6 Jember, 20 Oktober 2023.

⁹ Ari Prasetyaningtyas, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 Oktober 2023.

¹⁰ Jesika, diwawancarai oleh penulis, jember 23 Oktober 2023.

dalam membuat media pembelajaran. Media yang digunakan biasanya hanya sebatas video *youtube* yang di tampilkan melalui proyektor. Para guru juga lebih banyak menggunakan media pembelajaran Konvensional seperti papan tulis Kondisi pembelajaran seperti ini menyebabkan peserta didik cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, dan peserta didik hanya sebagai penerima informasi dari guru. Hal ini juga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan.

Ketika belajar di sekolah, peserta didik seringkali kesulitan memahami materi yang diajarkan oleh gurunya karena sumber belajar yang tersedia sebagian besar masih berupa buku, teksnya padat dan tata letaknya kurang menarik sehingga membuat pembelajaran menjadi membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu materi harus di kemas semenarik mungkin untuk menarik antusiasme, semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Multimedia interaktif dapat di jadikan sebagai media yang dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi dinamis yang mengkombinasikan teks, warna, grafik, animasi, audio, dan video. Media pembelajaran multimedia interaktif akan membuat pembelajaran terasa menyenangkan karena peserta didik dapat berinteraksi langsung melalui tombol yang tersedia pada program yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Anggraeni et. al, dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran berbasis

multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan multimedia, menurut temuan tersebut.¹¹

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran multimedia interaktif tersebut adalah *Smart Apps Creator*. Pembuatan multimedia pembelajaran dengan menggunakan *Smart Apps Creator* dapat memanfaatkan beragam media seperti gambar, suara, teks dan video dalam satu *project* dan dapat di gabungkan dengan animasi sehingga isi konten yang dirilis dapat lebih menarik. Hasil proyek yang di produksi dapat disimpan dalam bentuk aplikasi, HTML dan exe dan dapat di gunakan secara online maupun offline. Dalam proses pembuatannya tidak harus memiliki pemahaman mengenai pemograman komputer. Ketika sudah memiliki laptop dan jaringan maka pengembangan aplikasi dana dengan mudah dilakukan. SAC ini sendiri sudah memberikan fitur template sehingga mempermudah guru ketika memasukkan materi pembelajaran, baik berupa teks, gambar maupun video. Namun jika guru ingin tampilan aplikasinya lebih menarik, guru bisa mendesain background, icon-icon yang digunakan dengan desain yang diinginkan. Dengan menggunakan SAC guru akan mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi serta memanfaatkan media-media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Sari bahwa penggunaan media pembelajaran dengan berbantuan aplikasi SAC mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu menjadikan pembelajaran

¹¹ Sri Wulan Anggraeni et al., “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5313–27, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.

menjadi efektif karena pembelajaran disokong oleh teknologi berupa aplikasi sebagai media edukasi.¹²

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk membuat penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart App Creator* Pada Pelajaran Ips Kelas 4 di Madrasah Ibtida’iyah Negeri (MIN) 6 Jember”**. Penelitian ini perlu dilakukan mengingat saat ini guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, serta agar peserta didik dapat belajar mandiri melalui media berbasis multimedia interaktif dan pembelajaran terasa menyenangkan bagi peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di Madrasah Ibtida’iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Mata

¹² Vita Alam Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Usaha Dan Energi,” *UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. (2021).

Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran IPAS berbasis *Smart Apps Creator* terintegrasi keislaman. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Produk berupa media pembelajaran multimedia interatif dan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*.
2. Tampilan media menarik dalam desain penyajiannya.
3. Pengoperasian menu media pembelajaran jelas dan mudah dipahami.

4. Media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dibuat untuk digunakan peserta didik dalam belajar secara mandiri, bisa menggunakan laptop dan android.
5. Isi program memuat beberapa komposisi, yaitu: tujuan pembelajaran, halaman petunjuk penggunaan, halaman materi, halaman quiz, halaman game, video pembelajaran, halaman referensi, dan halaman profil pengembang.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Ketika menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan materi gaya. Selain itu, hasil penelitian ini bertujuan untuk menjadi acuan bagi guru sekolah untuk mengembangkan aplikasi multimedia yang inovatif dan kreatif *Smart Apps Creator* yang sesuai dengan perkembangan zaman serta kemampuan peserta didik.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Sebagai pemicu sehingga peserta didik akan mudah memahami materi gaya sesuai dengan perkembangan teknologi yang pesat serta peserta didik dapat belajar mandiri di rumah berbantuan laptop ataupun android

b. Bagi guru

Hasil pengembangan berupa multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar materi IPA yang berkaitan materi gaya di sekolah dan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menghadapi teknologi

c. Bagi sekolah Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember

Penelitian ini diharapkan nantinya akan menjadi sarana alternatif dalam proses pembelajaran, dan sebagai masukan untuk sekolah, serta sekolah diharapkan memanfaatkan teknologi informasi.

d. Bagi UIN KHAS Jember

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian serupa, yaitu penelitian tentang pengembangan media pembelajaran.

e. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman serta wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang memanfaatkan teknologi yang ada.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi pengembangan dari multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* ini adalah:

1. Media pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran IPAS dan mampu memahami pelajaran tersebut.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan peserta didik di dalam dan di luar kelas
3. Peserta didik bukan hanya menyimak berupa materi saja, melainkan terdapat beberapa soal quiz dan game sebagai evaluasi dari materi gaya yang dikembangkan oleh peneliti

Beberapa keterbatasan dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* mengenai materi gaya, sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* hanya ditujukan pada 1 materi saja, yaitu muatan IPAS bab 3 materi gaya disekitar kita.
2. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV
3. Penelitian dilakukan hanya di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember
4. Penelitian dilakukan hanya sampai mengukur kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*.

G. Definisi istilah

1. Pengembangan multimedia interaktif

Pengembangan multimedia interaktif merupakan pengembangan sebuah produk media pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Isi dalam pengembangan multimedia interaktif ini adalah gabungan dari teks, gambar, animasi, suara, video, serta beberapa soal quiz dan game yang menuntut keterlibatan seluruh indera pada proses belajar

2. *Smart Apps Creator*

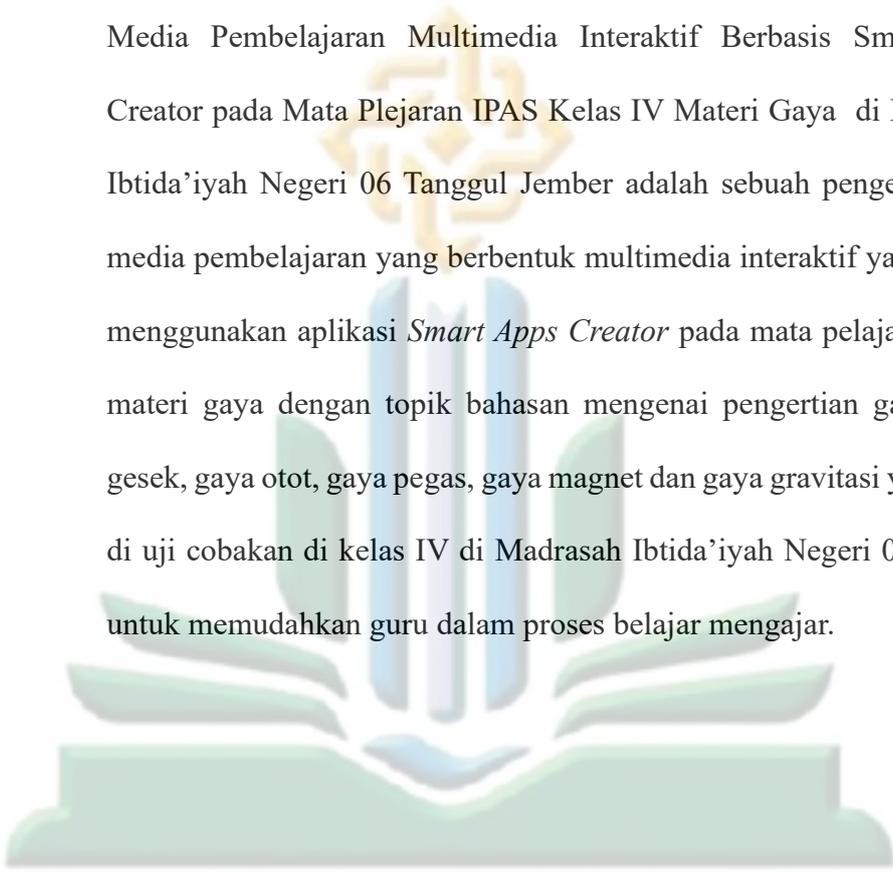
Aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia pada penelitian ini adalah aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*.

Aplikasi ini merupakan aplikasi software atau website yang menyediakan beberapa tools yang mempermudah membuat media pembelajaran. Dimana di dalam tools ada beberapa menu yang kegunaannya untuk memasukkan gambar, animasi, musik, teks dan juga video.

3. Materi Gaya Kelas IV muatan IPAS

Dalam penelitian ini, mata pelajaran yang dipilih ialah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi gaya kelas IV bab 3 dengan tema gaya di sekitar kita yang menjelaskan beberapa poin yaitu pengertian gaya, pengaruh gaya terhadap benda, gaya gesek, gaya otot, gaya magnet, gaya pegas dan gaya gravitasi.

Dengan demikian yang di maksud dari judul Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Mata Plejaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di Madrasah Ibtida'iyah Negeri 06 Tanggul Jember adalah sebuah pengembangan media pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran IPAS materi gaya dengan topik bahasan mengenai pengertian gaya, gaya gesek, gaya otot, gaya pegas, gaya magnet dan gaya gravitasi yang akan di uji cobakan di kelas IV di Madrasah Ibtida'iyah Negeri 06 Jember untuk memudahkan guru dalam proses belajar mengajar.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Di bagian ini, peneliti merangkum penelitian sebelumnya baik yang di publikasikan maupun yang tidak di publikasikan. Langkah ini menunjukkan sejauh mana penelitian orisinal serta perbedaan dari penelitian yang sedang dilakukan.¹

Penelitian-penelitian sebelumnya berupa skripsi yang berkaitan dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian oleh Amalia Cahya Fitri tahun 2021 yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Pada Tema Makanan Sehat di Kelas V SD Negeri 104 Palembang”.²

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* pada tema makanan sehat di kelas V SD Negeri 104 Palembang. Aplikasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan respon peserta didik terhadap kemenarikan video pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE menggunakan lima tahap terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation,*

¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 40.

² Amalia Cahya Fitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Pada Tema Makanan Sehat Di Kelas V SD Negeri 104 Palembang” (Universitas Sriwijaya, 2022), xv.

Evaluation. Penelitian ini melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan guru kelas V serta diuji cobakan kepada 16 peserta didik kelas V. Hasil penilaian validasi dari ahli media diperoleh nilai persentase 88,46% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari ahli materi diperoleh nilai persentase 85% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian kemenarikan dari guru kelas V diperoleh nilai persentase 94,44% yang dikategorikan sangat Menarik. Uji coba lapangan, hasil penilaian respon peserta didik pada uji coba tahap awal memperoleh nilai 95,23%, uji coba lapangan awal memperoleh nilai 91,42% dan uji lapangan akhir memperoleh nilai 85,72% maka kemenarikan video pembelajaran pada kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran.

Dalam hal ini, persamaannya adalah sama-sama memanfaatkan aplikasi berbasis Smart Apps Creator dalam proses pengembangan produknya, menggunakan metode penelitian RnD dengan model ADDIE dan focus penelitian yang sampai pada tahap praktikalitas media. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang dibahas yaitu makanan sehat.

- 2) Penelitian oleh Iva Mawati pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (Sac) Pada Materi Siklus Air Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember Tahun Ajaran 2022/2023”³

³ Iva Mawati, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (Sac)

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) yang valid, layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa tingkat validitas multimedia interaktif Smart Apps Creator (SAC) dengan nilai rata-rata persentase dari 3 validator diperoleh nilai sebesar 95 % yang artinya multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ini sangat baik atau sangat layak digunakan. Untuk data keefektifan multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ini dapat dilihat dari peningkatan nilai atau hasil belajar peserta didik dari nilai pretest dan posttest serta respon peserta didik. Data analisis respon peserta didik menggunakan angket yaitu diperoleh nilai persentase sebesar 86,35 %. Sedangkan hasil keefektifan multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) dapat diperoleh menggunakan perhitungan rumus uji N-gain Score yaitu menunjukkan nilai persentase rata-rata mengalami peningkatan belajar sebesar 72 %

Dalam hal ini, persamaannya adalah sama-sama memanfaatkan aplikasi berbasis Smart Apps Creator dalam proses pengembangan produknya dan menggunakan metode penelitian RnD dengan model ADDIE. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang dibahas yaitu

Pada Materi Siklus Air Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 02 Jember. (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), viii.

terkait siklus air dan fokus penelitian yang mencapai tahap efektivitas media.

- 3) Penelitian oleh Luthfia Aldila Arsy Subagyo tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Materi Keragaman Agama Di Indonesia”⁴

Tujuan penelitian pengembangan ini diantaranya untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan, dan kemenarikan media sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar peserta didik kelas IV MI Perwanida Blitar dalam memahami materi keragaman agama di Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch. Subjek penelitian ini adalah 32 peserta didik kelas IV MI Perwanida Blitar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket, tes, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah berupa produk media pembelajaran berbasis smart apps creator yang diberi nama media ‘tolerancee’. Adapun hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai dari validator ahli materi sebesar 86% dan media dengan kriteria valid dari

⁴ Luthfia Aldila Arsy Subagyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Materi Keragaman Agama Di Indonesia” (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022), xvi.

validator ahli media yaitu sebesar 80%. Selain itu, media ‘toleranzee’ juga dikategorikan sebagai media yang sangat menarik berdasarkan hasil angket respon peserta didik yaitu sebesar 82,7%.

Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis smart apps creator ‘toleranzee’ berisi materi keragaman agama ini sangat valid/layak dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran PPKn tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 di kelas IV MI Perwanida Blitar.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan aplikasi berbasis smart apps creator dalam proses pengembangan produknya, dan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE dan perbedaannya terletak pada materi pembahasan yaitu pada mata Pelajaran PPKn materi keragaman agama dan tujuan penelitian yang juga fokus pada tahap kelayakan dan kemenarikan.

- 4) Penelitian oleh Fachrul Hidayat dan Ima Mulyawati tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD”⁵

Tujuan penelitian ini yaitu ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk mata pelajaran matematika pada materi pecahan kelas 4 SD yang valid dan

⁵ Fachrul Hidayat dan Ima Mulyawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD,” *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2022, 111–120, <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPD.13.01>.

praktis. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D. Data yang didapatkan menggunakan hasil dari angket dan observasi. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas 4 SDN Pesanggrahan 10 Pagi. Hasil validasi media sebesar 81% dengan kategori sangat layak sedangkan validasi materi mendapatkan presentase sebesar 80% dengan kategori layak dan validasi bahasa mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Respon guru mendapatkan presentase sebesar 90% dan respon peserta didik mendapatkan presentase sebesar 86%. Kesimpulannya media pembelajaran interaktif pecahan dapat menjadi media yang memudahkan peserta didik dalam memahami pecahan yang dibuat menggunakan Smart Apps Creator. Saran media pembelajaran interaktif membantu Anda belajar matematika tentang pecahan.

Dalam hal ini, persamaannya adalah sama-sama memanfaatkan aplikasi Smart Apps Creator dalam proses pengembangan produknya, metode penelitian yang di gunakan adalah R&D, dan tujuan penelitian yang terfokus pada kelayakan dan kepraktisan media. Sedangkan perbedaannya adalah model R&D yang di gunakan adalah model 4D dan materi yang di bahas adalah muatan matematika.

- 5) Penelitian oleh Ulfah Putri Efendi tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan di Kelas 4 Sekolah Dasar”.⁶

⁶ Ulfah Putri Efendi, “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan Di Kelas 4 Sekolah Dasar” (Universitas Negeri Padang, 2023), ii.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Smart Apps Creator pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media serta angket praktikalitas dari respons guru dan respons peserta didik. Sekolah uji coba pada penelitian ini adalah kelas IV SDN 04 Enam Lingsung dengan 28 orang peserta didik. Sedangkan, sekolah penelitian adalah kelas IV SDN 02 Enam Lingsung dengan 31 orang peserta didik.

Hasil uji validitas media pada media pembelajaran Smart Apps Creator ini memperoleh persentase sebesar 96,66% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas materi sebesar 90,76% dengan kategori sangat valid, dan hasil uji validitas media sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba memperoleh persentase sebesar 92,85% dengan kategori sangat praktis untuk angket respons guru dan 94,46% untuk angket respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian mendapat hasil 96,42% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon guru dan 95,46% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Smart

Apps Creator pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV SD terpadu telah valid dan praktis.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan aplikasi berbasis smart apps creator dalam proses pengembangan produknya, menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE, dan tujuan penelitian yang focus pada kelayakan dan kepraktisan. Sedangkan perbedaannya terletak materi yang di bahas yaitu materi Pancasila sebagai nilai kehidupan.

Tabel 2.1
Persamaan, Perbedaan, Orisinalitas

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Amalia Cahya Fitri, 2021 "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Pada Tema Makanan Sehat di Kelas V SD Negeri 104 Palembang"	Sama-sama menggunakan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> , menggunakan metode penelitian RnD dengan model ADDIE, dan tujuan	Perbedaan terletak pada materi pembelajaran yaitu makanan sehat.	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> Di SD kelas V materi makanan sehat.

		penelitian focus pada kelayakan dan kepraktisan.		
2	Iva Mawati, 2023, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (Sac) Pada Materi Siklus Air Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember Tahun Ajaran 2022/2023”	Sama-sama menggunakan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> dan menggunakan metode penelitian RnD dengan model ADDIE	Perbedaan terletak pada materi pembelajaran yaitu siklus air, dan focus penelitian yang mencapai tahap efektifitas.	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> di MI pada materi siklus air kelas V
3	Luthfia Aldila Arsy Subagyo, 2022 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Materi	Sama-sama menggunakan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> dan menggunakan metode	Perbedaan terletak pada mata pelajaran yaitu PPKn dan tujuan penelitian yang juga	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i>

	Keragaman Agama Di Indonesia”	penelitian RnD	terfokus pada kemenarikan media.	di MI kelas IV materi Keragaman agama di Indonesia
4	Fachrul Hidayat dan Ima Mulyawati, tahun 2022, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD”	Sama-sama menggunakan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> dan menggunakan metode penelitian RnD, dan tujuan penelitian yang focus pada kelayakan dan kepraktisan media.	Perbedaan terletak pada mata Pelajaran yaitu matematika materi pecahan dan model R&D yang digunakan adalah model 4D.	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> Pada mata Pelajaran matematika di MI
5	Ulfah Putri Efendi, 2023	Sama-sama menggunakan	Perbedaan terletak pada	Penelitian ini mengembangkan

<p>“Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan di Kelas 4 Sekolah Dasar”</p>	<p>aplikasi <i>Smart Apps Creator</i>, menggunakan metode penelitian RnD dan tujuan penelitian yang focus pada kelayakan dan kepraktisan media.</p>	<p>materi dan muatan pembelajaran yaitu materi Pancasila sebagai nilai kehidupan pada muatan PPKn.</p>	<p>media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> di SD kelas 4 pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan.</p>
--	---	--	---

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dapat dilihat pada kelas penelitian, subyek penelitian, rumusan masalah atau tujuan penelitian, serta metodologi penelitian, sebagaimana yang telah dibahas oleh kelima kajian tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian terdahulu karena terdapat beberapa kesamaan pada pembahasan penelitian yaitu media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator*.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan alat tertentu sehingga mereka dapat menyerap informasi dari guru dengan cepat dan mudah.⁷ Media juga didefinisikan sebagai cara mengomunikasikan informasi atau ide. Media disebut juga sebagai pembawa informasi atau pesan dari sumber informasi ke penerima dan bila pesan ditunjukkan untuk mengubah perilaku penerima, maka media tersebut disebut media pembelajaran. Sedangkan media dapat digunakan oleh guru atau pendidik untuk mengomunikasikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara paling efektif untuk meningkatkan pembelajaran.⁸

Saat ini media pembelajaran sudah tidak diragukan lagi karena telah dapat membantu seorang pendidik untuk mencapai tujuan pendidikannya.⁹ Media pembelajaran sebagai komponen yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran merupakan hal yang

⁷ Andrew Fernando Pakpahan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), 196.

⁸ Muhammad Rusli, *Dadang Hermawan. Multimedia Pembelajaran Inovatif: Dasar Dan Model Pengembangan* (Yogyakarta: Penerbit andi STIKOM Bali, 2017), 42.

⁹ S. Y Maulana., I. A., & Munajad, "Pengaruh Media Pembelajaran Poster Dan Video Terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 2, no. 2 (2020): 145–53.

sangat penting, disisi lain dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.¹⁰ Istilah "Media" mengacu pada bentuk jamak dari kata "Medium," yang secara khusus didefinisikan sebagai "perantara atau pengenalan." Menurut Hamalik, memahami media pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dapat membantu peserta didik mengembangkan keinginan dan minat mereka, mendorong mereka, dan memberikan rangsangan dan dampak psikologis kepada peserta didik yang menggunakannya.¹¹

Istilah "media" mengacu pada segala bentuk atau teknologi yang digunakan dalam proses pendidikan atau dalam penyebaran informasi.¹² Tujuan media pembelajaran terutama untuk mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran.

b) Peran media pembelajaran

Kemp dan Dayton mengidentifikasi delapan peran dan keunggulan yang terpaut dengan media pembelajaran, antara lain selaku selanjutnya:¹³

- a) Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyatukan konten topik di banyak domain pembelajaran secara bersamaan.
- b) Media pembelajaran memfasilitasi dan meningkatkan kegiatan pembelajaran.

¹⁰ Lestari. N. D, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 3 (2018): 33–43.

¹¹ Maulana., I. A., & Munajad, "Pengaruh Media Pembelajaran Poster Dan Video Terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak.",...147.

¹² R. E Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Kota Pena: CV. Solusi Distribusi, 2016), 33-34.

¹³ Dalam Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), 70.

- c) Media pembelajaran memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan peserta belajar lainnya, serta dengan guru.
- d) Media pembelajaran meningkatkan efisiensi kegiatan pembelajaran, sehingga menghemat tenaga dan waktu
- e) Media pendidikan meningkatkan kualitas belajar peserta didik
- f) Media pembelajaran meningkatkan fleksibilitas kegiatan pembelajaran dengan memungkinkannya dilakukan kapan saja dan di mana saja
- g) Media pembelajaran dapat membantu peserta didik mengembangkan sikap yang baik tentang setiap prosedur dan juga terhadap materi topik

Berdasarkan uraian beberapa ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fasilitas yang digunakan pendidik selama pembelajaran terjadi dan tingkatkan mutu pembelajaran lewat komunikasi yang amat efisien, sebab berfungsi sebagai perantara penting untuk interaksi antara guru dan peserta didik, khususnya pemahaman pembelajaran. media. Selain itu, media pendidikan dapat membantu peserta didik dalam memahami informasi pendidikan.

c) Macam-macam media pembelajaran

Ada enam macam-macam kategori utama media pendidikan sebagai berikut:¹⁴

a. Teks

Teks merupakan unsur dasar penyampaian informasi, yang hadir dalam berbagai gaya dan bentuk yang dirancang untuk meningkatkan daya tarik penyampaian informasi¹⁵

b. Audio visual

Dalam meningkatkan daya tarik penawaran. dan format audio, termasuk suara sekitar, musik dan rekaman, video, slide dan sebagainya.¹⁶

c. Seni rupa

Seni rupa adalah rangsangan penglihatan yang dapat diberikan melalui berbagai media seperti foto, gambar, dll¹⁷

d. Media proyeksi gerak

film layar lebar, program televisi dan kaset (CD, VCD atau DVD).¹⁸

¹⁴ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 1–10, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949>.

¹⁵ Fifit Fitriansyah, "Analisis Isi Buku Teks Teknologi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa," *Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika* 19, no. 2 (2019): 207–12, <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>.

¹⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), 172.

¹⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 172.

¹⁸ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

e. Manusia

Pengawas, peserta didik, guru atau ahli materi.¹⁹

f. Objek tiruan atau miniature

Seperti 3 dimensi yang dapat disentuh dan dimanipulasi oleh peserta didik. media ini disusun untuk melampaui batasan objek dan keadaan agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan lancar.²⁰

Bedasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa macam media pembelajaran antara lain: media teks, audiovisual, seni rupa, media proyeksi gerak, manusia, dan objek tiruan atau miniatur.

d) Jenis-jenis media pembelajaran

Jenis - jenis media pembelajaran antara lain:

a. Media cetak

Buku, modul, majalah, gambar, poster, peta, foto-foto, majalah dinding, papan planel, LKS, guntingan koran, handout

b. Media audio

Siaran radio, cd/dvd, podcast, lagu, musik, file mp3, telepon, laboratorium Bahasa

¹⁹ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*....,23.

²⁰ Nur Fauziah Suparji, "Penggunaan Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Dikelas X TGB 3 SMK Negeri Surabaya", *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 1, no. 1 (2014): 3.

c. Media audiovisual

Film, televisi, video

d. Multimedia interaktif

Game, aplikasi-aplikasi berbasis android dll

e. *E-learning*

*Udemy, codeacademy, ruangguru, zenius, google classroom*²¹

Dengan demikian diketahui bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya yaitu media cetak, media audio, media audiovisual, multimedia interaktif, dan *E-learning*.

2. Multimedia Interaktif

a) Pengertian Multimedia Interaktif

Istilah multimedia secara etimologi berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi secara teks, gambar, suara, video. Selain secara etimologi definisi multimedia secara terminologi berarti kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain sebagainya secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu.²²

²¹ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 23.

²² Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: IKAPI, 2017), 2.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna.²³ Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki. Contoh multimedia interaktif yaitu multimedia pembelajaran interaktif (pembelajaran berbasis multimedia interaktif), aplikasi game dan lain-lain.²⁴

Dari beberapa pengertian di atas yang telah dipaparkan oleh para ahli mengenai multimedia interaktif dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu sarana untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan dalam bentuk teks, gambar, animasi, video, audio dan lain-lain antara peserta didik dengan pendidik yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dikontrol atau dioperasikan sendiri oleh pengguna misalnya computer.

b) Fungsi multimedia

Multimedia pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya sebagai berikut:

²³ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 24.

²⁴ Inung Diah dan Sekreningsih Nita Kurniawati, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *Jurnal of Computer and Information Technologi* 1, no. 2 (2018): 68–76.

- a. Untuk memperkuat respon pengguna
- b. Mengontrol laju kecepatan belajar
- c. Peserta didik dapat mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan
- d. Memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, maupun respon lain yang sejenis²⁵

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi dari multimedia adalah untuk memperkuat respon pengguna, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajar mereka, memberi kesempatan pada peserta didik untuk memperhatikan dan mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalkan, serta memberi kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban pemilihan, keputusan, percobaan, maupun respon lainnya.

c) Kelebihan Multimedia Interaktif

Menurut Warsita, program multimedia interaktif mempunyai beberapa kelebihan, sebagai berikut:

- 1) Fleksibel (*flexible*), yang berarti pemanfaatan multimedia dapat dilakukan di kelas di kelas, secara individu, atau secara kelompok kecil. Disamping itu, fleksibel multimedia dalam

²⁵ Munir, *Multimedia, Konsep Dan Aplikasi Dalama Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 10.

penggunaan waktu juga merupakan ciri yang menonjol sehingga bisa cocok untuk semua orang

- 2) Melayani kecepatan belajar individu (*self-pacing*), artinya kecepatan waktu pemanfaatannya dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik yang menggunakannya.
- 3) Bersifat kaya isi (*content rich*), artinya program tersebut menyediakan isi informasi yang cukup banyak, bahkan berisi materi pelajaran yang sifatnya pengayaan dan pendalaman, dan juga memberikan rincian lebih lanjut dari isi materi atau elaborasi isi materi yang disiapkan khusus, atau ingin belajar lebih banyak.
- 4) Interaktif (*interactive*) adalah bersifat komunikasi dua arah, artinya program tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respon, dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga bisa direspon balik oleh program multimedia dengan suatu balikan (*feedback*). Tingkat interaktivitas tersebut merupakan salah satu tolak ukur dalam menilai kualitas program multimedia pembelajaran interaktif.²⁶

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari multimedia interaktif adalah bersifat fleksibel, melayani kecepatan

²⁶ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif...*, 27.

belajar masing-masing peserta didik sesuai kemampuan dan kesiapan peserta didik, bersifat kaya isi materi yang memuat informasi cukup banyak, dan interaktif bersifat komunikasi dua arah antara peserta didik untuk memberikan respon dengan direspon balik oleh suatu program multimedia.

d) Kekurangan multimedia interaktif

Menurut Sharon, multimedia interaktif memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut.

- 1) Multimedia cenderung mahal sehingga membutuhkan biaya lebih. Biaya disini adalah biaya yang dibutuhkan dalam pengadaan supporting hardware yang mendukung keberlangsungan multimedia tersebut seperti player, LCD, speaker.
- 2) Tuntutan terhadap spesifikasi computer yang memadai
- 3) Design yang buruk dapat menyebabkan kebingungan dan kebosanan
- 4) Pengguna perlu keterampilan khusus untuk memahami program yang interaktif agar dapat mengantisipasi hambatan-hambatan yang ada.²⁷

Dengan demikian dapat diketahui bahwa multimedia memiliki beberapa kekurangan diantaranya multimedia

²⁷ Sharon E Smaldino, *Instructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 174.

cenderung mahal dan membutuhkan spek computer yang memadai, desain yang buruk dapat membuat kebingungan serta diperlukan keterampilan khusus untuk memahami program yang interaktif.

3. *Smart Apps Creator*

a) Pengertian *Smart Apps Creator*

Smart Apps Creator merupakan software yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi *Smart Apps Creator* dibuat oleh Balai Pelatihan dan Pengembangan Teknologi Komputer (BMPTK) Semarang, Jawa Tengah. Aplikasi ini dapat dipergunakan dalam berbagai ilmu pengetahuan pada jenjang sekolah dasar hingga tingkat lanjut.²⁸

Smart Apps Creator merupakan aplikasi dekstop yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi mobile android dan IOS. *Smart Apps Creator* memiliki fitur seperti hasil keluaran berupa konten digital, real time, sangat interaktif, support HTML 5, support template dan animasi dan *waterfall friendly*.²⁹

Pembuatan multimedia pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* dapat memanfaatkan beragam media seperti gambar, suara, teks dan video dalam satu project. *Smart Apps Creator* dapat digabungkan dengan animasi sehingga isi konten yang akan

²⁸ Dewi dan Nur Rochman Fatoni Kusumaningsih, “The SAC 3.0 Android-Based Application as A Learning Media in Teaching Basic BIPA,” *BIPA*, 2019, 2.

²⁹ Avin Wimar Budyastomo, “Pembuatan Aplikasi Pengenalan Tatasurya Berbasis Android Menggunakan Smart App Creator,” *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 10, no. 1 (2020): 10–21.

dirilis dapat lebih menarik. Aplikasi software *Smart Apps Creator* tergolong mudah untuk digunakan, sebab dalam praktiknya pengguna tidak harus menguasai dan mahir koding serta memiliki pengalaman sebagai programmer.³⁰ Namun, pengguna tinggal menginput file gambar, suara, teks dan video pada software dan pengguna dapat memproduksi project sesuai dengan selera sendiri. Hasil project yang telah diproduksi dapat disimpan dalam bentuk soft file interaktif baik berupa aplikasi, HTML dan .exe. Hasil project yang telah divalidasi dapat digunakan secara offline maupun online.

b) Tampilan *Smart Apps Creator*

Tampilan *Smart Apps Creator* merupakan bentuk visual dalam sebuah aplikasi sebagai tempat (media) untuk menghubungkan antara sistem dengan pengguna untuk berinteraksi dengan berbagai fitur, konten, dan fungsi yang ada di dalamnya.

a. Tampilan awal *Smart Apps Creator*

Tampilan awal adalah *interface* yang pertama kali muncul ketika mengakses *Smart Apps Creator*. Cara mengakses *Smart Apps Creator* adalah dengan melakukan *double click* pada *icon Smart Apps Creator* yang ada pada *desktop* atau bisa dilihat

³⁰ Et.al Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning *Smart Apps Creator* (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar,” *Akademika* 9, no. 2 (2020): 141.

melalui daftar program yang ada di *Start Menu*. Berikut adalah tampilan awal ketika membuka *Smart Apps Creator*.



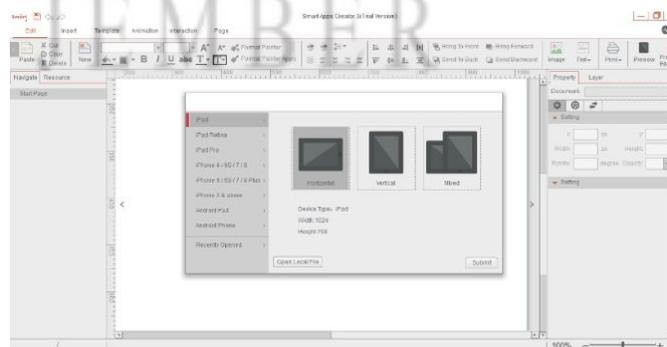
Gambar 2.1
Tampilan awal *Smart Apps Creator*

b. Beranda *Smart Apps Creator*

Beranda *Smart Apps Creator* adalah halaman utama atau halaman pembuka yang muncul setelah tampilan awal.

Keberadaan beranda sangat penting dalam suatu aplikasi karena merupakan halaman index atau yang pertama kali ditampilkan.

Berikut adalah tampilan beranda *Smart Apps Creator*.



Gambar 2.2
Beranda *Smart Apps Crator*

c) Fitur *Smart Apps Creator*

Ketika mengembangkan suatu media, fitur merupakan salah satu elemen yang dapat dimanfaatkan penggunaannya agar mampu menciptakan media yang menarik serta pembelajaran. Adapun fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Smart Apps Creator adalah sebagai berikut:

a. Menu Insert adalah salah satu fitur Smart Apps Creator yang berguna untuk memasukan foto/gambar, ganti background, memasukan tulisan, memasukan fitur hotspot (pergantian antar slide), dan uji coba preview (slide). Adapun icon yang tersedia dalam menu insert ini adalah sebagai berikut:

1) Icon Image adalah salah satu fitur Smart Apps Creator yang berguna untuk memasukan foto atau gambar ke dalam page/halaman;

2) Icon Text adalah salah satu fitur Smart Apps Creator yang berguna untuk memasukan teks ke dalam page/halaman sesuai dengan kebutuhan;

3) Icon Background adalah salah fitur satu Smart Apps Creator yang berguna untuk memasukan background ke dalam page atau halaman agar lebih menarik;

4) Icon Hotspot adalah salah satu fitur Smart Apps Creator yang berguna untuk mengolah slide agar lebih menarik dan lebih memudahkan dalam menggunakan aplikasi tersebut;

- 5) Icon Preview adalah salah satu fitur Smart Apps Creator yang berguna untuk melihat semua menu yang telah di buat atau disajikan agar lebih di koreksi kembali.
- b. Menu Template adalah salah satu fitur Smart Apps Creator yang berguna untuk memasukan foto, uji coba preview (slide) dan menghubungkan antar slide;
- c. Menu Animation adalah salah satu fitur Smart Apps Creator yang berguna untuk mendesain slide agar lebih menarik bisa berupa naik turun, turun naik, samping kanan kiri maupun bisa menghilang kemudian muncul kembali;
- d. Menu Interaction adalah salah satu fitur Smart Apps Creator yang berguna untuk mendesain antar slide agar lebih memudahkan dalam membuka aplikasi tersebut;
- e. Menu Page adalah salah satu fitur Smart Apps Creator yang berguna untuk membuka file dengan sesuai kebutuhan contoh: page portrait atau landscape, kemudian di fitur ini juga bisa disesuaikan untuk dari mana slide akan dimulai.

d) Kelebihan dan kekurangan *Smart Apps Creator*

Setiap *software* yang diciptakan oleh manusia pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, hanya saja mungkin tingkatannya yang berbeda. *Smart Apps Creator* sebagai salah satu aplikasi juga memiliki kelebihan dan kelemahan.

Adapun kelebihan dan kelemahan dari aplikasi Smart Apps Creator, antara lain:

a. Kelebihan dari *Smart Apps Creator*

- 1) Mudah untuk dipelajari pemula. Menggunakan desain User Interface (UI) yang sederhana, mampu memudahkan pemula untuk mengerti fitur dan icon yang tersedia di SAC;
- 2) Mampu merancang aplikasi berbasis android tanpa menggunakan bahasa pemrograman. Software SAC di desain agar media pembelajaran mampu dibuat tanpa merasa sulit dalam Menyusun bahasa pemrograman, sehingga ketika pemula memiliki sedikit kemampuan mampu menciptakan aplikasi sesuai yang telah ia rancang sebelumnya;
- 3) Mampu disimpan di beberapa perangkat. Aplikasi SAC ini bisa disimpan dengan hasil android, IOS, exe, serta HTML 5.
- 4) Mampu dioperasikan tanpa menggunakan internet. Aplikasi ini bisa dijalankan dengan atau tidak adanya internet. Sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya karna tidak terbatas ruang, waktu serta koneksi

b. Kekurangan dari Smart Apps Creator

- 1) Bersifat *trial version* selama 30. Untuk menggunakannya di waktu yang lama, pengguna harus membeli lisensinya.
- 2) Fitur yang tersedia terbatas

- 3) Bahasa yang digunakan masih menggunakan beberapa Bahasa diantaranya bahasa inggris. Sedangkan bahasa indonesia masih belum tersedia.
- 4) Memiliki template yang sederhana, sehingga untuk dapat menghasilkan tampilan produk yang bagus membutuhkan kreatifitas yang tinggi.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah berupaya melakukan peningkatan mutu pendidikan melalui pengembangan kurikulum yang dikenal sebagai “Kurikulum Merdeka”. Pada kurikulum merdeka ini pembelajaran ilmu pengetahuan alam diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS.³¹

Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.³²

Kurikulum merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sekaligus berfokus pada materi

³¹ Ujang Cepi, “Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan,” *Jurnal of Educational and Language Research* 1, no. 12 (2022) :2105-2118.

³² Nurul Saadah, et.al “Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022) : 9180 - 9187.

esensial dan pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Karakteristik utama dari kurikulum ini yang mendukung pemulihan pembelajaran adalah 1) pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan soft skills dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila 2) fokus pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi.³³

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Sebelum itu, ada 7 hal baru yang ada dalam Kurikulum Merdeka,³⁴ Yaitu:

Pertama, struktur kurikulum, Profil Pelajar Pancasila (PPP) menjadi acuan dalam pengembangan standar isi, standar proses, dan

³³ Ujang Cepi, "Implementasi Kurikulum Merdeka".

³⁴ Ika Farhana, *Merdekakan Pikiran Dengan Kurikulum Merdeka* (Bogor: Penerbit LINDAN BESTARI, 2022), 2.

standar penilaian, atau struktur kurikulum. Capaian Pembelajaran (CP), Prinsip Pembelajaran, dan Asesmen Pembelajaran. Secara umum struktur kurikulum paradigma baru terdiri dari kegiatan intrakurikuler berupa pembelajaran tatap muka bersama guru dan kegiatan proyek. Selain itu, setiap sekolah juga diberikan keleluasaan untuk mengembangkan program kerja tambahan yang dapat mengembangkan kompetensi peserta didiknya dan program tersebut dapat disesuaikan dengan visi misi dan sumber daya yang tersedia di sekolah tersebut.³⁵

Kedua, hal yang menarik dari Kurikulum Paradigma Baru yaitu jika pada KTSP 2013 kita mengenal istilah KI dan KD yaitu kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, maka pada Kurikulum Paradigma Baru kita akan berkenalan dengan istilah baru yaitu Capaian Pembelajaran (CP) yang merupakan rangkaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai satu kesatuan proses yang berkelanjutan sehingga membangun kompetensi yang utuh. Oleh karena itu setiap asesmen pembelajaranyang akan dikembangkan oleh guru haruslah mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Ketiga, pelaksanaan proses pembelajaran dengan pendekatan tematik yang selama ini hanya dilakukan pada jenjang SD saja, pada

³⁵ Nurul Hikmah, *Kurikulum Merdeka Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Tangerang: Bait Qur'any Multimedia, 2022), 51.

kurikulum baru diperbolehkan untuk dilakukan pada jenjang pendidikan lainnya. Dengan demikian pada jenjang SD kelas IV, V, dan VI tidak harus menggunakan pendekatan tematik dalam pembelajaran, atau dengan kata lain sekolah dapat menyelenggarakan pembelajaran berbasis mata Pelajaran.

Keempat, jika dilihat dari jumlah jam pelajaran, Kurikulum Paradigma Baru tidak menetapkan jumlah jam pelajaran perminggu seperti yang selama ini berlaku pada KTSP 2013, akan tetapi jumlah jam pelajaran pada Kurikulum Paradigma Baru ditetapkan pertahun. Sehingga setiap sekolah memiliki kemudahan untuk mengatur pelaksanaan kegiatan pembelajarannya.³⁶

Kelima, sekolah juga diberikan keleluasaan untuk menerapkan model pembelajaran kolaboratif antar mata pelajaran serta membuat asesmen lintas mata pelajaran, misalnya berupa asesmen sumatif dalam bentuk proyek atau penilaian berbasis proyek. Pada Kurikulum Paradigma Baru peserta didik SD paling sedikit dapat melakukan dua kali penilaian proyek dalam satu tahun pelajaran. Sedangkan peserta didik SMP, SMA/SMK setidaknya dapat melaksanakan tiga kali penilaian proyek dalam satu tahun pelajaran. Hal ini bertujuan sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Keenam, untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pada KTSP 2013 dihilangkan maka pada

³⁶ Ika Farhana, *Merdekakan Pikiran...*,12

Kurikulum Paradigma Baru mata pelajaran ini akan dikembalikan dengan nama baru yaitu Informatika dan akan diajarkan mulai dari jenjang SMP.³⁷

Ketujuh, untuk mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang Sekolah Dasar kelas IV, V dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam Kurikulum Paradigma Baru kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih siap dalam mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang terpisah pada jenjang SMP. Sedangkan pada jenjang SMA permintaan atau penjurusan IPA, IPS dan Bahasa akan kembali dilaksanakan pada kelas XI dan XII.

5. Gaya

a) Pengertian gaya

Gaya adalah gerakan atau hal-hal yang menyebabkan suatu benda bergerak atau berhenti dari gerakannya. Gaya juga dapat didefinisikan sebagai dorongan ataupun tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak, berubah arah, maupun perubahan bentuk benda. Gaya juga dapat mengakibatkan benda yang mulanya bergerak menjadi diam. Untuk mengukur nilai gaya

³⁷ Saadah, “Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka.”

yang terjadi pada suatu benda, kita dapat menggunakan alat ukur neraca pegas (dinamometer).³⁸

Dengan demikian diketahui bahwa gaya adalah gerakan atau hal-hal yang menyebabkan suatu benda bergerak atau berhenti dari gerakannya dan nilai gaya dapat diukur menggunakan alat dynamometer.

b) Pengaruh gaya terhadap benda

Pengaruh gaya pada benda adalah sebagai berikut.

- a. Benda diam menjadi bergerak.
- b. Benda bergerak menjadi lebih cepat gerakannya, dan benda bergerak menjadi diam.
- c. Mengubah bentuk benda.
- d. Mengubah arah gerak benda.³⁹

Dapat diketahui bahwa gaya dapat mempengaruhi benda dengan membuat benda diam menjadi bergerak dan juga sebaliknya, mengubah bentuk benda dan arah gerak benda

c) Gaya otot

Gaya Otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot-otot tubuh kita. Gaya otot adalah gaya yang dikeluarkan dari manusia atau hewan menggunakan otot pada tubuh mereka.⁴⁰ Misalnya

³⁸ Aslizar, *Hafal Mahir Materi IPA* (Jakarta: Grasindo, 2017), 62.

³⁹ Aslizar, (2017), *Hafal Mahir*, ... 63.

⁴⁰ Fitri Amalia, *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*, 2020.

ketika kita menendang bola, maka kita mengerahkan gaya otot kaki kita. Gaya otot sangat fleksibel karena dikendalikan oleh koordinasi biologis pada manusia. Oleh karena itu, gaya otot bisa mendorong dan menarik.⁴¹

Demikian dapat diketahui bahwa gaya otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot-otot tubuh kita dan gaya otot dapat dikeluarkan oleh manusia dan hewan yang menggunakan otot pada tubuh mereka.

d) Gaya Gesek

Gaya gesek adalah gaya yang terjadi karena gesekan antara satu benda ke benda yang lain. Arah gaya gesek berlawanan dengan arah gerak benda. Semakin lebar dan luas permukaan benda yang bergesekan maka gaya gesek akan semakin besar. Artinya benda akan semakin susah bergerak dan terasa lebih berat ketika didorong. Salah satu cara untuk memperkecil luas permukaan adalah dengan memberi roda atau kaki-kaki kecil. Cara ini membuat gaya gesek semakin kecil sehingga benda akan terasa lebih ringan saat diberikan gaya dorong atau tarik.⁴²

⁴¹ Aslizar, (2017), *Hafal Mahir*, ... 63.

⁴² Amalia Fitri et,al. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021), 66.

Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa gaya gesek adalah gaya yang terjadi karena gesekan satu benda ke benda yang lain.

d) Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya yang diakibatkan oleh magnet. Misalnya ketika kita mendekatkan magnet batang pada paku besi. Paku besi akan tertarik dan menempel pada magnet batang. Gaya magnet bersifat menarik benda-benda yang terbuat dari besi. Kekuatan magnet paling besar ada di kutub utara dan kutub selatannya Bumi. Oleh karena itu jarum magnet pada kompas akan selalu tertarik ke arah kutub Bumi kita. Kompas terbuat dari magnet berbentuk jarum. Ujung magnet ini akan selalu mengarah ke selatan dan utara. Makanya alat ini dipakai untuk penunjuk arah. Magnet juga dipakai untuk menggerakkan kereta super cepat bernama kereta maglev. Kereta ini banyak dipakai di Jepang dan Eropa.⁴³

Berdasarkan uraian tersebut, diketahui bahwa gaya magnet adalah gaya yang diakibatkan oleh magnet dan gaya magnet bersifat menarik benda-benda yang terbuat dari besi.

⁴³ Amalia Fitri et,al. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021), 78.

e) Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi Bumi adalah gaya yang diakibatkan oleh gaya tarik Bumi terhadap segala benda di permukaan Bumi. Adanya gaya gravitasi menyebabkan kita tetap dapat berdiri di atas permukaan Bumi dan tidak melayang-layang di udara.⁴⁴

Gaya gravitasi Bumi ini akan menarik benda-benda yang ada di Bumi ke intinya. Hal inilah yang menyebabkan benda-benda di Bumi tidak melayang-layang. Jika tidak ada gaya gravitasi, semua benda yang kita lemparkan ke atas dapat dengan mudah hilang karena melayang ke angkasa. Bahkan, manusia sendiri dapat terbang dan sulit untuk kembali ke rumah.⁴⁵

Pesawat terbang menggunakan gaya angkat untuk melawan gaya gravitasi. Untuk bisa terbang pesawat harus menghasilkan gaya angkat yang lebih besar dibanding gaya gravitasi. Gaya angkat ini diciptakan oleh sayap pesawat. Namun, untuk menciptakan gaya angkat, sayap pesawat memerlukan kecepatan. Kecepatan ini diciptakan dari tenaga pendorong mesin jet yang dimiliki pesawat terbang. Untuk helikopter, gaya angkat dihasilkan dari baling-balingnya⁴⁶

Dapat disimpulkan bahwa gaya gravitasi bumi adalah gaya yang diakibatkan oleh gaya Tarik bumi terhadap segala

⁴⁴ Amalia Fitri et,al. *Ilmu Pengetahuan Alam*, ...86.

⁴⁵ Amalia Fitri et,al. *Ilmu Pengetahuan Alam*, ...86

⁴⁶ Amalia Fitri et,al. *Ilmu Pengetahuan Alam*, ...89

benda yang ada di permukaan bumi. Hal tersebut menyebabkan benda-benda yang ada di bumi tidak melayang di udara.

f) Gaya Pegas

Gaya pegas adalah gaya yang dihasilkan oleh kerja benda elastis. Contoh gaya pegas terdapat pada ketapel dan busur panah. Karet elastis pada ketapel dapat digunakan untuk melontarkan batu kecil. Tali pada busur panah dapat digunakan untuk melesatkan anak panah.⁴⁷

Benda pegas banyak ditemukan pada benda-benda sekitar kita. Pernahkah kalian menggunakan pulpen mekanik? Pada pulpen ini kita bisa mengeluarkan dan memasukkan ujung tintanya dengan menekan tombol yang disediakan. Pulpen tipe seperti ini menggunakan per di dalamnya. Per adalah benda elastis selain karet dan banyak digunakan dalam benda pegas.

Pegas juga banyak dipakai di alat timbangan. Umumnya dipakai oleh petani atau nelayan untuk menimbang. Bentuknya kecil sehingga praktis dan mudah di bawa.⁴⁸

Dengan demikian dapat diketahui bahwa gaya pegas adalah gaya yang dihasilkan dari benda yang bersifat elastis seperti karet dan busur panah.

⁴⁷ Aslizar, (2017), *Hafal Mahir Materi IPA*, Jakarta: Grasindo, 63

⁴⁸ Amalia Fitri et,al. *Ilmu Pengetahuan Alam*, ...83

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (Smart Apps Creator) ini adalah model penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang berhubungan dengan penciptaan dan penemuan baru, produk atau jasa baru dan menggunakan pengetahuan yang baru ditemukan untuk memenuhi permintaan dan kebutuhan dilapangan. Penelitian R&D juga dapat diartikan dengan model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

Ada beberapa model penelitian R&D diantaranya yaitu; Model Borg and Gall, Model 4D dan model ADDIE.

Model Borg dan Gall dalam penelitian R & D dalam pendidikan memiliki sepuluh langkah, yakni: (1) Research and Information collection, (2) Planning, (3) Develop Preliminary form of Product, (4) Preliminary Field Testing, (5) Main Product Revision,(6) Main Field Testing, (7)

¹ Nusa Putra, *Research and Development Pen Elitian Dan Pengembangan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 77.

Operational Product Revision,(8) Operational Field Testing, (9) Final Product Revision, dan (10) Dissemination and Implementasi.²

Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran)³.

Model dari penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah model penelitian dan pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yakni adalah suatu model yang mempresentasikan langkah-langkahnya secara sistematis (teratur) serta logis. Dalam penggunaannya bertujuan agar mencapai hasil yang memuaskan. Tujuan yang paling utama dari model ini adalah untuk menciptakan serta merancang sebuah multimedia interaktif yang fungsional serta tepat.⁴

Alasan memilih model ADDIE dalam penelitian ini adalah karena model ini sederhana dan tersistem. Sehingga sangat sesuai untuk tema gaya di sekitar kita khususnya muatan IPA yang dikembangkan dalam

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2012), 228.

³ Setya Yuwana, Titik Indarti, Faizin, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. (Malang: UMM Press, 2023),88. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Dan_Pengembangan_Resea/ZY3kEA-AAQBAJ?hl=id&gbpv=0.

⁴ Benny Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan,...174*.

media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang berfungsi dalam menampilkan materi pembelajaran.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah proses model ADDIE saling terkait, sehingga pemanfaatan model ini harus dilakukan secara bertahap serta ketelatenan supaya memastikan terciptanya produk pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini. Prosedur penelitian dan pengembangan ini memiliki lima langkah atau tahapan yaitu analisis (*analys*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*).⁵

1. Analisis (*analys*)

Tahap analisis terdiri dari empat tahapan, yakni analisis masalah, analisis kinerja (*permormance analys*), analisis kebutuhan (*need analys*) dan Tujuan pembelajaran yang diuraikan sebagai berikut.

1. Analisis Masalah

Analisis ini dilakukan untuk melihat masalah yang terjadi pada lokasi penelitian yaitu Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 6 Jember. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat memberikan Solusi terhadap masalah yang ada yaitu

⁵ Setya Yuwana, Titik Indarti, Faizin, *Metode Penelitian Dan Pengembangan, ...*92.

sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV, ibu Ari Prasetyaningtias yang menyatakan bahwa masalah yang dialami guru dalam mengajar adalah salah satunya karena kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran yang membuat peserta didik bosan.

2. Analisis Kinerja

Pada tahapan analisis kinerja yang dilakukan untuk mencari tahu serta diklasifikasikan masalah yang ada hubungannya dengan pemanfaatan media pembelajaran oleh guru itu sendiri selama pembelajaran dilakukan yaitu dengan cara melakukan wawancara terhadap wali kelas dan peserta didik. Setelah menemukan permasalahan di dalam lembaga tersebut, maka dicari jalan keluarnya dengan cara membuat atau mengembangkan lebih lanjut dari media pembelajaran tersebut yang digunakan sebelumnya.

3. Analisis Kebutuhan peserta didik

Analisis yang merancang media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar mencapai kriteria kualitas pembelajaran serta keberhasilan dari nilai hasil belajar peserta didik.

4. Analisis Tujuan Pembelajaran

Yaitu analisis capaian pembelajaran untuk menentukan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tema

pembelajaran untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dan interaktif.

2. Desain (*design*)

Tahap selanjutnya dilakukan yaitu perancangan atau desain. Tahap perencanaan dilakukan dengan Menyusun dasar aplikasi multimedia, mencantumkan tujuan pembelajaran, Menyusun materi, memasukkan soal kuis yang telah dirancang dan membuat rancangan game. Berikut ini ialah langkah-langkah dalam mendesain produk multimedia interaktif.

a) Menyusun dasar aplikasi berupa desain gambar background

Untuk menyusun dasar aplikasi ini yang berupa gambar background dan juga ikon tombol serta bahan-bahan animasi lain yang dibutuhkan dapat didownload di google chrome



Gambar 3.1
Gambar Bahan Dasar yang di Butuhkan Dalam Desain Aplikasi

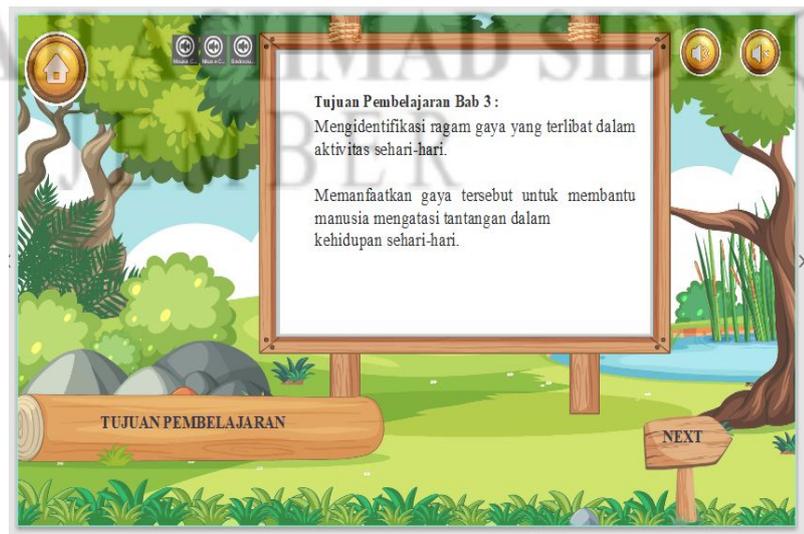
b) Menentukan tujuan pembelajaran

Pada tahap ini tujuan pembelajaran disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang telah sesuai dengan materi dan topik bahasan.



Gambar 3.2

Rancangan Capaian Pembelajaran



Gambar 3.3

Rancangan Tujuan Pembelajaran



Gambar 3.4

Rancangan Alur Tujuan Pembelajaran

c) Rancangan materi

Di dalam penelitian ini, materi yang dipilih adalah materi gaya dengan tema gaya disekitar kita pada bab 3 dengan beberapa topik bahasan yaitu pengertian gaya, gaya gesek, gaya otot, gaya magnet, gaya pegas, dan gaya gravitasi. Rancangan materi ini terdiri dari teks bacaan serta contoh gambar yang cocok dengan topik yang telah diidentifikasi. Rancangan materi ini di kemas dengan *background* yang menarik serta dilengkapi dengan animasi.



Gambar 3.5
Materi Pembelajaran

d) Rancangan quiz

Perancangan quiz di desain langsung di dalam aplikasi Smart Apps Creator dengan soal-soal yang telah di rancang sebelumnya dengan desain yang menarik dan mudah di pahami oleh pengguna yang disertai dengan petunjuk penggunaan.



Gambar 3.6
Rancangan Kuis

e) Rancangan game pembelajaran

Rancangan *game* dibuat langsung di dalam aplikasi *smart apps creator* dengan model *drag and drop*. Game ini berjumlah 4 soal dengan waktu pengerjaan 1 menit untuk tiap soalnya.



Gambar 3.7
Rancangan Game Pembelajaran

f) Menyiapkan sarana serta bahan yang perlukan dalam proses pembuatan multimedia interaktif

Sarana serta bahan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan multimedia interaktif seperti halnya harus tersedianya laptop/computer, serta menyiapkan flashdisk gunanya untuk mengcopy beberapa bahan yang akan dibutuhkan.

3. Pengembangan (*development*)

Memasuki tahapan ketiga yaitu pengembangan (*development*), yaitu merupakan proses menghasilkan atau mengembangkan produk

yang telah dikonsepsikan melalui tata cara menyusun multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC). Berikut ini ialah Langkah-langkah pembuatan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC).

a) Merancang desain Interface (antar muka)

Yang dimaksudkan desain interface ini ialah slide cara penggunaan untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik maupun guru dalam penggunaan multimedia interaktif ini dalam kegiatan pembelajaran.

b) Pengembangan sajian materi

Penyajian pokok bahasan dalam multimedia interaktif ini ialah paparan pembahasan yang disusun dalam bentuk bacaan yang disertai contoh gambar agar mudah di fahami oleh peserta didik.

c) Pengemasan Produk

Setelah pembuatan produk selesai, multimedia disimpan di laptop atau computer dan bisa dijadikan aplikasi agar dapat di download oleh peserta didik melalui Smartphone nya. Setelah menghasilkan produk, lalu divalidasi oleh validator media. Validator media serta validator ahli pembelajaran gunanya untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif ini. Dari hasil validasi tersebut lalu diubah direvisi seperti yang telah disampaikan oleh para

validator media, validator materi serta validator ahli pembelajaran. Sehingga produk yang dihasilkan dapat dianggap layak lalu dapat diuji coba kepada peserta didik.

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*) yang dimana produk telah dikembangkan serta telah dianggap selesai lalu di implementasikan pada saat pembelajaran. Pada tahapan ini, yang artinya setelah semua dirancang atau dirubah sesuai dengan hasil rekomendasi dari validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran dan disesuaikan dengan tujuan serta fungsi dari multimedia interaktif tersebut maka produk tersebut dapat di implementasikan dalam pembelajaran Bersama peserta didik.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini ialah tahapan akhir dari model penelitian ADDIE. Tahapan ini merupakan langkah-langkah ketika penilaian pada pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan.

Tahap evaluasi merupakan tahap validasi dari para validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta respon peserta didik yang di dapatkan dari angket untuk melihat respon dari peserta didik terkait multimedia interaktif yang dikembangkan. Angket validator ahli pembelajaran diberikan sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan, sedangkan untuk angket respon peserta didik dibagikan setelah kegiatan belajar mengajar dilakukan . Apabila masih ada

kekurangan dalam multimedia interaktif berbasis Smart Apps Creator (SAC) ini maka perlu direvisi kembali. Tahapan evaluasi ini merupakan tahapan penilaian setelah produk di uji cobakan atau di implementasikan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dirancang agar mendapatkan data yang dibutuhkan dalam menentukan sebuah kelayakan, keefektifan, serta respon peserta didik atau kemenarikan dari produk yang di hasilkan. Dalam uji coba ini terdapat uji coba ahli, kelompok kecil, uji coba kelompok besar

D. Desain uji coba

Desain uji coba merupakan tahap evaluasi pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* melalui validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

Setelah di validasi dan di revisi maka akan di lakukan uji coba terbatas pada pada kelompok kecil. Pengujian di lakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator dengan memberikan angket. Angket tersebut di analisis dan dijadikan acuan untuk Kembali melakukan revisi berdasarkan masukan dari wali kelas dan peserta didik. Setelah media di revisi selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar dan menyebarkan angket kepada peserta didik untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran.

Selain itu, Pada bagian desain uji coba produk ini gunanya agar menunjukkan produk tersebut telah valid atau tidak serta apakah produk yang telah dikembangkan akan mencapai tujuan serta fungsi dari produk itu sendiri. Pada tahap ini, yaitu terdiri dari subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data serta teknik analisis data.

1. Subjek uji coba

Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Jember. Sampel penelitian ini diambil secara acak dengan menggunakan random sampling pada peserta didik kelas IV A sebanyak 10 peserta didik sebagai uji coba kelompok kecil dan seluruh peserta didik kelas IV B yang berjumlah 28 peserta didik sebagai uji coba kelompok besar.

2. Jenis data

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis data, yaitu kualitatif serta kuantitatif. Perolehan data kuantitatif yaitu dari lembar instrumen atau yang nantinya di nilai oleh ahli media dan materi, validator ahli pembelajaran.

Sedangkan perolehan data kualitatif yaitu dengan melakukan kegiatan wawancara guru kelas IV dan peserta didik dengan memberikan kritik dan sarannya. Data kualitatif merupakan sebuah pernyataan dari data atau informasi yang telah di dapatkan.

3. Instrument pengumpulan data

Yang disebut dengan instrumen pengumpulan data ialah perangkat yang dilakukan dengan tujuan untuk menarik kesimpulan data yang tepat, akurat serta valid. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas instrumen. Validitas ditunjukkan hasil dari penggunaan instrument tersebut.⁶ beberapa instrumen yang digunakan dalam mencari serta menganalisis data yaitu:

a) Observasi

Observasi dilaksanakan di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember. Observasi ini dilakukan secara langsung ketika kegiatan penelitian berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar, dan untuk melihat sarana serta prasarana yang terdapat dilembaga.

b) Wawancara

Wawancara ialah instrumen gunanya untuk mendapatkan informasi verbal dari sumber data atau langsung subjek penelitian⁷. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV untuk mendapatkan data kualitatif yang berkaitan dengan kondisi peserta didik kelas IV, dan kritikan dari guru terkait pengembangan multimedia interaktif serta ketika diterapkan di dalam kelas.

⁶ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2014), 95.

⁷ Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 69.

Adapun data yang diperoleh yaitu sebagai berikut.

1) Guru kelas

Guru kelas dipilih sebagai narasumber karena hanya guru kelas lah yang tahu kondisi dari peserta didik itu sendiri khususnya pada kelas IV yang dijadikan subjek penelitian. Informasi yang didapat kan oleh melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas IV ialah berkaitan dengan kondisi peserta didik, prestasi peserta didik, serta kendala-kendala selama kegiatan pembelajaran di lakukan.

2) Peserta didik kelas IV

Peserta didik kelas IV khususnya ialah subjek dari penelitian ini. Setelah kegiatan wawancara dilaksanakan, peneliti mendapatkan informasi berkaitan dengan tingkat ketertarikan terhadap multimedia pembelajaran, serta berkaitan tentang penggunaan media sebelum adanya penelitian dilakukan dan sesudah penelitian dilakukan.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data penguat yang sangat diperlukan serta akan dijadikan satu menjadi bukti dari kegiatan pengamatan sebelumnya maupun wawancara yang telah dilakukan. Bentuk dokumentasi yang dikumpulkan yaitu berupa dokumentasi kegiatan guru, peneliti, kegiatan praktek peserta didik, dan dokumentasi

lainnya yang dapat dijadikan penguat dan dibutuhkan dalam penelitian.⁸

Adapun beberapa dokumentasi yang akan peneliti cantumkan yaitu seperti daftar nama peserta didik, hasil validasi dari para validator, dan foto kegiatan belajar mengajar.

d) Angket

Angket adalah instrumen yang berisi beberapa daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Angket atau kuesioner ini gunanya untuk mendapatkan informasi yang berkaitan tentang multimedia interaktif dari responden. Responden bebas dalam memberikan jawaban saat pengisian kuesioner yang sesuai dengan kenyataan.⁹ Salah satu angket yang digunakan oleh penelitian ini diserahkan kepada wali kelas yaitu sebagai validator ahli pembelajaran, serta kepada peserta didik untuk melihat respon dari peserta didik terkait multimedia interaktif yang peneliti kembangkan. Angket validator ahli pembelajaran diberikan sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan, sedangkan untuk angket respon peserta didik dibagikan setelah kegiatan belajar mengajar dilakukan.

⁸ Achmad Maskur, “Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 61.

⁹ Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta:Kencana, 2014), 95.

4. Teknik analisis data

Kemudian, Peneliti menganalisis data yang telah terkumpul. Teknik analisis data ialah tahapan dimana data diolah menjadi informasi untuk memudahkan pemahaman, sehingga dapat ditarik kesimpulan data tentang objek yang diteliti. Analisis data yang diperlukan dalam penelitian yang sedang dilakukan adalah analisis kelayakan serta analisis kepraktisan, yaitu seperti yang akan diuraikan pada penjelasan dibawah ini.

a. Analisis data kualitatif

Dalam menganalisis data kualitatif yaitu dengan cara memberikan gambaran atau deskripsi dari informasi yang diperoleh sebelumnya. Analisis data kualitatif yaitu proses mencari serta menyiapkan data yang didapatkan dari hasil observasi, serta wawancara sehingga mudah dipahami serta di informasikan kembali.

b. Analisis data kuantitatif

1) Analisis kelayakan

Data kelayakan yang akan di analisis dalam penelitian ini yaitu hasil validasi dari validator ahli materi, validator ahli media, serta validator ahli pembelajaran. Angket yang akan divalidasi, diserahkan kepada validator untuk memberikan kritik dan terkait dengan multimedia interaktif yang dikembangkan. Kemudian, validator menilai pada lembar angket agar dijadikan sebagai revisi bagi peneliti itu sendiri. Hasil validasi para validator dihitung

menggunakan rumus kuantitatif untuk mengetahui rata-rata skor yang didapatkan.

Hasil angket validasi para ahli dikonversi dengan menggunakan skala Likert, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.1
Skala likert (Sugiyono, 2019)

No	Skor	Keterangan
1	4	Setuju/selalu/sangat positif diberi skor
2	3	Setuju/sering/positif diberi skor
3	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negative diberi skor
4	1	Sangat tidak setuju/tidak pernah/negative diberi skor

Setelah data yang akan di analisis telah lengkap , maka menghitung data yang telah diperoleh yaitu dengan dianalisis menggunakan rumus presentase dibawah ini.

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum X$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item¹⁰

Selanjutnya, sebelum menarik kesimpulan dari analisis menarik kesimpulan. Kategori kelayakan produk dari nilai rata-rata

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development*, 2019, 467.

validasi ditunjukkan pada tabel dibawah iniyang telah dilakukan, skala likert digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan. Kategori kelayakan produk dari nilai rata-rata validasi ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 2
Tabel Kelayakan Produk (Sugiyono, 2016)

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Kurang valid
0-20%	Tidak valid

2. Analisis kepraktisan media

Dalam kepraktisan diberikan angket praktikalitas kepada praktisi (pengajar) dan peserta didik melalui instrumen yang kemudian dihitung skor rata-rata untuk setiap komponen dalam bentuk persentase. Rumus untuk mengetahui persentase tingkat kepraktisan adalah sebagai berikut:¹¹

$$\text{Persentase tingkat kepraktisan} = (P) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. 3
Kriteria Hasil Uji Praktikalitas

Interval persentase (%)	Kategori
$0 \leq P \leq 25$	Tidak praktis
$26 \leq P \leq 50$	Kurang praktis
$51 \leq P \leq 75$	Praktis
$76 \leq P \leq 100$	Sangat praktis

Modifikasi Riduwan dan Akdon (2013: 18)

¹¹ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, 2013, 14.

Selanjutnya data tersebut digambarkan dengan teknik deskriptif. Media dikatakan praktis jika menurut validator kepraktisan media termasuk dalam kategori praktis atau sangat praktis. Jika media dikategorikan kurang praktis dan tidak praktis, maka media perlu dievaluasi atau diperbaiki kembali kemudian diuji Kembali kepraktisannya sampai memenuhi kategori praktis atau sangat praktis.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian dalam melakukan pengembangan multimedia interaktif adalah menggunakan model ADDIE. Pengembangan multimedia interaktif ini digunakan dalam mata Pelajaran IPAS materi Gaya kelas IV. Adapun beberapa tahapan dalam model pengembangan ADDIE ada 5 langkah sebagaimana berikut.

1. Hasil analisis

Tahap yang pertama yang dilakukan oleh model ADDIE adalah analisis. Pada tahapan ini dimulai dari kegiatan observasi ke lembaga madrasah yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 06 Jember untuk mengetahui informasi yang ada di lembaga madrasah. Hal-hal yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis Tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara wawancara kepada peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Jember sebagai subjek pada penelitian ini dan mendapatkan hasil bahwa peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran dan mudah bosan, maka dengan hal ini perlu

adanya media agar peserta didik kembali bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan wawancara bersama salah satu peserta didik dan analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya peserta didik dalam pembelajaran IPA kurang tertarik karena guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran dan hanya terpaku pada buku paket yang disediakan di sekolah.¹ Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran yaitu berbentuk multimedia interaktif sebagai dasar pengembangan produk yang di desain semenarik mungkin untuk menarik minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

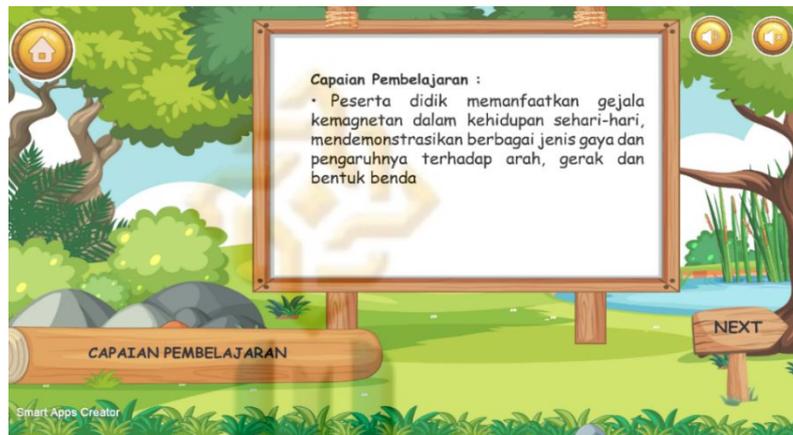
2. Hasil desain

Pada tahap ini memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang sebuah pengembangan produk yaitu pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC). Berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam menentukan hasil desain:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran

Menentukan Tujuan pembelajaran di dapatkan dari hasil analisis capaian pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran yang kemudian di masukkan kedalam aplikasi Smart Apps creator yang di desain dengan background dan animasi yang menarik.

¹ Fahri diwawancara oleh penulis, Jember, 23 Oktober 2023.



Gambar 4.1
Capaian Pembelajaran



Gambar 4.2
Tujuan pembelajaran



Gambar 4.3
Alur Tujuan Pembelajaran

2. Merumuskan materi

Sebelum multimedia interaktif dibuat, perlu untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan disesuaikan dalam pembuatannya. Dalam hal ini materi yang dipilih adalah materi Bab 3 Gaya di sekitar kita. Yang didalamnya terdapat beberapa topik mengenai pengertian gaya, macam-macam gaya diantaranya gaya gesek dan gaya otot, gaya magnet, gaya pegas dan juga gaya gravitasi yang di dalamnya juga telah dilengkapi gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang dibahas.



Gambar 4.4
Materi pembelajaran

3. Membuat video pembelajaran

Rancangan video pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi canva yang diedit menggunakan ragam animasi dan suara, kemudian video tersebut di sempurnakan pengeditannya dengan menggunakan aplikasi capcut kemudian di ekspor menjadi video

pembelajaran yang menarik dan dimasukkan kedalam aplikasi *Smart Apps Creator*.



Gambar 4.5
Hasil video pembelajaran

4. Menyusun *Quiz*

Rancangan kuis di buat langsung di dalam aplikasi *smart apps creator* yang berjumlah 10 soal yang sebelumnya telah di susun dengan waktu pengerjaan 30 detik untuk masing-masing soal.



Gambar 4.6
Hasil Rancangan Kuis

5. Menyusun *Game* Pembelajaran

Rancangan *game* dibuat langsung di dalam aplikasi *smart apps creator* dengan model *drag and drop*. *Game* ini berjumlah 4 soal dengan waktu pengerjaan 1 menit untuk tiap soalnya.



Gambar 4.7
Rancangan *Game*

6. Menyusun Bentuk Dasar Multimedia Interaktif

Penyusunan kerangka multimedia interaktif disesuaikan dengan tema Gaya disekitar kita. Dalam multimedia interaktif dibuat untuk menampilkan beberapa animasi-animasi yang mudah kita dapatkan melalui internet. Didalam multimedia interaktif ini juga terdapat video pembelajaran tentang penjelasan materi Gaya. Video pembelajaran materi gaya dapat dibuat dari berbagai macam aplikasi editor lainnya yang mudah didapat kan dan digunakan.

Berikut ini adalah bahan-bahan yang digunakan untuk membuat multimedia interkatif:

1. Komputer/ *laptop*
2. Aplikasi *Smart Apps Creator*
3. Aplikasi Canva untuk membuat video pembelajaran

Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) agar dapat berfungsi dengan baik, yaitu sebagai berikut:

1. Ukuran tampilan yang akan digunakan dalam aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*.
2. Kejelasan dalam menyampaikan cara penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*.
3. Kesesuaian materi dengan latihan soal yang dicantumkan dalam media, serta bahasa yang digunakan dalam multimedia ini menggunakan bahasa yang komunikatif agar dapat dipahami oleh peserta didik.



Gambar 4.8
Tampilan awal SAC

3. Hasil pengembangan

Adapun hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) memiliki beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Bentuk produk

Multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ini dapat dibuat dan dikembangkan oleh siapa saja. Bahan-bahan

yang digunakan dalam pembuatan multimedia ini dapat ditemukan dengan mudah. Dan multimedia ini dapat dikembangkan sesuai dengan kreasi atau ide masing-masing. Setelah penyesuaian dengan materi kelas IV, desain dari multimedia ini sudah dikonsultasikan dengan validator ahli, dan dosen pembimbing. Kemudian setelah mendapatkan masukan dari validator dan dosen pembimbing untuk merevisi produk sebelum diuji cobakan kepada peserta didik.

b. Komponen-komponen Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC)

Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) adalah sebuah aplikasi pembuat multimedia yang dapat dijadikan media pembelajaran. Dalam proses pembuatannya sangat mudah. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan multimedia ini tidak membutuhkan biaya, dan dalam proses pembuatan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) ini tidak harus terhubung oleh internet.

Berikut langkah-langkah pembuatan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC):

1. Langkah yang pertama adalah mendownload aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) di laptop/computer.
2. Download melalui google untuk bahan-bahan animasi yang sesuai dengan materi gaya, dan beberapa icon-icon yang akan

dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi Smart Apps Creator (SAC).

3. Kemudian untuk menghilangkan backgorund dari bahan-bahan animasi yang telah di download melalui google menggunakan <http://www.remove.bg>.
4. Setelah bahan-bahan sudah terkumpul, maka buat folder baru untuk menyimpan bahan-bahan animasi yang akan dibutuhkan.
5. Setelah itu, buka aplikasi Smart Apps Creator (SAC) yang ada di laptop/computer untuk mulai mengedit dan dalam aplikasi tersebut sudah terdapat beberapa tools yang memiliki berbagai fungsi memasukkan gambar dan memberikan interaksi pada animasi-animasi yang sudah dimasukkan pada aplikasi tersebut.
6. Untuk pembuatan video pembelajaran, peneliti menggunakan aplikasi canva untuk membuat video animasi
7. Jika sudah diedit dengan sedemikian rupa, maka hasil video tersebut ekspor. Kemudian, hasil video pembelajaran yang sudah diekspor masukkan ke dalam aplikasi Smart Apps Creator (SAC).
8. Setelah itu, tuliskan beberapa materi tentang gaya pada aplikasi Smart Apps Creator (SAC) dan berikan tambahan animasi-animasi yang sudah di download.
9. Setelah materi dan video pembelajaran selesai, langkah selanjutnya adalah membuat quiz dan game pada aplikasi Smart

Apps Creator (SAC) dengan memanfaatkan beberapa tools yang sudah tersedia.

10. Kemudian, sempurnakan dengan menambahkan animasi gerak, audio, dan lain sebagainya.

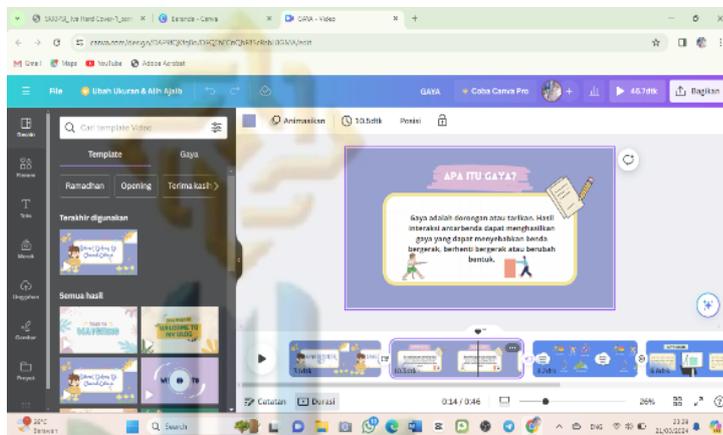
11. Jika semuanya sudah dirasa pas dan cocok, langkah terakhir adalah mengekspor hasil media yang sudah dibuat sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan.



Gambar 4.9
Bahan animasi multimedia



Gambar 4.10
Proses pembuatan multimedia



Gambar 4.11
Proses pembuatan video

c. Validasi ahli

Validasi produk ini dilakukan oleh 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Validator ahli media pada produk multimedia interaktif ini adalah ibu Masrurotullaily, M.Sc. sedangkan ahli materi adalah bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I dan ahli pembelajaran adalah ibu Ari Prasetyaningtias S.Pd.I selaku guru kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ketika digunakan dalam proses pembelajaran pada materi gaya mata pelajaran IPAS.

1. Hasil dari validasi ahli media diperoleh persentase rata-rata 88,4% yang memasuki kategori sangat valid dengan mendapatkan saran untuk mengisi atau memperbaiki beberapa tampilan yang memiliki *space* kosong.

Tabel 4.1
Hasil validasi ahli media

No	Kategori	Aspek yang dinilai	Skor		Presentase
			X	Xi	
1	Desain	Desain media sesuai dengan materi gaya di sekitar kita	3	4	75%
		Kesesuaian ukuran font setiap halaman	3	4	75%
		Penggunaan jenis font dalam media mudah di baca	4	4	100%
		Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung materi	4	4	100%
		Gambar serta animasi relevan dengan tema	4	4	100%
2	Kualitas tampilan	Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	4	4	100%
		Proses loading media	4	4	100%
		Kejelasan menu dan materi dalam media	3	4	75%
3	Cara penggunaan	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian	3	4	75%
		Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	4	4	100%
		Ketersediaan petunjuk penggunaan media	4	4	100%

No	Kategori	Aspek yang dinilai	Skor		Presentase
			X	Xi	
		Petunjuk penggunaan media mudah di pahami	3	4	75%
4	Keterlaksanaan	Media bisa di gunakan kapan saja dan di mana saja oleh peserta didik	3	4	75%
Jumlah			46	52	
Persentase					

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{52} \times 100\%$$

$$P = 88,4\%$$

Hasil validasi media menunjukkan skor persentase 88,4% yang artinya multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran di dalam maupu luar kelas.

- Hasil validasi ahli materi diperoleh persentase 92,5% dengan kategori sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran dan mendapatkan saran untuk mengganti *font* dan menambahkan beberapa materi.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor		Persentase
		X	Xi	
1	Materi pada media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%
2	Kelengkapan materi	4	4	100%
3	Keakuratan contoh gambar dengan materi		4	100%
4	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	3	4	75%
5	Materi yang digunakan memiliki tujuan mampu mengklasifikasi informasi yang berkaitan dengan materi Gaya dengan benar	4	4	100%
6	Keruntutan konsep materi	3	4	75%
7	Keefektifan kalimat dalam materi	4	4	100%
8	Penggunaan Bahasa yang komunikatif	4	4	100%
9	Materi yang disusun dalam media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik	4	4	100%
10	Soal-soal kuis dan game yang disajikan sesuai dengan materi	3	4	75%
	Jumlah	37	40	
	Persentase	92,5%		

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Hasil validasi media menunjukkan skor persentase 92,5% yang artinya multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat valid atau layak untuk dikembangkan dan dijadikan media pembelajaran di kelas maupun luar kelas.

- Hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh persentase 97,7% yang termasuk dalam kategori sangat valid dan mendapatkan saran untuk terus mengembangkan multimedia interaktif ini se kreatif mungkin agar dapat terus menarik minat belajar peserta didik.

Tabel 4.3
Hasil validasi ahli pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor		Persentase
		X	Xi	
1	Desain media sesuai dengan materi	4	4	100%
2	Animasi media sangat menarik	4	4	100%
3	Media pembelajaran sudah sesuai dengan fungsi media tersebut	3	4	75%
4	Media mudah dipahami oleh peserta didik	4	4	100%
5	Dengan menggunakan media ini peserta didik menjadi lebih aktif	4	4	100%
6	Kesesuaian materi dengan media	4	4	100%
7	Keterkaitan contoh dengan materi	4	4	100%

No.	Aspek yang dinilai	Skor		Persentase
		X	Xi	
8	Materi yang digunakan memiliki tujuan mampu mengklasifikasi informasi yang berkaitan dengan gaya dengan benar	4	4	100%
9	Kesesuaian Latihan soal dengan materi	4	4	100%
10	Materi yang di susun dalam media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik	4	4	100%
11	Kesesuaian desain media dg tujuan pembelajaran	4	4	100%
	Jumlah	43	44	
	Persentase	97,7%		

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{44} \times 100\%$$

$$P = 97,7\%$$

Hasil validasi media menunjukkan skor persentase 92,5% yang artinya multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat valid atau layak untuk dijadikan media pembelajaran.

d. Uji coba pengembangan

Sesudah melewati tahapan validasi kemudian media pembelajaran diuji coba kan secara terbatas pada jumlah keseluruhan dari partisipan Madrasah Ibtida'iyah Negeri 06 Tanggul Jember.

Terdapat dua pengujian yang akan dilaksanakan, yaitu uji skala kecil terdapat 10 partisipan dan skala besar 28 partisipan.

Peneliti dalam melakukan uji respons peserta didik dilakukan secara langsung. Pengambilan data yang dilakukan melalui angket yang sudah disediakan oleh peneliti. penyebaran kuesioner berisi 10 butir pertanyaan serta meminta partisipan untuk mengisi angket tersebut sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Angket respons yang diberikan pada peserta didik dengan tujuan mengetahui respons partisipan mengenai media berbasis smart apps creator (SAC) yang dikembangkan. Adapun hasil uji respons peserta didik berikut:

1) Uji skala kecil

Uji skala kecil dilakukan oleh 10 partisipan dari kelas IV A Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember dengan menggunakan angket yang disebarkan setelah melakukan uji kelas kecil pada multimedia. Hasil uji skala kecil ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.4
Hasil uji skala kecil

No.	Responden	Persentase	Kategori
1	Ahmad Lu'ayyi	92,5%	Sangat menarik
2	Fasal Ramdhan Nazar Ali	90%	Sangat menarik
3	Fernanda Fela Oktavia	100%	Sangat menarik
4	Innia Julia Citra	85%	Sangat menarik
5	Faiki Nur Aini	97,5%	Sangat menarik

6	Deevha Luffitashary	90%	Sangat menarik
7	Jesika Tri Wulandari	85%	Sangat menarik
8	Syaqila Aurelia Azzahwa	87,5%	Sangat menarik
9	Ramadhan Fahri Hidayah	80%	Sangat menarik
10	Yulia Putri Ramadhani	85%	Sangat menarik
Rata-rata		89,2%	Sangat menarik

Bersumber pada hasil uji respons peserta didik skala kecil pada Tabel 4.4 melalui angket respons partisipan berdasarkan media berbasis smart apps creator (SAC, didapat hasil keseluruhan 89,2% dengan kriteria “sangat menarik” untuk di jadikan media pembelajaran. Hasil uji respons skala kecil yaitu “sangat menarik” sehingga media pembelajaran interaktif bisa digunakan pada tahap selanjutnya yakni pengujian partisipan skala besar.

2) Uji skala besar

Uji skala besar dilakukan pada 28 partisipan dari kelas IV B dengan cara yang sama seperti uji coba skala kecil yaitu dengan menguji cobakan media dalam pembelajaran dan diberi angket respon peserta didik, namun yang membedakan adalah jumlah partisipannya. Hasil uji coba skala besar di tampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.5
Hasil uji skala besar

No	Responden	Persentase	Kategori
1	Adisti Ramadhani	92,5%	Sangat menarik
2	Ahmad Tri Wijaya Kusuma	92,5%	Sangat menarik
3	April	92,5%	Sangat menarik
4	Azril Ainur Rohman	92,5%	Sangat menarik
5	Chelsea Nayla Zahra	90%	Sangat menarik
6	Elvira Suci Maulida	92,5%	Sangat menarik
7	Firza Sa'idah	95%	Sangat menarik
8	Hafizah Dwi Ramadani	92,5%	Sangat menarik
9	Intan Nuraini	95%	Sangat menarik
10	Isqina Salsabila	90%	Sangat menarik
11	Khansa Lutfia Azzahra	90%	Sangat menarik
12	Muhammad Abdul Rahman Wahid	90%	Sangat menarik
13	Muhammad Fadil Lillah	90%	Sangat menarik
14	Nabila Alviatur Rohmah	95%	Sangat menarik
15	Nazril Ilham Lucky Maulana	95%	Sangat menarik
16	Noviana Azzahra	92,5%	Sangat menarik
17	Nur Annisha	90%	Sangat menarik
18	Rafa Pratama	87,5%	Sangat menarik

19	Rusdina Andira Sabita Azizah	95%	Sangat menarik
20	Sayyidatus Safinatunnajah	90%	Sangat menarik
21	Shilvia Nur Sholehati	95%	Sangat menarik
22	Syaila Nura Kirana	92,5%	Sangat menarik
23	Syakilla Khanza Hardila	95%	Sangat menarik
24	Syifa Wulandari	92,5%	Sangat menarik
25	Victor Ardiansyah Widjaya	90%	Sangat menarik
26	Winda Siska Ramadhan	92,5%	Sangat menarik
27	Zahratunnisa Ramadhani	95%	Sangat menarik
28	Zahratus Syifa Khoirunnisa	92,5%	Sangat menarik
Rata-rata		92,5%	Sangat menarik

Berdasarkan hasil respons peserta didik terdapat pada Tabel 4.5 menunjukkan nilai persentase sebanyak 92,5%. Hasil tersebut menentukan media masuk dalam kategori sangat menarik serta dapat dipergunakan dalam proses belajar. Adapun kelebihan dan kekurangan media salah satunya dari Hasil uji respons peserta didik skala besar tentang multimedia interaktif yaitu berada di kategori sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan juga dapat memudahkan peserta

didik dalam memahami materi serta proses belajar tidak membosankan karena ada gambar yang menarik yang disertai dengan animasi-animasi.

Sedangkan kekurangan media yaitu hanya saja media ini hanya membahas tentang materi gaya dan belum membahas materi lainnya.

e. Praktikalitas

Uji praktikalitas multimedia interaktif di lakukan oleh guru kelas IV, ibu Ari Prasetyaningtias S.Pd.i dengan menggunakan angket. Ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ketika digunakan dalam proses pembelajaran pada materi gaya mata pelajaran IPAS. Hasil uji praktikalitas multimedia interaktif yang di lakukan oleh guru kelas IV memperoleh nilai 88,8% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 4.6
Hasil uji praktikalitas

No	Aspek yang dinilai	Skor		Persentase
		X	Xi	
1	Ketepatan judul dengan media dengan materi	3	4	75%
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%
3	Cakupan materi yang terdapat dalam media	3	4	75%

4	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media	3	4	75%
5	Kemudahan navigasi dalam penggunaan media	4	4	100%
6	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4	100%
7	Kesesuaian Latihan soal dengan materi yang disajikan	4	4	100%
8	Kesesuaian pemilihan <i>font</i> dalam media	3	4	75%
9	Kejelasan Bahasa yang di gunakan dalam media	4	4	100%
	Jumlah	32	36	
	Persentase	88,8%		
	Kategori	Sangat praktis		

Hasil praktikalitas media menunjukkan skor persentase 88,8% yang artinya multimedia interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat praktis.

4. Hasil implementasi

Implementasi adalah suatu tahapan dalam melakukan uji coba produk pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC). Produk yang telah dikatakan valid, di uji cobakan atau diterapkan dalam suatu pembelajaran. Pelaksanaan uji coba produk ini dilakukan di Madrasah Ibtida'iyah Negeri

06 Tanggul Jember yaitu peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Gaya disekitar kita. Pelaksanaanya dilakukan dengan 2 kali

pertemuan yang terdiri dari penjelasan materi dan pendalaman materi (menonton video, mengerjakan soal kuis dan game).



Gambar 4.12
Penyampaian materi

Dalam kegiatan penyampaian materi ada beberapa materi yang dibahas yaitu mengenai pengertian gaya dan pengaruhnya terhadap benda, macam-macam gaya seperti gaya otot, gaya gesek, gaya magnet, gaya pegas dan gaya gravitasi dan manfaat masing-masing gaya dalam kehidupan sehari-hari. Penyampaian materi dilakukan pada pertemuan pertama pada peserta didik kelas IVB dengan menampilkan multimedia melalui LCD proyektor.



Gambar 4.13
Menonton video pendalaman materi

Pendalaman materi dilakukan setelah peserta didik mendapatkan penjelasan materi pada pertemuan sebelumnya. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk menonton video pembelajaran yang telah disajikan dalam multimedia interaktif. Kemudian setelah menonton video peserta didik diminta untuk mengerjakan soal quiz dan game yang terdapat dalam media. Beberapa Peserta didik akan ditunjuk untuk maju kedepan untuk bermain game Bersama. Di akhir pembelajaran peserta didik diminta untuk mempresentasikan pemahaman mereka mengenai materi Gaya yang telah dipelajari sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat peserta didik tentang video pembelajaran yang sudah ditonton, untuk membentuk rasa percaya diri, aktif serta berani tampil saat pembelajaran, mengukur seberapa jauh pemahaman peserta didik tentang materi gaya yang disajikan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator*

(SAC) dan untuk melihat ketertarikan peserta didik belajar menggunakan produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil implementasi, disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan pembelajaran tidak terasa membosankan karena Didalam multimedia interaktif ini, bukan berisikan materi saja melainkan juga terdapat video pembelajara, soal quiz dan game. Sehingga peserta didik tidak monoton membaca materi saja, melainkan juga menonton video setelah itu mengerjakan soal quiz dan game agar peserta didik kembali fokus tentang apa yang sudah mereka simak pada video pembelajaran.

5. Hasil evaluasi

Evaluasi adalah tahapan akhir dalam kegiatan penelitian pengembangan dalam model ADDIE. Tahapan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian yang sudah dilakukan. Berdasarkan hasil uji coba dalam pembelajaran, hasil respon peserta didik terhadap multimedia interaktif memperoleh nilai 92,5% dengan kategori 'sangat menarik'. Hal ini dibuktikan setelah melalukan kegiatan belajar mengajar menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) yang telah dilakukan beberapa revisi sesuai dengan saran dari validator media, validator materi, maupun validator ahli pembelajaran.

Saran dari para validator media dan materi seperti pengubahan font, penambahan tombol/ikon, dan penambahan penjelasan materi yang sesuai dengan gambar. Untuk saran dari validator ahli media Ketika proses

pembelajaran, audio sebaiknya dapat diatur sebaik mungkin agar suaranya tidak berbenturan dengan suara peserta didik dan guru saat menjelaskan materi.

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis smart apps creator sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena sangat menarik bagi peserta didik dan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

B. Analisis Data

1. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan ini dapat dilihat dari hasil kevalidan pada data yang telah divalidasi oleh para ahli. Ahli yang digunakan adalah ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran. Validator ahli media pada produk multimedia interaktif ini adalah ibu Masrurrotullaily, M.Sc. sedangkan ahli materi adalah bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I dan ahli pembelajaran adalah ibu Ari Prasetyaningtias S.Pd.I selaku guru kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Jember.

Berikut adalah hasil validasi dari 3 validator yang disajikan dalam table berikut.

Tabel 4.7
Hasil validasi

No.	Validator	Persentase	Kategori
1	Validator ahli media	88,4%	Sangat baik

2	Validator ahli materi	92,5%	Sangat baik
3	Validator ahli pembelajaran	97,7%	Sangat baik
Nilai rata-rata persentase		92,8%	Sangat baik

Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diatas di peroleh nilai rata-rata 92,8%. Dengan hal ini bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) sudah memenuhi kriteria sangat baik atau layak digunakan dalam proses belajar mengajar karena setelah melakukan beberapa revisi.

Saran dari validator media adalah *space-space* kosong yang ada dalam media sebaiknya diisi dan di perbaiki. Sedangkan saran dari validator materi adalah penambahan contoh gambar yang sesuai dengan materi, pengubahan *font* dari *Times New Roman* menjadi *Comic Sans*, dan penambahan penjelasan di beberapa materi. Dan untuk kritik dan saran dari validator inilah yang akan dijadikan acuan sebagai perbaikan atau revisi agar menjadi media yang sempurna dan menarik serta memenuhi standart kriteria media pembelajaran.

2. Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan diukur dengan menggunakan angket praktikalitas yang di berikan kepada guru kelas 4. Hasil angket praktikalitas di tunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8
Hasil praktikalitas

Data	Persentase	Kategori
Angket praktikalitas	88,8%	Sangat praktis

Berdasarkan data pada tabel 4.6, disimpulkan bahwa pada multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ini dengan nilai rata-rata sebesar 88,8% yang diartikan sangat praktis untuk di gunakan dalam pembelajaran.

3. Analisis respon peserta didik

Analisis peserta didik diukur dengan menggunakan angket peserta didik terhadap multimedia interaktif Smart Apps Creator (SAC). Hasil angket peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Tabel 4.9
Hasil respon peserta didik

Data	Persentase	Kategori
Ketertarikan peserta didik	92,5%	Sangat baik

Berdasarkan dari data pada tabel 4.7, dapat disimpulkan bahwa dari 28 peserta didik memberikan respon pada multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ini dengan nilai rata-rata sebesar 92,5% yang diartikan sangat baik atau peserta didik sangat tertarik belajar menggunakan multimedia interaktif ini.

C. Revisi Produk

Setelah proses validasi, selanjutnya melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari validator saat melakukan validasi. Adapun saran dari validator ahli media yaitu untuk mengisi space-space kosong yang ada dalam media dan menambahkan tombol 'Back' pada media. Adapun perubahan dari multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 4.14
Media sebelum revisi (Ahli media)



Gambar 4.15
Media setelah revisi (Ahli media)



Gambar 4.16
Media sebelum revisi (Ahli Media)



Gambar 4.17
Media setelah revisi (Ahli media)

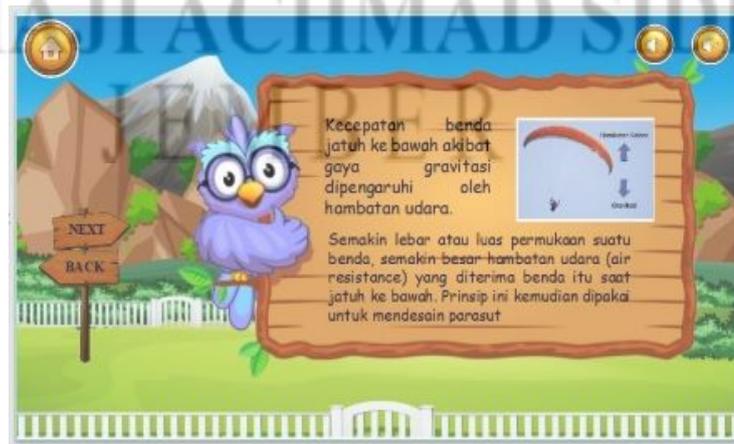
Pada gambar 4.14 dan 4.15 menunjukkan tampilan media sebelum dan sesudah revisi. Pada gambar 4.14 terlihat tampilan media yang masih memiliki banyak space kosong kemudian telah di revisi sesuai dengan saran dari validator media yaitu dengan menambahkan beberapa gambar yang sesuai dengan materi. Kemudian pada gambar 4.17 telah di tambahkan

tombol 'back' sesuai saran dari validator sebagaimana yang telah di tunjukkan oleh anak panah.

Sedangkan validator ahli materi memberikan saran untuk mengubah *font Times New Roman* menjadi *Comic Sans* dan menambahkan penjelasan untuk materi yang terlalu singkat.



Gambar 4.18
Revisi produk ahli materi (sebelum revisi)



Gambar 4.19
Revisi produk ahli materi (Setelah revisi)

Pada gambar 4.18 dan 4.19 dapat dilihat bahwa perubahan pada multimedia interaktif pada materi yang terlalu singkat telah di tambahkan dengan penjelasan yang lebih rinci untuk lebih memberikan pemahaman pada peserta didik sesuai saran validator ahli materi.

Sedangkan saran dari ahli pembelajaran adalah saat pembelajaran audio perlu di kecilkan agar suara tidak berbenturan dengan suara guru Ketika mengajar dan juga suara dari peserta didik. Untuk kritik dan saran dari peserta didik itu pun sendiri juga hampir sama dengan validator ahli pembelajaran yaitu suaranya terbentur dengan peserta didik lainnya, sehingga ketika mendengarkan suara pada video pembelajaran harus diulang-ulang kembali.

Berdasarkan penjelasan hal diatas tentang saran dari validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa butuh pengecekan kembali ketika multimedia interaktif ini sebelum digunakan. Saran inilah yang dijadikan peneliti sebagai acuan agar menjadikan multimedia interaktif menjadi sempurna

Dapat disimpulkan bahwa, setelah hasil akhir dari produk multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) telah melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran dari ketiga validator, maka langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 06 Jember untuk mengetahui

kelayakan, respon peserta didik serta kepraktisan dari multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ini.

Setelah dilakukan kegiatan uji coba, ternyata produk multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) mendapatkan respon positif yang artinya produk tersebut sudah layak atau baik digunakan dalam proses pembelajaran.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Menurut Surjono, Istilah multimedia secara etimologi berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi secara teks, gambar, suara, video. Selain secara etimologi definisi multimedia secara terminologi berarti kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain sebagainya secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu¹. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki. Contoh multimedia interaktif yaitu multimedia pembelajaran interaktif (pembelajaran berbasis multimedia interaktif), aplikasi game dan lain-lain.²

Berdasarkan hasil-penelitian penelitian terdahulu yang telah dirangkum oleh peneliti menunjukkan sejauh mana penelitian orisinal serta perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Penelitian terdahulu oleh Fitri tahun 2021 yang sama-sama memanfaatkan aplikasi smart apps creator dalam proses pengembangan produknya mendapatkan hasil kevalidan 89,3% jika dirata-ratakan dan dengan kategori

¹ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (Yogyakarta: IKAPI, 2017), 2.

² Kurniawati, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif".

sangat layak. Sedangkan hasil respon peserta didik pada uji coba tahap awal memperoleh nilai 95,23%, uji coba lapangan awal memperoleh nilai 91,42% dan uji lapangan akhir memperoleh nilai 85,72% dengan kategori sangat menarik. Jika dibandingkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian ini sama-sama terfokus pada kelayakan dan kemenarikan media yang membedakan adalah materi yang di bahas yaitu makanan sehat.

Kemudian penelitian oleh mawati tahun 2023 yang juga memanfaatkan aplikasi Smart Apps Creator dalam proses pengembangan produknya yang mendapatkan hasil kevalidan sebesar 95% dengan kategori sangat layak untuk di jadikan media dalam pembelajaran. Untuk keefektifan media dilihat dari hasil pretest dan post test serta respon peserta didik. Data analisis respon peserta didik menggunakan angket yaitu diperoleh nilai persentase sebesar 86,35 %. Sedangkan hasil keefektifan diperoleh menggunakan perhitungan rumus uji N-gain Score yaitu menunjukkan nilai persentase rata-rata mengalami peningkatan belajar sebesar 72 %. Jika dibandingkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, focus penelitian pada penelitian ini mencapai tahap efektivitas media yang mana penelitian yang dilakukan peneliti hanya sampai pada tahap praktikalitas media dan materi yang di bahas yaitu terkait siklus air.

Penelitian oleh subagyo pada tahun 2022 yang bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan, dan kemenarikan media sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar peserta didik kelas IV MI Perwanida Blitar dalam memahami

materi keragaman agama di Indonesia. Adapun 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 yaitu sebesar 80%. Selain itu, media 'toleranzee' juga dikategorikan sebagai media yang sangat menarik berdasarkan hasil angket respon peserta didik yaitu sebesar 82,7%. Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, penelitian ini sama-sama menggunakan aplikasi Smart Apps Creator dan perbedaannya terletak pada materi yang di bahas yaitu pada mata Pelajaran PPKn materi keragaman agama.

Penelitian oleh Hidayat dan Ima Mulyawati pada tahun 2022 dengan Hasil validasi media sebesar 81% dengan kategori sangat layak sedangkan validasi materi mendapatkan presentase sebesar 80% dengan kategori layak dan validasi bahasa mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Respon guru mendapatkan presentase sebesar 90% dan respon peserta didik mendapatkan presentase 86%. Penelitian ini jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian ini sama-sama memanfaatkan aplikasi Smart Apps Creator dan tujuan penelitian yang juga terfokus pada kelayakan dan kepraktisan, namun juga memiliki perbedaan yaitu terletak pada muatan yang dibahas yaitu muatan matematika juga model R&D yang digunakan adalah model 4D.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Efendi pada tahun 2023 yang juga memanfaatkan aplikasi Smart Apps Creator dengan jenis penelitian R&D di dapatkan hasil uji validitas jika di rata-ratakan sebesar 94,47% dengan kategori

sangat valid. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian mendapat hasil 96,42% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon guru dan 95,46% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon peserta didik. Dengan demikian jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, penelitian ini sama-sama memiliki tujuan yang focus pada kelayakan dan kepraktisan media hanya saja materi yang di Bahasa berbeda yaitu materi Pancasila sebagai nilai kehidupan dalam muatan PPKn.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas, jika di bandingkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan nilai rata-rata uji validitas 92,8% yang masuk kategori sangat baik. Angket praktikalitas yang di berikan kepada guru kelas memperoleh nilai 88,8% yang masuk pada kategori sangat praktis. Sedangkan analisis respon peserta didik yang didapatkan dari angket memperoleh nilai 92,5% dengan kategori sangat menarik, maka penelitian terdahulu ini sangat sejalan dengan penelitian yang di lakukan peneliti bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti ini juga sangat layak dan menarik untuk di gunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian-penelitian terdahulu.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran tentunya akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga lebih mudah dalam memahami materi sebagaimana dapat dilihat dari respon positif peserta didik terhadap multimedia interaktif yang di buktikan dengan hasil angket respon peserta didik yang memperoleh nilai 92,5% dengan kategori sangat menarik dan juga respon guru

terhadap multimedia interaktif yang memperoleh nilai 88,8% dengan kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan melalui pola penyajian yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan³. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat dari Pangaribuan dan Saragih yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar juga akan membuat suasana yang berbeda dalam pembelajaran, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dan hanya monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi teks, suara, video dan gambar bergerak dalam multimedia interaktif tersebut⁴.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran sangat layak dan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga lebih mudah dalam memahami materi karena penyajiannya tidak monoton dan bervariasi dengan menampilkan tayangan berupa integrasi teks, suara, dan video pembelajaran sekaligus dalam multimedia interaktif tersebut.

Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdapat 5 tahap, *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, serta yang

³ Munir, *Multimedia, Konsep Dan Aplikasi Dalama Pendidikan*.

⁴ Pangaribuan, F. A., dan Saragih, A. H. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(1), 75–86.

terakhir adalah evaluation. Sebelum produk di uji cobakan, produk harus mendapatkan validasi dari para validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, serta validator ahli pembelajaran.

Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ini dapat dikembangkan tanpa menggunakan kode apapun sehingga mempermudah pengguna untuk membuat suatu media yang digunakan dalam pembelajaran agar lebih menarik. Ada beberapa manfaat dari aplikasi Smart Apps Creator (SAC) yang telah dirasakan oleh pengguna adalah sebagai berikut.

- 1) Suasana pembelajaran lebih menyenangkan dibanding sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ini.
- 2) Aplikasi ini dapat diakses tanpa menggunakan jaringan internet sehingga memudahkan para pengguna yang membutuhkan banyak signal.
- 3) Dapat mengembangkan kreatifitas pengguna dalam merancang atau mendesain sebuah multimedia pembelajaran sesuai dengan kemauan pengguna dan memudahkan pengguna karena fitur yang terdapat dalam aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ini sangat mudah untuk difahami.

Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) ini ialah aplikasi yang tidak memerlukan pemrograman. Dan tampilan dalam aplikasi ini sederhana sehingga dapat atau mudah dimengerti oleh peserta didik ketika menggunakannya dalam pembelajaran. Tetapi aplikasi ini hanya memiliki batas masa trial 30 hari, sehingga ketika ingin menggunakannya harus menginstal ulang Kembali atau membeli lisensinya.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana hasil kelayakan multimedia interaktif melalui uji validasi oleh 3 validator mendapat nilai rata-rata 92,8% yang masuk kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran. Dan hasil praktikalitas yang diberikan kepada guru kelas mendapat nilai 88,8% dan hasil analisis respon peserta didik yang di dapatkan dari angket memperoleh nilai 92,5% yang artinya media tersebut sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

B. Saran Pemanfaatan, Disemenisasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) adalah sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) dapat dimanfaatkan sebagai alat sarana mengajar oleh guru
- 2) Multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) dapat disusun ditujukan kepada peserta didik agar dapat belajar dengan mandiri.

2. Disemenisasi Produk

Pengembangan produk untuk meningkatkan item yang sudah ada sangat dinantikan. Dengan hal ini, pengembangan dapat dilakukan dengan menambah beberapa pokok pembahasan, serta menambah video

pembelajaran tentang materi tersebut. Produk pengembangan ini diharapkan dapat diproduksi dan menjadi bahan acuan untuk guru membuat sebuah multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) dengan menggunakan tema atau materi lain agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a) Multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) telah dikembangkan oleh peneliti diperuntukkan kelas IV pada materi Gaya yaitu muatan pembelajaran IPAS telah mencapai kriteria yang sangat baik, oleh sebab itu multimedia interaktif ini mendapatkan saran tidak cukup digunakan dalam satu mapel saja, melainkan dapat digunakan dalam mapel atau materi lain.
- b) Bagi pihak yang akan melanjutkan pengembangan dari produk ini, diharapkan dapat mendesain multimedia ini yang lebih kreatif agar lebih menarik serta menambahkan beberapa pokok pembahasan sesuai kebutuhan.

C. Kesimpulan

Dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 06 Jember terkait Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Materi Gaya Kelas IV dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kelayakan dari multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) pada materi Gaya kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN)

06 Jember dapat diketahui setelah melakukan uji validitas. Kelayakan ini gunanya untuk bahan acuan sebelum media di uji cobakan dalam proses pembelajaran. Dalam mencari hasil kelayakan multimedia interaktif melalui uji validasi yang terdiri dari 3 validator meliputi validator ahli media, validator ahli materi, serta validator ahli pembelajaran. Nilai rata-rata 92,8% yang masuk kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran.

2. Kepraktisan dari multimedia interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) pada materi Gaya kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 06 Jember yang berasal dari angket praktikalitas yang di berikan kepada guru kelas memperoleh nilai 88,8% yang masuk pada kategori sangat praktis. Sedangkan analisis respon peserta didik yang didapatkan dari angket memperoleh nilai 92,5% dengan kategori sangat baik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, and Euis Winarsih. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5313–27. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Arief S. Sadiman. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007.
- Aslizar. *Hafal Mahir Materi IPA*. Jakarta: Grasindo, 2017.
- Baharuddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif Dan Efisiensi Pembelajaran." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2015): 115–26.
- Budyastomo, Avin Wimar. "Pembuatan Aplikasi Pengenalan Tatasurya Berbasis Android Menggunakan Smart App Creator." *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 10, no. 1 (2020): 10–21.
- Cepi, Ujang. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan." *Jurnal of Educational and Language Research* 1, no. 12 (2022): 2105–18.
- D, Lestari. N. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 3 (2018): 33–43.
- Efendi, Ulfah Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan Di Kelas 4 Sekolah Dasar." Universitas Negeri Padang, 2023.
- Farhana, Ika. *Merdekakan Pikiran Dengan Kurikulum Merdeka*. Bogor: Penerbit Lindan Bestari, 2022. https://books.google.co.id/books?id=rOmoEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Feriandi, Yoko dan Abdul Haris Indrakusuma. "Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Materi Pelajaran Komputer Dan

- Jaringan Dasar Siswa Kelas X.” *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 3, no. 1 (2019): 7–11. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/doubleclick.v3i1.4948>.
- Fikri, Hasnul dan Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Fitri Amalia. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, 2020.
- Fitri, Amalia Cahya. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Pada Tema Makanan Sehat Di Kelas V SD Negeri 104 Palembang.” Universitas Sriwijaya, 2022.
- Fitriansyah, Fifit. “Analisis Isi Buku Teks Teknologi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika* 19, no. 2 (2019): 207–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>.
- Hasanah, Et.al. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar.” *Akademika* 9, no. 2 (2020): 141.
- Hidayat, Fachrul dan Ima Mulyawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD.” *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2022, 111–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPD.13.01>.
- Hikmah, Nurul. *Kurikulum Merdeka Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Tangerang: Bait Qur’any Multimedia, 2022. https://www.google.co.id/books/edition/Kurikulum_Merdeka_Pendidikan_Islam_Anak/6S2UEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Nurul+Hikmah,+Kurikulum+Merdeka+Pendidikan+Islam+Anak+Usia+Dini&printsec=frontcover.
- Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2014. https://books.google.co.id/books?id=gI9ADwAAQBAJ&pg=PA94&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false.
- Kurniawati, Inung Diah dan Sekreningsih Nita. “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa.”

- Jurnal of Computer and Information Technologi* 1, no. 2 (2018): 68–76.
- Kusumaningsih, Dewi dan Nur Rochman Fatoni. “The SAC 3.0 Android-Based Application as A Learning Media in Teaching Basic BIPA.” *BIPA*, 2019, 2.
- Maskur, Achmad. “Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung.” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Maulana., I. A., & Munajad, S. Y. “Pengaruh Media Pembelajaran Poster Dan Video Terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak.” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 2, no. 2 (2020): 145–53.
- Mawati, Iva. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (Sac) Pada Materi Siklus Air Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 02 Jember Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Juni 2023 Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis,” 2023, viii.
- Muhson, Ali. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 1–10. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949>.
- Mulyasa. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Munir. *Multimedia, Konsep Dan Aplikasi Dalama Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Pakpahan, Andrew Fernando. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. “UU Sistem Pendidikan Nasional,” Pub. L. No. 20, 2 (2021).
- Pribadi, Benny. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group, 2017.
- https://www.google.co.id/books/edition/Desain_dan_Pengembangan_Program_Pelatiha/m_pDDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=benny+pribadi+Desain+dan+Pengembangan+Program+Pelatihan+Berbasis+Kompetensi+Implemen

tasi+Model+ADDIE.&printsec=frontcover.

- Pribadi, Benny A. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Putra, Nusa. *Research and Development Pen Elitian Dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Riduwan. *Skala Pengukurabn Variabel-Variabel Penelitian*, 2013.
- Rusli, Muhammad. *Multimedia Pembelajaran Inovatif: Dasar Dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit andi STIKOM Bali, 2017.
- Saadah, Nurul. ““Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka.”” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022).
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Sari, Vita Alam. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Usaha Dan Energi.” *UIN Sunan Gunung Djati Bandung.*, 2021.
- Setya Yuwana, Titik Indarti, Faizin. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press, 2023.
https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Dan_Pengembangan_Resea/ZY3kEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Smaldino, Sharon E. *Instructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2014.
- Subagyo, Luthfia Aldila Arsy. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Materi Keragaman Agama Di Indonesia.” *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2022.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.

Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development*, 2019.

Suparji, Nur Fauziah. “Penggunaan Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Dikelas X TGB 3 SMK Negeri Surabaya’.” *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 1, no. 1 (2014): 3.

Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: IKAPI, 2017.

Susetyaningsih, Siska. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash Pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X.” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 4, no. 2 (2019): 147. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i2.3703>.

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.

Wati, R. E. *Ragam Media Pembelajaran*. Kota Pena: CV. Solusi Distribusi, 2016.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Halimah
NIM : 202101040020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN KHAS Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah pernah dilakukan atau di rujuk orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk di proses sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya tulis dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jember, 13 Mei 2024

Saya yang menyatakan

A 5000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '5000', and 'METERAI TEMPEL'. The serial number 'R0783ALX114962566' is visible at the bottom.

Nur Halimah

NIM. 202101040020

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di Madrasah Ibtida'iyah	1. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> 2. Materi gaya	1. Pengertian 2. Fungsi 3. Kelebihan 4. Kekurangan 1. Pengertian 2. Klasifikasi 3. Manfaat	1. Kepala madrasah 2. Validator ahli 3. Guru kelas IV 4. Peserta didik kelas IV	1. Jenis penelitian Research and Development (R&D) 2. Prosedur Pengembangan: ADDIE 3. Teknik pengumpulan data: a) Observasi b) Wawancara c) Dokumentasi d) Angket 4. Teknik analisis data: a) Kevalidan	1. Bagaimana Kelayakan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di Madrasah

Negeri (MIN) 06 Jember				b) Kepraktisan c) Penyajian data d) kesimpulan	Ibtida'iyah Negeri (MIN) 06 Tanggul Jember
---------------------------	--	--	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 3



**MODUL AJAR IPAS
KELAS IV MIN 06 JEMBER
TAHUN AJARAN 2023/2024**



INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nur Halimah
Instansi	: MIN 06 Jember
Tahun Penyusunan	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: IPAS
Semester / Kelas	: I/IV
Bab 3	: Gaya disekitar kita
Alokasi Waktu	: 3X35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari. ❖ Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mandiri ❖ Bernalar Kreatif ❖ Bergotong royong 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Multimedia Interaktif ❖ Computer/laptop ❖ LCD Proyektor ❖ Papan tulis 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

- ❖ Peserta didik regular : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar (28 peserta didik)
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
- ❖ Model Pembelajaran : Tatap Muka (Luring)
- ❖ Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Game dan Penugasan

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN, TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN

- **Capaian Pembelajaran**
 - Peserta didik dapat mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.
 - Peserta didik dapat mengetahui manfaat gaya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- **Indikator Pencapaian Pembelajaran**
 - Peserta didik dapat **menganalisis** ragam gaya serta manfaat dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari [C4 HOTS]
 - Peserta didik dapat **menyimpulkan** apa saja ragam gaya serta manfaat dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (C5 HOTS)
- **Tujuan Pembelajaran**
 - Dengan menyimak penjelasan guru melalui multimedia interaktif, peserta didik dapat **mengetahui** definisi gaya dan ragamnya dengan baik.
 - Setelah mengetahui definisi gaya dan ragamnya melalui multimedia interaktif, peserta didik dapat **menganalisis** ragam gaya serta manfaat dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
 - Setelah menganalisis, peserta didik dapat **menyimpulkan** apa saja ragam gaya serta manfaat dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi ragam gaya serta mengetahui manfaat dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apa saja ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari?
- ❖ Apa manfaat gaya pada kehidupan sehari-hari?
- ❖ Bagaimana penerapan gaya dalam kehidupan sehari-hari?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam pembuka
2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan orientasi

1. Guru memulai kelas dengan mengajak peserta didik untuk melakukan tanya jawab yang mengkaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.
2. Guru memperlihatkan contoh kegiatan yang menggunakan gaya yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Guru memandu peserta didik untuk menggali rasa ingin tahu peserta didik tentang topik yang dibahas, misalnya dengan cara meminta peserta didik menuliskan apa saja yang sudah mereka ketahui tentang materi atau dengan menjawab pertanyaan yang sesuai.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik menyimak penjelasan guru melalui multimedia interaktif yang di tampilkan melalui proyektor

2. Peserta didik melakukan beberapa percobaan mengenai pengaruh gaya terhadap aktivitas sehari-hari yang di bimbing oleh guru
3. Peserta didik bertanya jawab dengan guru mengenai materi yang telah di bahas
4. Peserta didik menonton video pembelajaran bersama
5. Peserta didik mengerjakan kuis yang ada di multimedia interaktif
6. Peserta didik peserta didik maju ke depan untuk memainkan gam

Kegiatan Penutup

- Peserta didik diajak melakukan **refleksi** dan **menyimpulkan** materi pembelajaran hari ini dengan bersama
- Peserta didik diajak melakukan ice breaking (tepuk semangat)
- Peserta didik berdoa sesudah pembelajaran
- Guru mengucapkan salam penutup.

E. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan	

	pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
--	---	--

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

F. ASESMEN

A. RUBRIK PENILAIAN SIKAP

a) Penilaian Sikap saat menyimak penjelasan guru

NO	NAMA	Aspek perilaku yang dinilai											
		Rasa Ingin Tahu				Tertib				Peduli			
		S	C	P	B	S	C	P	B	S	C	P	B
		B	B	D	B	B	B	D	B	B	B	D	B

1	Adisti Ramadhani												
2	Ahmad Tri Wijaya Kusuma												
3	April												
4	Azril Ainur Rohman												
5	Chelsea Nayla Zahra												
6	Elvira Suci Maulida												
7	Firza Sa'idah Hafizah Dwi Ramadani												
	Intan Nuraini												
	Isqina Salsabila												
	Khansa Lutfia Azzahra												
	Muhammad Abdul Rahman Wahid												
	Muhammad Fadil Lillah												
	Nabila Alviatur Rohmah												

Nazril Ilham Lucky Maulana													
Noviana Azzahra													
Nur Annisha													
Rafa Pratama													
Rusdina Andira Sabita Azizah													
Sayyidatus Safinatunnaja h													
Shilvia Nur Sholehati													
Syaila Nura Kirana													
Syakilla Khanza Hardila													
Syifa Wulandari													
Victor Ardiansyah Widjaya													
Winda Siska Ramadhan													
Zahratunnisa Ramadhani													

Zahratus Syifa Khoirunnisa																			
----------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

PD : Perlu Ditingkatkan

B. RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN

RUBRIK PENILAIAN KUIS

SKOR	KRITERIA PENILAIAN
10	Peserta didik menjawab soal dengan benar
0	Peserta didik menjawab tapi salah
0	Peserta didik tidak menjawab

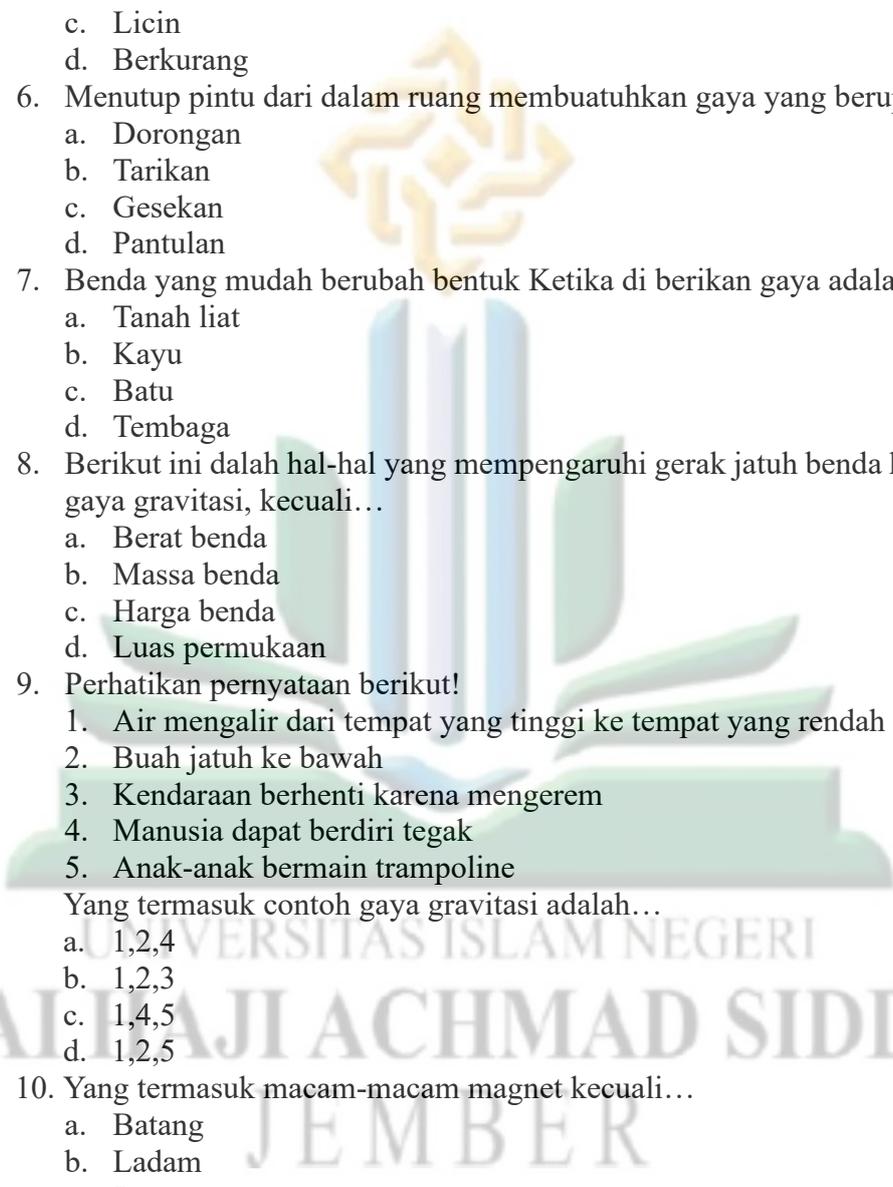
NO	NAMA PESERTA DIDIK	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	Adisti Ramadhani		
2	Ahmad Tri Wijaya Kusuma		
3	April		
4	Azril Ainur Rohman		
5	Chelsea Nayla Zahra		
6	Elvira Suci Maulida		
7	Firza Sa'idah		

8	Hafizah Dwi Ramadani		
9	Intan Nuraini		
10	Isqina Salsabila		
11	Khansa Lutfia Azzahra		
12	Muhammad Abdul Rahman Wahid		
13	Muhammad Fadil Lillah		
14	Nabila Alviatur Rohmah		
15	Nazril Ilham Lucky Maulana		
16	Noviana Azzahra		
17	Nur Annisha		
18	Rafa Pratama		
19	Rusdina Andira Sabita Azizah		
20	Sayyidatus Safinatunnajah		
21	Shilvia Nur Sholehati		
22	Syaila Nura Kirana		
23	Syakilla Khanza Hardila		
24	Syifa Wulandari		
25	Victor Ardiansyah Widjaya		
26	Winda Siska Ramadhan		
27	Zahrattunnisa Ramadhani		
28	Zahratus Syifa Khoirunnisa		

C. RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN

Aspek	Baik	Cukup	Kurang
Pemahaman tentang materi gaya melalui tanya jawab	Peserta didik dapat memahami materi dengan baik melalui tanya jawab	Peserta didik cukup memahami materi saat kegiatan tanya jawab	Peserta didik kurang memahami materi saat kegiatan tanya jawab
Menjawab soal game di depan kelas	Peserta didik dapat mengerjakan soal di depan dengan baik	Peserta didik dapat mengerjakan soal di depan	Peserta didik tidak dapat mengerjakan soal di depan

		dengan bantuan guru	
G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL			
<p>Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. <p>Remedial</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP. 			
LAMPIRAN			
SOAL KUIS			
<p style="text-align: center;">SOAL LATIHAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak panah yang di lepaskan dari busurnya termasuk contoh gaya.... <ol style="list-style-type: none"> a. Gaya magnet b. Gaya gravitasi c. Gaya gesek d. Gaya pegas 2. Dua kutub magnet yang sama jika di sekatkan akan.... <ol style="list-style-type: none"> a. Tolak-menolak b. Saling mendekat c. Tarik-menarik d. Saling terkait 3. Permainan trampoline memanfaatkan gaya.... <ol style="list-style-type: none"> a. Gesek b. Pegas c. Gravitasi d. Dorong 4. Dalam permainan sepak bola, bola yang ditendang akan mengarah Kembali ke tanah. Peristiwa ini di pengaruhi oleh... <ol style="list-style-type: none"> a. Gaya gravitasi b. Gaya pegas c. Gaya dorong d. Angin 5. Semakin besar permukaan benda makan gaya gesek yang dihasilkan akan semakin... <ol style="list-style-type: none"> a. Kecil 			

- 
- b. Besar
 - c. Licin
 - d. Berkurang
6. Menutup pintu dari dalam ruang membutuhkan gaya yang berupa...
 - a. Dorongan
 - b. Tarikan
 - c. Gesekan
 - d. Pantulan
 7. Benda yang mudah berubah bentuk Ketika di berikan gaya adalah...
 - a. Tanah liat
 - b. Kayu
 - c. Batu
 - d. Tembaga
 8. Berikut ini adalah hal-hal yang mempengaruhi gerak jatuh benda karena gaya gravitasi, kecuali...
 - a. Berat benda
 - b. Massa benda
 - c. Harga benda
 - d. Luas permukaan
 9. Perhatikan pernyataan berikut!
 1. Air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah
 2. Buah jatuh ke bawah
 3. Kendaraan berhenti karena mengerem
 4. Manusia dapat berdiri tegak
 5. Anak-anak bermain trampoline

Yang termasuk contoh gaya gravitasi adalah...

 - a. 1,2,4
 - b. 1,2,3
 - c. 1,4,5
 - d. 1,2,5
 10. Yang termasuk macam-macam magnet kecuali...
 - a. Batang
 - b. Ladam
 - c. Jarum
 - d. jam

BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

A. Pengertian gaya

Apa itu gaya?

Gaya adalah dorongan atau tarikan. Hasil interaksi antarbenda dapat menghasilkan gaya yang dapat menyebabkan benda bergerak, berhenti bergerak atau berubah bentuk.

Lalu siapakan penemu gaya?

Orang yang pertama kali menemukan gaya adalah Isaac Newton. Gaya yang pertama kali di temukannya adalah gaya gravitasi.

Apakah alat yang digunakan untuk mengukur gaya?

Alat yang digunakan untuk mengukur gaya adalah Dinamometer. Dynamometer ada yang di gunakan untuk mengukur kekuatan genggam dan ada yang digunakan untuk mengukur kekuatan tarikan.

Bagaimana pengaruh gaya terhadap benda?

Ada beberapa pengaruh gaya terhadap benda, antara lain:

- Benda yang diam dapat bergerak ketika di beri gaya, begitupun sebaliknya. Benda yang bergerak bisa diam Ketika di beri gaya.
- Benda dapat berubah bentuk Ketika di beri gaya
- Semakin besar gaya yang dikenakan, maka semakin besar pula perubahan bentuknya terhadap benda.

B. Macam-macam gaya

Apa saja macam-macam gaya?

a. Gaya gesek dan gaya otot

Gaya otot adalah gaya yang dikeluarkan dari otot manusia atau hewan. Melangkahakan kaki ke depan membuat tubuh berpindah tempat. Saat



makan, kita menggunakan gaya otot di rahang untuk mengunyah makanan agar menjadi lebih halus dan dapat kita telan. Pemanfaatan gaya otot yang dilakukan oleh hewan bisa kita temukan salah satunya pada kendaraan delman, di mana otot kuda digunakan untuk menarik kereta roda agar dapat bergerak maju.

Gaya gesek muncul karena dua benda yang saling bersentuhan. Saat benda didorong atau ditarik akan ada gesekan antara permukaan benda dan permukaan lantai. Arah gaya gesek berlawanan dengan arah gerak



benda. Semakin lebar dan luas permukaan benda yang bergesekan maka gaya gesek akan semakin besar. Artinya benda akan semakin susah bergerak dan terasa lebih berat ketika didorong. Besar atau kecilnya gaya gesek dipengaruhi oleh:

- posisi lintasan: mendatar atau menurun.
- luas permukaan benda yang bersentuhan: bulat atau kotak.
- permukaan lintasan: rata, bergelombang, kasar, halus, atau licin.
- berat sebuah benda. Semakin berat suatu benda, gaya geseknya juga akan semakin besar. Contoh gelas berisi air akan memiliki gaya gesek yang lebih besar dibanding gelas kosong.

Gaya gesek dapat diperbesar atau diperkecil sesuai kebutuhan manusia.

Beberapa cara memperkecil gaya gesek adalah:

1. Pemberian pelumas atau oli pada roda atau rantai sepeda.
2. Penggunaan roda untuk mendorong benda agar lebih mudah dipindahkan.
3. Penggunaan pisau sebagai alas sepatu ski es atau kereta luncur.

Beberapa cara memperbesar gaya gesek adalah:

1. Penggunaan pul pada sepatu pemain bola. Hal ini bertujuan agar pemain bola tidak tergelincir saat berlari dan menendang bola di lapangan.
2. Membuat alur-alur pada ban mobil atau motor. Untuk menghindari slip/ tergelincir di permukaan jalan yang licin.
3. Memberi rantai pada roda mobil saat musim salju
Contoh aktivitas yang menggunakan gaya gesek:
 1. Menghapus papan tulis
 2. Menulis
 3. Bermain ice skating
 4. Mobil berjalan

SCAN ME



Untuk video, scan disini!

b. Gaya magnet

Gaya magnet adalah gaya yang terjadi pada benda-benda yang mempunyai sifat magnet. Magnet mempunyai dua kutub yaitu kutub selatan dan kutub utara. Interaksi yang terjadi akibat gaya magnet ada dua, yaitu tarik-menarik dan tolak-menolak. Tarik-menarik terjadi apabila dua kutub yang berbeda didekatkan. Sedangkan tolak-menolak terjadi apabila dua kutub yang sama didekatkan.

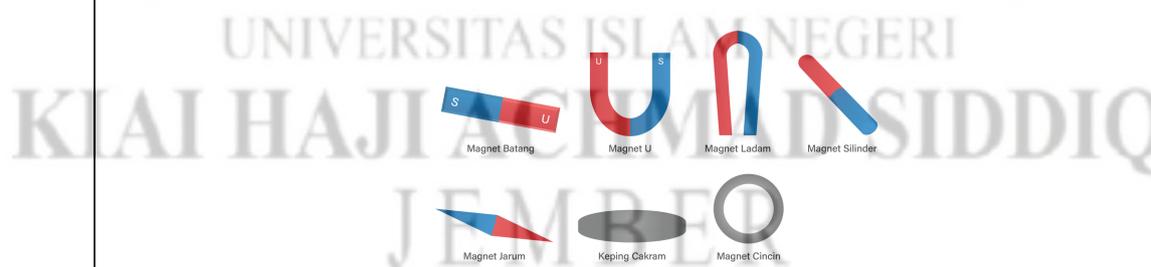


Magnet akan menarik benda-benda yang terbuat dari besi, nikel, dan kobalt. Gaya magnet bisa menarik bahan-bahan ini tanpa harus menyentuh objeknya. Selain itu gaya magnet dapat

dimanfaatkan, misalnya dalam pembuatan kompas. Kompas adalah alat penunjuk arah utara dan selatan. Pada kompas terpasang sebuah magnet berbentuk jarum. Jika diletakkan mendatar, jarum kompas akan selalu menunjuk arah utara dan selatan. Hal ini karena kedua kutub pada magnet jarum di kompas tertarik ke area Bumi yang memiliki medan magnet terkuat yaitu kutub utara dan kutub selatan Bumi.

Beberapa macam magnet yang dapat kalian ketahui adalah:

1. Magnet jarum
2. Magnet ladam
3. Magnet U
4. Magnet batang
5. Magnet keping cakram
6. Magnet cincin
7. Magnet silinder



Gambar 4. Macam-macam magnet



Untuk video, scan disini!

c. Gaya pegas

Gaya pegas adalah gaya yang dihasilkan oleh benda yang bersifat elastis seperti pada karet. Sifat elastis ini membuat benda akan selalu kembali ke bentuk semula setelah diberikan gaya.

Karet yang berbentuk elastis akan memanjang ketika kita tarik. Lalu ketika kita lepaskan, karet akan berusaha kembali ke bentuk semulanya sehingga menghasilkan gaya dorong. Contoh lain gaya pegas adalah pada per, busur panah, ketapel, dsb.

Contoh kegiatan yang menggunakan gaya pegas adalah:

1. Memanah
2. Bermain ketapel
3. Bermain Trampoline



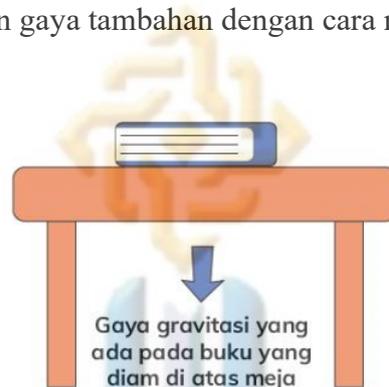
Untuk video, scan disini!

d. Gaya gravitasi

Gaya gravitasi Bumi adalah gaya yang disebabkan oleh gaya tarik yang dihasilkan oleh Bumi. Pusat gaya gravitasi Bumi ada di inti Bumi, yaitu lapisan Bumi yang paling dalam. Oleh karena itu semua benda yang ada di Bumi akan selalu tertarik ke bawah. Gravitasi Bumi juga yang membuat benda memiliki berat. Berat adalah ukuran gaya yang diakibatkan oleh pengaruh gravitasi dan massa benda. Saat kita berdiri di atas timbangan, gaya gravitasi Bumi menarik kita ke timbangan. Ini yang menyebabkan berat sebuah benda bisa berubah-ubah karena bergantung dengan percepatan gravitasi di tempat tersebut.

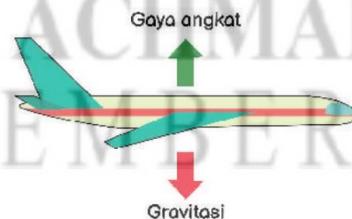
Benda tidak akan bergerak kecuali ada gaya lain yang diberikan pada benda sehingga benda bergerak. Contohnya buku

yang disimpan di atas meja akan tetap diam di atas meja, kecuali kita berikan gaya tambahan dengan cara mengangkatnya.



Gambar 7. Gaya gravitasi pada buku diatas meja

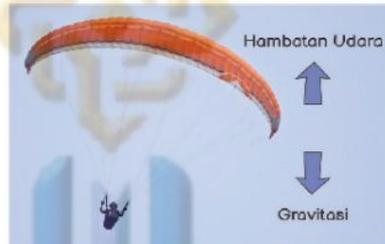
Kecepatan benda jatuh ke bawah akibat gaya gravitasi dipengaruhi oleh hambatan udara. Semakin lebar atau luas permukaan suatu benda, semakin besar hambatan udara (air resistance) yang diterima benda itu saat jatuh ke bawah. Prinsip ini kemudian dipakai untuk mendesain parasut.



Gambar 2. Gaya angkat pada pesawat

Pesawat terbang menggunakan gaya angkat untuk melawan gaya gravitasi. Untuk bisa terbang pesawat harus menghasilkan gaya angkat yang lebih besar dibanding gaya gravitasi. Gaya angkat ini diciptakan oleh sayap pesawat. Namun, untuk menciptakan gaya angkat, sayap pesawat memerlukan kecepatan.

Kecepatan ini diciptakan dari tenaga pendorong mesin jet yang dimiliki pesawat terbang. Untuk helikopter, gaya angkat dihasilkan dari baling-balingnya.



Gambar 3. Hambatan udara pada parasut



Untuk video, scan disini!

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Mengetahui

Jember, 08 November 2023

Guru kelas IV

Peneliti

Ari Prasetyaningtias S.Pd.I

Nur Halimah

Lampiran 4

(sebelum revisi)



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Multimedia Interaktif berbasis *Smart Apps creator*

Sasaran : Masrurotullaily, M.Sc.

Peneliti : Nur Halimah

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di MIN 06 Jember

Petunjuk penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi smart apps creator dengan berbagai aspek yang di berikan
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar angka yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang diberikan
3. Mohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan revisi

Keterangan skala penilaian:

1 = Kurang baik
 2 = Cukup baik
 3= Baik/relevan
 4 = Sangat baik/sangat relevan

Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Kategori	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
			1	2	3	4
1	Desain	Desain media sesuai dengan materi gaya di sekitar kita			✓	
		Kesesuaian ukuran font setiap halaman			✓	
		Penggunaan jenis font dalam media mudah di baca			✓	
		Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung materi			✓	
		Gambar serta animasi relevan dengan tema			✓	
2	Kualitas tampilan	Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya			✓	
		Proses loading media			✓	
		Kejelasan menu dan materi dalam media			✓	
3	Cara penggunaan	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian				✓
		Kemudahan pemeliharaan atau pengelolaan media				
		Ikun atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media				✓
		Ketersediaan petunjuk penggunaan media				✓
4	Keterlaksanaan	Petunjuk penggunaan media mudah di pahami			✓	
		Media bisa di gunakan kapan saja dan di mana saja oleh siswa			✓	
		Media dapat digunakan online maupun offline				

Kolom saram dan perbaikan:

Silahkan revisi angketnya lbt dulu

Jember, 16 Oktober 2023

Validator Ahli Media

Masruratulailiy, M.Sc.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KLAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

(setelah revisi)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Multimedia Interaktif berbasis *Smart Apps creator*
 Sasaran : Masrutotullaily, M.Sc.
 Peneliti : Nur Halimah
 Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis
Smart Apps Creator Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya
 di
 MIN 06 Jember

Petunjuk penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi smart apps creator dengan berbagai aspek yang di berikan
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar angka yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang diberikan
3. Mohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan revisi

Keterangan skala penilaian:

- 1 = Kurang baik
- 2 = Cukup baik
- 3= Baik/relevan
- 4 = Sangat baik/sangat relevan

Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Kategori	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
			1	2	3	4
1	Desain	Desain media sesuai dengan materi gaya di sekitar kita			✓	
		Kesesuaian ukuran font setiap halaman			✓	
		Penggunaan jenis font dalam media mudah di baca				✓
		Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung materi				✓
		Gambar serta animasi relevan dengan tema				✓
2	Kualitas tampilan	Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya				✓
		Proses loading media				✓
		Kejelasan menu dan materi dalam media			✓	
3	Cara penggunaan	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian			✓	
		Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media			✓	✓
		Ketersediaan petunjuk penggunaan media			✓	✓
		Petunjuk penggunaan media mudah di pahami			✓	
4	Keterlaksanaan	Media bisa di gunakan kapan saja dan di mana saja oleh siswa			✓	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Kolom saran dan perbaikan:

Beberapa tampilan ada ruang / space kosong, sebaiknya diisi atau diperbaiki tampilan tulisannya

Jember, 16 Oktober 2023

Validator Ahli Media

Masrurotullaili, M.Sc.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 5
(Sebelum revisi)

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Multimedia Interaktif berbasis *Smart Apps creator*

Sasaran : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Peneliti : Nur Halimah

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di MIN 06 Jember

Petunjuk penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi smart apps creator dengan berbagai aspek yang di berikan
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar angka yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang diberikan
3. Mohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan revisi

Keterangan skala penilaian:

1 = Kurang baik

2 = Cukup baik

3 = Baik/relevan

4 = Sangat baik/sangat relevan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Materi pada media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
2	Kelengkapan materi			✓	
3	Keakuratan contoh gambar dengan materi			✓	
4	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan			✓	
5	Materi yang digunakan memiliki tujuan mampu mengklasifikasi informasi yang berkaitan dengan materi Gaya dengan benar			✓	
6	Keruntutan konsep materi			✓	
7	Keefektifan kalimat dalam materi			✓	
8	Penggunaan Bahasa yang komunikatif			✓	
9	Materi yang disusun dalam media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik			✓	
10	Soal-soal kuis dan game yang disajikan sesuai dengan materi			✓	

Kolom saran dan perbaikan:

- Silahkan disempurnakan lagi teks/Font dengan menggunakan font Arial atau Comic son.
 - Buat Buku Panduan / Petunjuk penggunaan / Penginstalan / Pembuatan buat para guru Pemula yang ingin Membuat/Meakain.
 - Buat Buku Materi khusus sebagaimana yang ada di Aplikasi dalam sebuah buku file/hlm.

Jember, 16 Oktober 2023

Validator Ahli Materi



Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I

(setelah revisi)

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Multimedia Interaktif berbasis *Smart Apps creator*
Sasaran : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
Peneliti : Nur Halimah
Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di MIN 06 Jember

Petunjuk penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi smart apps creator dengan berbagai aspek yang di berikan
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar angka yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang diberikan
3. Mohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan revisi

Keterangan skala penilaian:

1 = Kurang baik
2 = Cukup baik
3 = Baik/relevan
4 = Sangat baik/sangat relevan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Materi pada media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Kelengkapan materi				✓
3	Keakuratan contoh gambar dengan materi				✓
4	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan			✓	
5	Materi yang digunakan memiliki tujuan mampu mengklasifikasi informasi yang berkaitan dengan materi Gaya dengan benar				✓
6	Keruntutan konsep materi			✓	
7	Keefektifan kalimat dalam materi				✓
8	Penggunaan Bahasa yang komunikatif				✓
9	Materi yang disusun dalam media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik				✓
10	Soal-soal kuis dan game yang disajikan sesuai dengan materi			✓	

37

Kolom saran dan perbaikan:

1. Alhamdulillah isi Materi sudah dilengkapi dengan buku petunjuk & buku panduan. Didalamnya juga sudah diberi gambar dan link video beserta barcode yang sesuai dengan materi.
2. Silakan dilanjutkan ke tahap praktek selanjutnya di sekolah dan ke tim Ahli Media.

Jember,

Validator Ahli Materi



Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Multimedia Interaktif berbasis *Smart Apps creator*
 Sasaran : Ari prasetyaningtias, S.Pd.
 Peneliti : Nur Halimah
 Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di MIN 06 Jember

Petunjuk penilaian:

1. Mohon kesediaan ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi smart apps creator dengan berbagai aspek yang di berikan
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar angka yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang diberikan
3. Mohon kesediaan ibu untuk memberikan revisi

Keterangan skala penilaian:

- 1 = Kurang baik
 2 = Cukup baik
 3 = Baik/relevan
 4 = Sangat baik/sangat relevan

Instrumen angket validasi ahli pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain media sesuai dengan materi				√
2	Animasi media sangat menarik				√
3	Media pembelajaran sudah sesuai dengan fungsi media tersebut			√	
4	Media mudah dipahami oleh peserta didik				√
5	Dengan menggunakan media ini peserta didik menjadi lebih aktif				√

Lampiran 7

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIUM MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS SMART APPS CREATOK PADA MATERI GAYA

Nama : *Isaiba salsa bila*

Kelas : *4D*

Petunjuk Penilaian:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda (✓) pada salah satu kolom yang tersedia:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Instrument angket respon siswa

No	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Media ini memudahkan saya memahami materi yang diajarkan	✓			
2	Media ini mudah di fahami	✓			
3	Quiz yang disediakan dalam media ini mudah di fahami	✓			
4	Media ini sangat mudah di praktikkan di sekolah atau di rumah	✓			
5	Dengan menggunakan media ini pembelajaran terasa menyenangkan	✓			
6	Menggunakan media ini membuat saya tertarik untuk belajar	✓			
7	Tampilan media ini tidak menarik				✓
8	Media ini sulit untuk di fahami				✓
9	Saya menyukai tampilan yang ada dalam media ini	✓			
10	Quiz dan game pada media ini membuat saya bersemangat dalam pembelajaran	✓			

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA MATERI GAYA

Nama : Khansa

Kelas : 4B

Petunjuk Penilaian:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda (√) pada salah satu kolom yang tersedia:

- SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

Instrument angket respon siswa

No	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Media ini memudahkan saya memahami materi yang diajarkan		✓		
2	Media ini mudah di fahami	✓			
3	Quiz yang disediakan dalam media ini mudah di fahami	✓			
4	Media ini sangat mudah di praktikkan di sekolah atau di rumah	✓			
5	Dengan menggunakan media ini pembelajaran terasa menyenangkan	✓			
6	Menggunakan media ini membuat saya tertarik untuk belajar	✓			
7	Tampilan media ini tidak menarik				✓
8	Media ini sulit untuk di fahami				✓
9	Saya menyukai tampilan yang ada dalam media ini	✓			
10	Quiz dan game pada media ini membuat saya bersemangat dalam pembelajaran	✓			

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA MATERI GAYA

Nama **ZahratunniSa R.**

Kelas **IVB**

Petunjuk Penilaian:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda (√) pada salah satu kolom yang tersedia.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Instrument angket respon siswa

No	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Media ini memudahkan saya memahami materi yang diajarkan		✓		
2	Media ini mudah di fahami	✓			
3	Quiz yang disediakan dalam media ini mudah di fahami	✓			
4	Media ini sangat mudah di prakttkkan di sekolah atau di rumah	✓			
5	Dengan menggunakan media ini pembelajaran terasa menyenangkan	✓			
6	Menggunakan media ini membuat saya tertarik untuk belajar	✓			
7	Tampilan media ini tidak menarik			✓	
8	Media ini sulit untuk di fahami			✓	
9	Saya menyukai tampilan yang ada dalam media ini	✓			
10	Quiz dan game pada media ini membuat saya bersemangat dalam pembelajaran	✓			

Lampiran 8

LEMBAR PRAKTIKALITAS OLEH GURU

Nama Komponen : Multimedia Interaktif berbasis *Smart Apps creator*
 Sasaran : Ari prasetyaningtias, S.Pd.
 Peneliti : Nur Halimah
 Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Gaya di MIN 06 Jember

Petunjuk penilaian:

1. Mohon kesediaan ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi smart apps creator dengan berbagai aspek yang di berikan
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar angka yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang diberikan
3. Mohon kesediaan ibu untuk memberikan revisi

Keterangan skala penilaian:

1 = Kurang baik

2 = Cukup baik

3= Baik/relevan

4 = Sangat baik/sangat relevan

Instrument angket kepraktisan media oleh guru

No	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban			
		1	2	3	4
1	Ketepatan judul dengan media dengan materi			✓	
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Cakupan materi yang terdapat dalam media			✓	
4	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media			✓	
5	Kemudahan navigasi dalam penggunaan media				✓
6	Ketermedaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media				✓

Lampiran 9

Observasi kegiatan pembelajaran di kelas Bersama guru



Wawancara kepada guru dan peserta didik



Proses pembelajaran



Mengambil surat selesai penelitian



Foto Bersama guru dan peserta didik kelas 4



Lampiran 10

Absensi peserta didik

Absensi kelas IVA

NO	NAMA PESERTA DIDIK
1	Adi Noval Aryakusuma
2	Mohammad Risal
3	Muhammad Zain
4	Roditu Muhammad Kamil
5	Abdur Rohman
6	Ahmad Ardiansyah
7	Ahmad Luayyi
8	Cindi Aulia Putri
9	Deevha Luffitashary
10	Faika Nur Aini
11	Ilyas Aufa Nur Habibilah
12	Innia Julia Citra
13	Jesika Tri Wulandari
14	Muhammad Anwar Mujahid
15	Muhammad Fahmil Mubarok
16	Mutiatus Zahro
17	Nadira Sukma Azza Zahra
18	Ramadhan Fahri Hidayah
19	Riyan Aditia Saputra
20	Siti Munawaroh
21	Syaqila Aurelia Azzahwa
22	Yulia Putri Ramadani
23	Fasal Ramdhan Nazar Ali
24	Alfaro Mahardika
25	Muhammad Ayzaamiy Ali Rahmatullah
26	Fernanda Fela Oktavia
27	Fitriyani Nur Afifah

Absensi Kelas IVB

NO	NAMA PESERTA DIDIK
1	Adisti Ramadhani
2	Ahmad Tri Wijaya Kusuma
3	April
4	Azril Ainur Rohman
5	Chelsea Nayla Zahra
6	Elvira Suci Maulida
7	Firza Sa'idah
8	Hafizah Dwi Ramadani
9	Intan Nuraini
10	Isqina Salsabila
11	Khansa Lutfia Azzahra
12	Muhammad Abdul Rahman Wahid
13	Muhammad Fadil Lillah
14	Nabila Alviatur Rohmah
15	Nazril Ilham Lucky Maulana
16	Noviana Azzahra
17	Nur Annisha
18	Rafa Pratama
19	Rusdina Andira Sabita Azizah
20	Sayyidatus Safinatunnajah
21	Shilvia Nur Sholehati
22	Syaila Nura Kirana
23	Syakilla Khanza Hardila
24	Syifa Wulandari
25	Victor Ardiansyah Widjaya
26	Winda Siska Ramadhan
27	Zahratussana Ramadhani
28	Zahratus Syifa Khoirunnisa

Lampiran 11



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6
 Jalan Urip Sumoharjo Gg. Legog Tanggul 68155
 Telepon (0335) 443484
 Website : www.min6jember.sch.id ; E-mail : mintanggulwetan@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : B-476/Mi.13.32.06/HM.01.1/11/2023

Berdasarkan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Nomor : B-1516/In.20/3.a/PP.009/10/2023 tanggal 19 Oktober 2023 tentang Permohonan Observasi dan Penelitian Skripsi.

Dengan ini, Kepala MIN 6 Jember menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember di bawah ini :

Nama : NUR HALIMAH
 NIM : 202101040020
 Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester : 7 (Tujuh)

Benar – benar telah mengadakan penelitian di MIN 6 Jember selama 30 (Tiga Puluh) hari dengan judul “ *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Pelajaran IPAS Materi Gaya di Kelas IV (Empat) di MIN 6 Jember* ”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 November 2023
 Kepala Madrasah

 HINDANAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

 Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
 Token : vEGHy8

Lampiran 12

Transkrip Sementara

JURNAL PENELITIAN

No.	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	Paraf
1	19-10-2023	Meminta ijin penelitian dan menyerahkan surat permohonan ijin penelitian kepada Kepala madrasah	Kepala madrasah MIN 06 Jember	
2	23-10-2023	Wawancara dan observasi kepada guru kelas IV MIN 06 Jember	Wali kelas kelas IV MIN 06 Jember	
3	23-10-2023	Wawancara kepada beberapa peserta didik MIN 06 Jember	Siswa MIN 06 Jember	
4	06-11-2023	Melakukan uji coba kelompok kecil	Siswa MIN 06 Jember	
5	08-11-2023	Melakukan uji coba kelompok besar	Siswa MIN 06 Jember	
6	9-11-2023	Wawancara kepada peserta didik kelas IV MIN 06 Jember (Setelah uji coba produk)	Siswa MIN 06 Jember	
7	14-11-2023	Menerima surat selesai penelitian	Kepala madrasah MIN 06 Jember	

Jember, 15 November 2023

Mengetahui
Kepala Madrasah


Dra. Hindamah

Lampiran 13

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1516/In.20/3.a/PP.009/10/2023
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Observasi dan Izin Penelitian Skripsi**

Yth. Kepala MIN 06 Jember
 Jl. Urip Sumoharjo Gg. Legog, Curahbamban, Tanggul Wetan, Kec. Tanggul,
 Kabupaten Jember, Jawa Timur 68155

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101040020
 Nama : NUR HALIMAH
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 untuk mengadakan Observasi selama 30 (tigapuluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dra. Hindanah.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Dra. Hindanah
2. Ishaq Kholilur Rohman ,SPd, M.MPd
3. Guru wali kelas 4

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Oktober 2023

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

 MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

BIODATA PENULIS



Data Pribadi

Nama : Nur Halimah
 NIM : 202101040020
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 05 Maret 2001
 Alamat : Desa sarongan, RT03/RW04, Kecamatan
 Pesanggaran, Kabupaten Banyuwangi
 E-mail : enzhalsheee@gmail.com
 No Telp : 081252818816

Riwayat Pendidikan

Instansi	Jurusan	Periode
TK Pertiwi 4	-	2006-2007
SDN 1 Sarongan	-	2007-2013
MTS King Abdul Aziz	-	2013-2016
SMK NU Bestren	Akuntansi	2016-2019