Vol. 2, No. 2, 2024, pp. 73-83
DOI: https://doi.org/ 10.24036

Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar
ISSN: 2809-4751 (Electronic)
Journal homepage: http://jcc.ppj.unp.ac.id/index.php/jcpd

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* pada Materi Pengukuran Luas di Kelas IV Sekolah Dasar

Dani Anisa Imanda[1], Syafri Ahmad[2]
[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
[2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Article Info

Article history:

Received Jan 12th, 2025
Revised Jan 20th, 2025
Accepted Jan 26th, 2025

Keyword:

Media Pembelajaran
Smart Apps Creator
Matematika
ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektivitas media yang dikembangkan serta menghasilkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada pengukuran luas di kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *(Research and Development)* dengan model pengembangan ADDIE. Proses penelitian menggunakan model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu: *(Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).* Sekolah uji coba pada penelitian ini adalah kelas IV SDN 06 Luhak Nan Duo. Sekolah penelitian adalah kelas IV SDN 05 Luhak Nan Duo. Sekolah uji efektivitas pada penelitian ini adalah kelas IV SDN 02 Luhak Nan Duo. Hasil uji validasi pada media pembelajaran *Smart Apps Creator* secara keseluruhan oleh tiga validator aspek materi, bahasa dan media memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 97,39% kategori sangat valid. Berdasarkan nilai rata-rata hasil respon guru dan peserta didik memperoleh persentase sebesar 96,87% dan 97,43% kategori sangat praktis. Hasil keefektivan diperoleh persentase 84,19% kategori efektif. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* materi pengukuran luas di kelas IV Sekolah Dasar telah valid, praktis dan efektif.

ABSTRACT

This research aims to determine the validity, practicality and effectiveness of the media developed and produce Smart Apps Creator learning media in broad measurements in class IV elementary school that is valid, practical and effective. The subjects of this research were fourth grade elementary school students. The type of research used is research and development with the ADDIE development model. The research process using the ADDIE model consists of five steps, namely: (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The test school in this research was class IV SDN 06 Luhak Nan Duo. The research school is class IV of SDN 05 Luhak Nan Duo. The effectiveness test school in this research was class IV SDN 02 Luhak Nan Duo. The results of the validation test on the Smart Apps Creator learning media as a whole by three validators for the material, language and media aspects obtained an average percentage score of 97.39% in the very valid category. Based on the average value of the teacher and student responses, the percentages were 96.87% and 97.43% in the very practical category. The effectiveness results obtained a percentage of 84.19% in the effective category. Thus, it can be concluded that the Smart Apps Creator learning media material measuring area in class IV elementary school is valid, practical and effective.

© 2021The Authors. Published by Universitas Negeri Padang.

Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar
Vol. 2, No. 2, 2024, pp. 73-83

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

Corresponding Author:

Dani Anisa Imanda
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
Email: danianisaimanda15@gmail.com

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu pendidikan nasional dan diajarkan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi (Zainil, Helsa dan Yanti, 2018). Matematika menjadi salah satu bidang studi yang mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika juga sebagai objek dasar dalam pengembangan ilmu-ilmu lain yang ada, sehingga menjadikan kita harus belajar matematika secara terus-menerus (Syafri Ahmad et al., 2019). Pada dasarnya, matematika merupakan kegunaan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, banyak peserta didik yang beranggapan bahwa matematika itu membosankan dan menakutkan. Pendidik profesional harus mampu memilih, mengembangkan dan menggunakan berbagai media dan alat peraga untuk memudahkan penyampaian bahan ajar dalam membantu peserta didik memahami materi.

Tantangan pada masa generasi yang semakin canggih menuntut kurikulum yang diterapkan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tujuan teknologi pembelajaran adalah menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien, lebih banyak, lebih luas, lebih cepat dan lebih relevan dengan kehidupan peserta didik (Burhasan dan Tanan, 2021). Guru dituntut lebih kreatif dalam memberikan materi pelajaran dan media pembelajaran kepada peserta didk dengan memanfaatkan teknologi yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran (Minalti, M. P., & Erita, 2021).

Perkembangan teknologi pada pembelajaran ditandai dengan penggunaan media pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan sumber belajar yang membantu guru untuk memberikan ilmunya kepada peserta didik (Nurrita, 2018). Penggunaan media yang mencakup komponen audio visual (suara dan layar) untuk menyampaikan materi pembelajaran dapat merangsang minat belajar siswa. media pembelajaran yang dapat digunakan guru terdiri dari bermacam-macam ditinjau beberapa aspek yang berbeda misalnya media berdasarkan perkembangan teknologi (Ummah, 2021). Salah satu contoh aplikasi untuk membuat media pembelajaran adalah aplikasi *Smart App Creator* (SAC).

Aplikasi *Smart App Creator* merupakan salah satu software yang dapat membuat berbagai aplikasi multimedia yang dapat dipublikasikan di perangkat android, laptop, atau komputer, dan html5 (Dewi S et al., 2021). Aplikasi ini mudah dipahami bahkan sebagai pengguna pemula karena aplikasi ini telah dirancang untuk membuat multimedia pembelajaran. Pengguna tidak diharuskan mahir dalam memprogram aplikasi karena aplikasi ini tidak menggunakan coding (Zurweni dan Haryanto, 2021). Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* pada Materi Pengukuran Luas di Kelas IV Sekolah Dasar".

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau sering disingkat R&D. Model penelitian ini menggunakan model ADDIE. Tahap pengembangan ADDIE dimulai dengan tahap analisis, kemudian dilanjutkan dengan tahap

desain, pengembangan dan implementasi, kemudian tahap terakhir adalah evaluasi. Hasil dari proses evaluasi kemudian dapat ditingkatkan pada semua tahapan yang memungkinkan untuk mendapatkan hasil produk yang terbaik. Permasalahan yang diteliti pada setiap tahapan adalah sebagai berikut (Batubara, H. H., 2020):

1. Analysis (analisis) adalah tahap mengumpulkan informasi dengan wawancara dan observasi tentang penyebab masalah belajar peserta didik dan lingkungan belajar yang paling sesuai untuk mendukung proses belajarnya.
2. *Design* (desain / perancangan) adalah tahap perancangan media pembelajaran Matematika menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada materi pengukuran luas di kelas IV Sekolah Dasar.
3. *Development* (pengembangan) adalah tahap produksi media pembelajaran dan tahap pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* berdasarkan saran dari tim pakar.
4. *Implementation* (implementasi / penerapan) adalah tahap implementasi media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan pada situasi nyata di kelas.
5. *Evaluation* (evaluasi) adalah tahap dilakukannya evaluasi terhadap pelaksanaan penggunaan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* yang sudah dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Tahap penelitian uji coba dilaksanakan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru dan juga oleh peserta didik. Pada tahap ini pengembangan digunakan menggunakan model ADDIE dengan penyajian hasil pengembangan data hasil uji coba sebagai berikut:

1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan

a. Tahap Analisis *(Analysis)*

1) Analisis Kebutuhan

Peneliti melaksanakan observasi dan juga wawancara di beberapa sekolah yaitu: SD Negeri 06 Luhak Nan Duo, SD Negeri 05 Luhak Nan Duo dan SD Negeri 02 Luhak Nan Duo. Ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran belum terlaksana dengan baik. Terutama dalam penggunaan pada pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. bahwa guru membutuhkan media pembelajaran sebagai pendukung bagi guru dalam mengajar di kelas agar anak dapat belajar secara mandiri, guru juga membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan juga variatif agar meningkatkan semangat anak dalam belajar yang menyenangkan. Dan Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, peserta didik membutuhkan media yang menarik dimana didalamnya tidak hanya menampilkan gambar dan tulisan saja tetapi terdapat video dan pertanyaan evaluasi, dan peserta didik membutuhkan inovasi media pembelajaran.

2) Analisi Kurikulum

Kurikulum yang peneliti gunakan adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui penerapan kurikulum di sekolah dan juga mengetahui media pembelajaran yang cocok dikembangkan sesuai kurikulum

Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar
Vol. 2, No. 2, 2024, pp. 73-83

merdeka pada pembelajaran matematika. Peneliti melakukan analisis kurikulum pada pembelajaran pengukuran luas. Adapun analisis sebagai berikut:

a) Capaian Pembelajaran
   Peserta didik dapat mengukur panjang dan berat benda menggunakan satuan baku. Mereka dapat menentukan hubungan antar-satuan baku panjang (cm, m). Mereka dapat mengukur dan mengestimasi luas dan volume menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku berupa bilangan cacah.
b) Tujuan Pembelajaran
   1. Melalui kegiatan menyimak aplikasi *Smart Apps Creator*, peserta didik mampu mengukur dan mengestimasi luas menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku berupa bilangan cacah dengan tepat. (C4)
   2. Melalui kegiatan menyimak aplikasi *Smart Apps Creator*, peserta didik mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan luas persegi panjang dan persegi dalam kehidupan sehari -hari (C5)
c) Alur Tujuan Pembelajaran
   - Peserta didik mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan luas persegi panjang dan persegi dalam kehidupan sehari -hari
   - Peserta didik mampu mengukur dan mengestimasi luas menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku berupa bilangan cacah.

b. Tahap Perancangan *(Design)*

Peneliti merancang media pembelajaran untuk pelajaran matematika materi pengukuran luas di kelas IV Sekolah Dasar menggunakan media *Smart Apps Creator*. Media dirancang untuk mempermudah guru dalam mengajarkan matematika materi Pengukuran luas.

c. Tahap Pengembangan *(Development)*

Tahap mengembangkan media pembelajaran yang telah dibuat berdasarkan masukan dari para ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan cara memberikan angket validasi dan memperlihatkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan untuk dinilai. Dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang menilai kevalidan produk media pembelajaran *Smart Apps Creator* adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Dosen Validasi Media

No.	Nama Dosen	NIP/NIDN	Keterangan
1.	Dr. Melva Zainil, S.Pd., M.Pd.	197401162003122002	Dosen Ahli Materi
2.	Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd.	197909112008122001	Dosen Ahli Bahasa
3.	Sartono, M.Pd.	199309032022031012	Dosen Ahli Media

d. Tahap Penerapan *(Implementation)*

Media pembelajaran *Smart Apps Creator* diterapkan di SD Negeri 02 Luhak Nan Duo, SD Negeri 05 Luhak Nan Duo dan SD Negeri 06 Luhak Nan Duo. Subjek penelitian

adalah peserta didik kelas IV. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 16-18 Desember 2024.

e. Tahap Evaluasi *(Evaluation)*

Evaluasi diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari angket respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan. Evaluasi dan perbaikan dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan dari validator juga komentar dan saran dari guru dan peserta didik. Dari angket tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran sudah sesuai dengan harapan awal atau tidak.

2. Penyajian Data Hasil Uji Coba

a. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang sudah dikembangkan, selanjutnya divalidasi oleh tiga validator yaitu validator materi, validator bahasa, dan validator media. Saran perbaikan dan komentar validator menjadi acuan untuk revisi agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid dan juga siap untuk diuji cobakan.

b. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

- Hasil angket respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Hasil uji praktikalitas yang dikembangkan mendapatkan hasil sangat praktis dari kedua sekolah dan dapat dilihat pada lampiran perhitungan lembar praktikalitas.
- Hasil angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran *Smart Apps Creator.* Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan mendapatkan hasil sangat praktis, uraiannya dapat dilihat pada lampiran perhitungan lembar praktikalitas

c. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Pretest dan postest di lakukan di SDN 02 Luhak Nan Duo pada tanggal 18 Desember 2024. Dengan mendapatkan kategori efektif dapat dilihat pada lampiran perhitungan lembar efektivitas.

3. Analisis Data

1. Analisis Data Uji Validasi Media Pembelajaran
   1. Analisis hasil uji validitas keseluruhan

Tabel 2. Hasil analisis validasi keseluruhan

No.	Aspek yang Divalidasi	Presentase	Kategori
1.	Aspek Materi	100%	Sangat Valid
2.	Aspek Bahasa	97,5%	Sangat Valid
3.	Aspek Media	94,67%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan		97,39%	**Sangat Valid**

Keterangan :
Jumlah nilai dari setiap validasi (Σxi) = nilai persentase
Jumlah responden (n) = 3

$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n} x\ 100\ \%$

$\bar{x} = \frac{100+97,5+94,67}{3} x\ 100\ \%$

$\bar{x}$ = 97,39% (Kategori sangat valid)

2) Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

1. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (Respon Guru)

Tabel 3. Hasil praktikalitas respon guru SD Negeri 06 Luhak Nan Duo

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan EYD.	3
2.	Penyajian kalimat dapat dipahami oleh guru.	4
3.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk mengajarkan materi kepada peserta didik.	4
4.	Penempatan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan uraian materi.	4
5.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik peserta didik dalam pembelajaran.	4
6.	Gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.	4
	Skor yang Diperoleh	23
	Skor Maksimal	24
	Persentase Kepraktisan (%)	95,8%
	Kategori	Sangat Praktis

Tabel 4. Hasil praktikalitas respon guru SD Negeri 05 Luhak Nan Duo

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan EYD.	4
2.	Penyajian kalimat dapat dipahami oleh guru.	4
3.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk mengajarkan materi kepada peserta didik.	4
4.	Penempatan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan uraian materi.	4
5.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik peserta didik dalam pembelajaran.	4
6.	Gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.	4
	Skor yang Diperoleh	24
	Skor Maksimal	24
	Persentase Kepraktisan (%)	100%
	Kategori	Sangat Praktis

2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (Respon Peserta Didik)

Tabel 5. Hasil Analisis Respon Peserta Didik di SD Negeri 06 Luhak Nan Duo

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden	Kategori
1.	Media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik.	97,5%	Sangat Praktis
2.	Bahasa dalam media pembelajaran yang mudah dipahami.	97,5%	Sangat Praktis
3.	Penggunaan tulisan, warna, gambar, dan video pada media pembelajaran memudahkan saya dalam memahami materi.	96,2%	Sangat Praktis
4.	Saya tertarik belajar menggunakan media pembelajaran ini.	97,5%	Sangat Praktis
5.	Media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi.	95%	Sangat Praktis
6.	Soal latihan yang ada pada media pembelajaran ini menuntun saya untuk belajar dengan giat.	97,5%	Sangat Praktis
Jumlah Keseluruhan		581,2%	-
Rata-Rata		96,87%	Sangat Praktis

Tabel 6. Hasil Analisis Respon Peserta Didik di SD Negeri 05 Luhak Nan Duo

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden	Kategori
1.	Media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik.	98,6%	Sangat Praktis
2.	Bahasa dalam media pembelajaran yang mudah dipahami.	100%	Sangat Praktis
3.	Penggunaan tulisan, warna, gambar, dan video pada media pembelajaran memudahkan saya dalam memahami materi.	100%	Sangat Praktis
4.	Saya tertarik belajar menggunakan media pembelajaran ini.	97,4%	Sangat Praktis
5.	Media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi.	96%	Sangat Praktis
6.	Soal latihan yang ada pada media pembelajaran ini menuntun saya untuk belajar dengan giat.	96%	Sangat Praktis
Jumlah Keseluruhan		588%	-
Rata-Rata		98%	Sangat Praktis

3) Analisis Data Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Pretest dan postest di lakukan di SDN 02 Luhak Nan Duo pada tanggal 18 Desember 2024. Adapun hasil uji efektivitas dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Efektivitas di SDN 02 Luhak Nan Duo

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.201	20	.033	.917	20	.087
posttes	.223	20	.010	.809	20	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	20	.60	1.00	.8419	.14058
Ngain_Persen	20	60.00	100.00	84.1905	14.05800
Valid N (listwise)	20				

Tabel 8. Persentase keefektivan media *Smart Apps Creator* SDN 02 Luhak Nan Duo

PEMBAGIAN N-GAIN SCORE	
NILAI N-Gain	KATEGORI
$g > 0{,}7$	Tinggi
$0{,}30 \leq g \leq 0{,}7$	Sedang
$g \leq 0{,}3$	Rendah

KATEGORI TAFSIRAN EFEKTIVITAS N-GAIN	
PERSENTASE (%)	TAFSIRAN
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 75	Efektif

Berdasarkan hasil pretest dan posttest dapat diperoleh bahwa nilai keefektifan penggunaan media pembelajaran *Smart Application Creator* pada pembelajaran Matematika materi pengukuran luas melalui uji N-Gain adalah sebesar 0,84 yang artinya efektifitas media pembelajaran *Smart Application Creator* pada berada dalam kategori tinggi.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas IV Sekolah Dasar, dengan mata pelajaran matematika pada materi pengukuran luas. Penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang saling terkait dan bekerja

secara sistematik, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation, dan evaluasi (evaluation) (Adesfiana, Astuti & Enawaty, 2022).

Hasil validasi media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas IV SD sudah baik. Sebuah media pembelajaran sudah bisa dikatakan sangat valid untuk digunakan jika media tersebut memenuhi kriteria berupa media memperoleh hasil 94,67% dengan kategori sangat valid (Riduwan, 2019). Uji validitas aspek materi memperoleh 100% dengan kategori sangat valid. Uji validasi aspek bahasa memperoleh 97,5% dengan kategori sangat valid. Dan Uji validasi aspek media memperoleh 94,67%. Nilai rata-rata keseluruhan hasil validitas media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* yang di validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pada Pengukuran Luas di Kelas IV Sekolah Dasar yaitu sebesar 97,39% dengan kategori kevalidan sangat valid. Berdasarkan hasil dari uji validasi tersebut, maka pembelajaran ini sudah dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian ke lapangan.

Setelah dilakukan perhitungan hasil uji praktikalitas pada respon guru dan respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator*, penilaian uji praktikalitas media pembelajaran rata-rata hasil angket praktikalitas respon guru didapatkan persentase skor 96,87% dengan kategori "sangat praktis". Hasil rata-rata angket praktikalitas respon peserta didik kelas IV memperoleh persentase 97,43% dengan kategori "sangat praktis".

Hasil uji efektivitas yang dilakukan pada 1 sekolah. SDN 02 Luhak Nan Duo menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor *post-test*. Data hasil penelitian menggunakan penghitungan Normalitas Gain menurut Hake (dalam Guntara, 2020) menunjukkan bahwa hasil N Gain berada pada rentang *(gain)* > - 0,7 dengan persentase efektivitas di rentang 75 - 100% dengan tafsiran efektif. Nilai n-gain score 0,84 (tinggi) dengan persentase 84,19% kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* sudah efektif digunakan di kelas IV Sekolah Dasar. Peningkatan signifikan dalam skor post-test dan tingginya keterlibatan peserta didik menunjukkan bahwasannya media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* berhasil memotivasi peserta didik dan membantu hasil belajar dengan lebih baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart App Creator* Pada Materi Pengukuran Luas di Kelas IV Sekolah Dasar" telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan dengan menggunakan 3 sekolah, satu sebagai sekolah uji coba yaitu sekolah SD Negeri 06 Luhak Nan Duo, kedua sebagai sekolah implementasi yaitu sekolah SD Negeri 05 Luhak Nan Duo dan ketiga sebagai sekolah uji efektivitas yaitu SD Negeri 02 Luhak Nan Duo dengan materi pembelajaran matematika kelas IV pengukuran luas. Validasi media pembelajaran *Smart App Creator* dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNP. Hasil uji validitas ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menyatakan media Pembelajaran *Smart App Creator* memperoleh hasil 97,39% dengan kategori sangat valid sehingga media sudah layak diujicobakan ke lapangan.

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan juga peserta didik kelas IV sekolah dasar

baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba untuk penilaian guru memperoleh skor 95,8% pada kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik di sekolah uji coba memperoleh skor 96,87%. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas respon guru di sekolah penelitian pemperoleh persentase sebesar 100%. Hasil uji praktikalitas peserta didik di sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 98%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator* sudah praktis dan mampu memunjang dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

Hasil Uji efektivitas menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dengan nilai rata-rata N-gain score sebesar 84,19% yang dihitung berdasarkan rumus N-Gain Hake. Menurut Hake (dalam Guntara, 2020) media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart App Creator* dinyatakan efektif apabila nilai N-Gain berada pada rentang gain > 07, dengan presentase 75%-100% sehingga media pembelajaran efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pengukuran luas. Secara keseluruhan, media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart App Creator* ini valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Drs. Syafri Ahmad, M.Pd., Ph.D sebagai pembimbing yang telah memberikan arahan, nasehat, saran, masukan serta dukungan yang sangat berharga dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyelesaikan artikel ini.

Daftar Rujukan

Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, *10*(2), 147–152. https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050

Ahmad, S., Kiswanto Kenedi, A., & Helsa, Y. (2019). *Learning Model and Higher-Order Thinking Skill in Advanced Mathematical Study*. *382*(Icet), 703–708. https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.170

Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.

Burhasan, A., & Tanan, O. (2021). Pengaruh Teknologi Pendidikan Dalam Impelemntasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *PROSIDING UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA*, *1*(2), 88-93.

Dewi S, Y., Amrina, A., Gazali, G., Mudinillah, A., Agustina, A., & Luksfinanto, Y. (2021). Utility of the Smart App Creator Application as an Arabic Learning Media. Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature, 4(3), 319–334. https://doi.org/10.22219/jiz.v4i3.17886

Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. Journal of Basic Education Studies, 4(1), 2231-2246.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171.

Riduwan. 2019. Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru- Karyawan dan Penelitian Pemula. Bandung: Alfabeta.

Ummah, S. K. (2021). Media Pembelajaran Matematika (Vol. 1). UMMPress. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=HWIXEAAAQBAJ&oi=fnd&

Zainil, M., Helsa, Y., & Yanti, W. T. (2018). Mathematics learning through pendidikan matematika realistik Indonesia (PMRI) approach and Adobe Flash CS6. *Journal of Physics: Conference Series*, *1088*. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012095

Zurweni and Haryanto, H. S. A. M. and Z. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif mobile learning berorientasi pada kemampuan belajar mandiri siswa untuk materi kesetimbangan Kimia: Universitas Jambi.