

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas V Sekolah Dasar

Lilis Suriani¹ Risda Amini²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Keywords: <i>Teaching Materials, Unified Thematic, Smart Apps Creator, Discovery Learning, ADDIE</i></p>	<p><i>Education is always accompanied by innovation and development in learning in accordance with the times. This research is motivated by the lack of variety of teaching materials available in schools. Teaching materials in schools are dominated by printed teaching materials. One of the innovations in learning is by developing teaching materials by utilizing technology. The purpose of this research is to develop integrated thematic teaching materials using smart apps creator based on Discovery Learning in class V Elementary School that are valid and practical. This type of research is research and development with the ADDIE development model. The research process using the ADDIE model consists of five steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The designed teaching materials are then validated by the validator using a validation sheet in the form of a questionnaire. Product validation consists of material experts, media experts and linguists. For product practicality, it is done by filling out teacher response questionnaires and student response questionnaires. The subject of product trials at SD Negeri 02 Lubuk Layang and SD Negeri 08 Lubuk Layang and the subject of product research were carried out at SD Negeri 18 Lubuk Layang. The results of the research on the development of integrated thematic teaching materials using Discovery Learning-based Smart Apps Creator in grade V Elementary School were validated as very valid with an average validator rating of 91, 4 %. Based on the teacher's response and the response of students in the test school at SD Negeri 02 Lubuk Layang, it can be seen that learning using integrated thematic teaching materials is very practical with an average value of 92.8% and 92.1% and the test school at SD Negeri 08 Lubuk Layang teacher and student responses with an average value of 92.8% and 92.7%. Meanwhile, teacher responses and student responses in research schools to integrated thematic teaching materials were very practical with an average score of 96.4% and 94.5%, respectively. Thus, it can be concluded that the integrated thematic teaching materials using Smart Apps Creator based on Discovery</i></p>

<p>Kata Kunci : Bahan Ajar, Tematik Terpadu, Smart Apps Creator, Discovery Learning, ADDIE</p>	<p><i>learning in grade V Elementary School were developed to be valid and practical for use in the learning process</i></p> <p style="text-align: center;">ABSTRAK</p> <p>Pendidikan selalu dibarengi dengan inovasi dan pengembangan dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Penelitian ini dilatarbelakangi bahan ajar yang tersedia di sekolah kurang bervariasi. Bahan ajar di sekolah didominasi dengan bahan ajar cetak. Salah satu inovasi dalam pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan <i>smart apps creator</i> Berbasis <i>Discovery Learning</i> di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (<i>research and development</i>) dengan model pengembangan <i>ADDIE</i>. Proses penelitian menggunakan model <i>ADDIE</i> ini terdiri dari lima langkah yaitu: <i>analysis, design, development, implementation, and evaluation</i>. Bahan ajar yang dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba produk di SD Negeri 02 Lubuk Layang dan SD Negeri 08 Lubuk Layang serta subjek penelitian produk dilakukan pada SD Negeri 18 Lubuk Layang. Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> di kelas V Sekolah Dasar yang divalidasi dinyatakan sangat valid dengan rata-rata penilaian validator 91,4 %. Berdasarkan respon guru dan respon peserta didik di sekolah uji coba di SD Negeri 02 Lubuk Layang dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik terpadu sangat praktis dengan nilai rata-rata 92,8 % dan 92,1 % dan sekolah uji coba di SD Negeri 08 Lubuk Layang respon guru dan peserta didik dengan nilai rata-rata 92,8 % dan 92,7%. Sedangkan respon guru dan respon peserta didik di sekolah penelitian terhadap bahan ajar tematik terpadu sangat praktis dengan nilai rata-rata 96,4 % dan 94,5 %. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik terpadu menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> berbasis <i>Discovery learning</i> di kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.</p>
<p>Corresponding author : lilissurianisurja@gmail.com</p>	<p style="text-align: right;">JBES 2022</p>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pegangan rancangan untuk membuat keadaan

pembelajaran, menjadikan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang religius, cerdas, memiliki pengendalian diri,

kepribadian baik serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam masyarakat Amini, Lena dan Helsa (2019). Melalui pendidikan kita mengetahui berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan perkembangan zaman. Kementerian Pendidikan, kebudayaan mengembangkan Kurikulum 2013. Menurut Rusman (2016) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 merupakan modul pendidikan operasional berbasis kompetensi hasil refleksi, pertimbangan dan survei modul pendidikan secara mendalam. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik. Kurikulum 2013 diharapkan dapat membantu siswa khususnya siswa sekolah dasar dalam menghadapi tantangan masa depan. Salah satu pembelajaran di sekolah dasar yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kapasitas siswa yaitu pembelajaran tematik terpadu.

Menurut Majid (2014) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah

pembelajaran yang memadukan beberapa aspek baik pada intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Adanya pemaduan tersebut membuat guru harus memiliki pengetahuan, daya cipta, bakat, dan bertekad untuk berkembang dan menyiapkan bahan sehingga siswa bisa dinamis dan bisa mengerti konsep yang dipelajari. Konsep yang dipelajari dapat diperoleh melalui bahan ajar.

Bahan ajar merupakan segala sumber belajar digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam mempersiapkan kegiatan belajar mengajar Putra dan Amini (2020). Bahan ajar menunjang kegiatan pembelajaran karena bertujuan untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan. Sebuah bahan ajar harus memenuhi kriteria untuk membentuk proses pembelajaran yang layak. Ketika bahan ajar tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan, itu akan menyebabkan masalah dalam pembelajaran. Berdasarkan studi pendahuluan di kelas V SD Negeri 18 Lubuk

Layang pada tanggal 10 dan 11 Januari 2022 pembelajaran di SD Negeri 18 Lubuk Layang guru sudah menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran tematik terpadu dalam bentuk bahan ajar cetak. Namun, guru tidak melakukan pengembangan pada bahan ajar menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis kurikulum, guru sudah menggunakan kurikulum 2013 akan tetapi pelaksanaannya kurang menekankan keaktifan peserta didik dalam belajar, peserta didik membutuhkan bahan ajar selain cetak.

Penulis juga melakukan studi pendahuluan di SD Negeri 06 Lubuk Layang pada tanggal 13 Januari 2022 dan pada tanggal 2 April 2022 di SD Negeri 02 Lubuk Layang hasil yang penulis dapatkan hampir sama dengan SD Negeri 18 Lubuk Layang yaitu ditemukan permasalahan terkait bahan ajar, khususnya: (1) bahan ajar yang digunakan masih dalam bentuk cetak. (2) dalam buku cetak seperti buku pelajaran,

memiliki sedikit gambar dan penjabaran materi kurang. (3) belum adanya perkembangan bahan ajar tematik terpadu yang sesuai dengan perkembangan zaman yang memanfaatkan teknologi untuk peserta didik. (4) dalam pelajaran terfokus kepada guru berceramah saja.

Salah satu *software* yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar yaitu *Smart Apps Creator*. Menurut Kusumaningsih (2019) menyatakan bahwa *Smart Apps Creator* didukung berbagai feature, tools untuk pembuatan bahan ajar. Antara lain, kegunaan *tools* yaitu menu *insert* atau untuk memasukkan gambar, musik, teks dan lain sebagainya serta menu edit untuk mengatur maupun merapikan teks menu *interaction* untuk memberikan efek pada gambar maupun animasi. Sejalan dengan Nursuhud dan Kuswanto (2019) menyatakan bahwa *Smart Apps Creator* yaitu *software* digunakan untuk konten pada perangkat komputer maupun seluler, karena pembuatan

pembelajaran interaktif dibuat fitur-fitur yang sangat mudah dipahami sehingga proses pembuatan bahan pembelajaran tidak butuh waktu lama dan juga tanpa *coding*. Penggunaan perangkat lunak ini akan menjadikan tampilan bahan ajar lebih variatif dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pada saat studi pendahuluan peneliti juga menganalisis kurikulum, menganalisis kebutuhan guru dan juga peserta didik dan ditemukan bahwa membutuhkan bahan ajar menggunakan teknologi. Tak hanya hal tersebut, karakteristik peserta didik serta pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran juga telah dipertimbangkan. Sarana dan prasarana di sekolah mendukung untuk diterapkannya pembelajaran menggunakan teknologi. Oleh sebab itulah, peneliti tertarik pada pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator*.

Proses belajar mengajar dalam kelas, guru dapat membuat bahan ajar menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis model pembelajaran salah satu model pembelajaran digunakan dalam kurikulum 2013 yaitu model *Discovery Learning*. Dalam penelitian ini, model pembelajarannya yaitu *Discovery Learning*. Menurut Festiyed & Ramli (2019) mengungkapkan bahwa *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dan membantu peserta didik lebih aktif, kreatif, mandiri serta bertanggung jawab terhadap pembelajaran. Sedangkan menurut Faisal (2014) menyatakan bahwa *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dijelaskan sebagai proses kegiatan pembelajaran peserta didik yang disajikan tidak dalam bentuk akhir.

Keterbaruan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* di kelas V

Tema 8 Subtema 1 (Manusia dan Lingkungan).

Berdasarkan permasalahan kajian, bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk yang telah dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini, model yang penulis gunakan yaitu *ADDIE* langkah model ini sederhana dan membuat bahan ajar dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Kuncahyono, (2018) menyatakan bahwa model *ADDIE* terdiri dari lima langkah, yaitu: analisis (*Analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penerapan (*implement*) dan evaluasi (*evaluate*).

Penelitian yang peneliti lakukan adalah pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *Discovery Learning* di kelas V Sekolah Dasar.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1 sampai tanggal 3 Juni 2022 di SDN 18 Lubuk Layang.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba kepraktisan bahan ajar tematik terpadu ini di kelas V SDN 18 Lubuk Layang.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *Discovery*

learning di kelas V Sekolah Dasar dapat dilihat antara lain:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis dilakukan menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi serta analisis sarana.

b. Tahap perancangan (*Design*)

Perancangan adalah tahap dalam merancang bahan ajar untuk kelas V Sekolah Dasar.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* berbasis *discovery learning* di kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan sesuai masukan yang diberikan validator materi dan validator bahasa serta validator media.

d. Tahap Penerapan (*Implement*)

Implementasi dilakukan uji bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* berbasis *discovery learning* di kelas V Sekolah Dasar telah didesain pada tema 8 subtema 1 (manusia dan lingkungan).

e. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Peneliti lakukan, setelah melakukan implementasi bahan ajar tematik terpadu di dalam proses pembelajaran. Setelah itu, dilakukan uji praktikalitas yang didapatkan dari hasil angket guru dan angket peserta didik kelas V SD tempat penulis melakukan implementasi.

Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini, adalah instrument validitas dan instrumen praktikalitas.

Teknis Analisis Data

Data analisis yang digunakan adalah data yang diambil dari hasil validasi dan praktikalitas bahan ajar tematik terpadu

menggunakan *smart apps creator* berbasis *discovery learning* di SD.

a. Analisis data validitas bahan ajar tematik terpadu

Analisis data bahan ajar dalam pembelajaran tematik berbasis *discovery learning* di kelas V Sekolah Dasar yang diperoleh, dianalisis terhadap keseluruhan aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 6 Daftar penskoran validasi bahan ajar tematik terpadu.

Modifikasi dari Sugiyono (2013)

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validasi dari setiap validator menggunakan modifikasi rumus dari Purwanto, (2013: 102) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Tabel 7. Kategori Validasi Bahan Ajar

Skor %	Keterangan	Kategori
--------	------------	----------

81 - 100	Sangat Baik	Tidak Revisi/Sangat Valid
61 - 80	Baik	Tidak Revisi/Valid
41 - 60	Cukup Baik	Revisi/Cukup Valid
21 - 40	Kurang baik	Revisi/Kurang Valid
0 - 20	Sangat Kurang Baik	Revisi/Kurang Valid

Adaptasi dari Muriati (dalam Zunaidah dan Amin, 2016)

b. Analisis Data Praktikalitas Bahan Ajar Tematik Terpadu

Analisis praktikalitas berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan angket respon dari peserta didik. Data tentang respon guru

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Cukup Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

dan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dianalisis dengan menggunakan tabel penskoran untuk masing-masing kategori sebagai berikut:

Tabel 8. Skala penilaian angket respon guru dan peserta didik

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju

2	Cukup Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Sumber: Modifikasi dari Sugiyono (2013)

Nilai akhir perhitungan angket dianalisis dengan menggunakan modifikasi rumus dari Purwanto (2013: 102) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Kategori kepraktisan bahan ajar berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Kategori kepraktisan bahan ajar tematik terpadu

Skor %	Kategori
85 – 100	Sangat praktis
69 – 84	Praktis
53 – 68	Kurang praktis
37 – 52	Tidak praktis
20 – 36	Sangat Tidak Praktis

Modifikasi Kurniawati (Destiani, dkk., 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dengan judul pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* berbasis

discovery learning di kelas V Sekolah Dasar. sudah sesuai dengan model *ADDIE* yang diterapkan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini terdiri dari lima tahapan, yaitu (1) *analysis*, terdiri dari tahapan studi pendahuluan, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan, (2) *Design*, tahap perancangan yang terdiri dari menyediakan hal-hal yang dibutuhkan untuk pembuatan bahan ajar dan merancang bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *Discovery Learning*, (3) *Development*, tahap uji validitas bahan ajar, revisi bahan ajar dan uji coba produk, (4) *Implementation*, tahap penerapan bahan ajar tematik terpadu dalam proses pembelajaran, (5) *Evaluation*, tahap uji praktikalitas guru dan uji praktikalitas peserta didik.

1. Validitas Bahan Ajar Tematik Terpadu

Hasil validitas bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps creator* berbasis *Discovery Learning* di

kelas V SD sudah baik. Divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa adalah dengan rata-rata 3,7 dan persentase sebesar 91,4 % dengan kategori sangat valid. Uji validitas materi mendapatkan persentase 95 %, uji validitas media mendapatkan persentase 90 %, dan uji validasi bahasa mendapatkan persentase 89,2% dengan demikian bahan ajar tematik terpadu dinyatakan layak diterapkan untuk pembelajaran.

Tabel 20. Persentase Validasi Bahan Ajar Tematik Terpadu Keseluruhan

No	Aspek yang Divalidasi	Persentase	Rata-rata	Keterangan
1.	Materi	95 %	3,8	Sangat valid
2.	Media	90 %	3,6	Sangat valid
3.	Bahasa	89,2%	3.6	Sangat valid
Keseluruhan		91,4 %	3,7	Sangat valid

Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jaiz, Vebrianto, Zulhidah dan Berlian (2022) dengan judul

“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik SD/MI” dengan persentase validasi keseluruhan 86,39 % dengan kategori sangat valid. Sejalan dengan pendapat Amajida (2021) “Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis *smart apps creator* Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII Di Mts NU Hasyim Asy“ari 03 Kudus” memperoleh nilai validitas oleh para ahli dengan rata-rata 4,25 sangat valid. Hal ini sejalan dengan kelebihan *Smart Apps Creator* menurut Suhartati (2021) menyatakan bahwa kelebihan *smart apps creator* yaitu: (1) dapat membuat aplikasi tanpa pengetahuan pemrograman. (2) dapat mengekspor proyek artinya aplikasi bahan ajar yang dibuat bisa dibagikan melalui *html* dan dapat disimpan di laptop maupun android. (3) tampilan yang mudah dipahami. (4) Tidak memakan banyak ram.

Hasil validitas bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas V Sekolah Dasar sangat valid maka, bahan ajar bisa digunakan untuk belajar mengajar di sekolah.

2. Praktikalitas Bahan Ajar Tematik Terpadu.

Selama ini bahan ajar yang digunakan pada kurikulum 2013 adalah buku guru dan buku peserta didik. Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis dan menghasilkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* saat proses pembelajaran di sekolah uji coba mendapatkan penilaian yang sangat baik maka hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian angket respon guru dan juga angket peserta didik. Penilaian praktikalitas bahan ajar dilakukan guru di SDN 02 Lubuk Layang memperoleh

hasil 92,8 % dengan kategori sangat praktis. Dengan rata-rata penilaian 15 92,1 % dengan kategori sangat praktis dan uji praktikalitas bahan ajar oleh guru SDN 08 Lubuk Layang memperoleh hasil 92,8 %. Dengan rata-rata penilaian 16 orang peserta didik memperoleh 91,7 % sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari praktikalitas bahan ajar tematik terpadu berada pada kategori sangat praktis.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *Discovery Learning* di sekolah penelitian mendapatkan respon yang sangat baik hal tersebut dapat dilihat dari antusias peserta didik pada proses pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik terpadu dan juga hasil pengisian angket guru dan angket peserta didik, yang mana pengisian angket respon guru memperoleh hasil

termotivasi dan aktif dalam belajar, maka peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jaiz, Vebrianto, Zulhidah dan Berlian (2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik SD/MI. Hasil praktikalitas multimedia *Smart Apps Creator* terhadap guru 86,63%, sedangkan hasil praktikalitas siswa 82% dengan kriteria sangat praktis.

Selama penelitian,, proses pembelajaran berjalan dengan baik. Peserta didik sangat tertarik dan bersemangat dalam belajar dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*. Guru lebih mudah mengarahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dikarenakan terdapat bahan ajar yang dilengkapi dengan gambar dan video yang digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Hasil uji validitas dari penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Bahan ajar Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *Discovery Learning* di kelas V Sekolah Dasar” pada aspek materi diperoleh 95 % aspek media 90 % aspek bahasa 89,2 % maka disimpulkan bahwa bahan ajar tematik terpadu sudah valid dan layak untuk di uji cobakan di lapangan.
2. Hasil uji praktikalitas penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas V Sekolah Dasar” yang peneliti kembangkan sudah baik di sekolah uji coba maupun sekolah penelitian. Tingkat kepraktisan guru dan peserta didik di sekolah uji coba di SD Negeri 02 Lubuk Layang adalah 92,8 % dan 92,1 % dan kepraktisan guru dan

peserta didik di sekolah uji coba di SD Negeri 08 Lubuk Layang 92,8 % dan 92,7 %. Tingkat kepraktisan di sekolah penelitian SD Negeri 18 Lubuk Layang adalah 96,4 % dan 94,5 % dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* sudah layak dan praktis untuk digunakan dilapangan.

REFERENSI

- Amajida, J. 2021. Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII Di Mts Nu Hasyim Asy. *Ari 03 Kudus*, Jurnal Bas.
- Amini, R., Eka Handayani, S., Fitria, Y., May Lena, S. & Helsa, Y. 2019. Development of Integrated Thematic Teaching Materials using Problem-Based Learning Model in Elementary School. 382(Icet): 442–445.
- Destiani, D., Ismet, I., Wiyono, K., & Murniati, M. (2017, October). Pengembangan bahan ajar IPA berorientasi framework science pisa untuk sekolah menengah pertama. In *Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2021* (Vol. 1, No. 1, pp. 654-663)
- Faisal 2014. *Sukses Mengawal Kurikulum 2013 di SD (Teori & Aplikasi)*. Yogyakarta: Diandra Creative.
- Festiyed, Djamas, D., & Ramli, R. n.d. Learning model based on discovery learning equipped with interactive multimedia teaching materials assisted by games to improve critical thinking skills of high school students. *Journal of Physics: Conference Series*. Tersedia di <https://doi.org/10.1088/17426596/1185/1/012054>.
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, Z., & Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2625-2636.
- Kuncahyono, K. 2018. Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. 2 (2): 219–231.
- Kusumaningsih, D., Ariyanto, B. A. W., Utami, H. B., & Ismaya, K.A. 2019. La PUISIFY The Form of Application-Based Poetry Learning Media SAC. 2.0 on Android. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2): 334–336.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offsed.
- Nursuhud & Kuswanto 2019. Multimedia learning modules development based on android assisted in light diffraction concept. In *Journal of Physics: Conference Series*, Vol. 1233,.
- Putra, N.Y. & Amini, R. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Integrated Model di Kelas IV Sekolah Dasar. 3(2).
- Purwanto, N. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo

Persada.

Sugiyono 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.

Suhartati, O. 2021. Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1).

Zunaidah, F.N. & Amin, M. 2016. Developing the Learning Materials of Biotechnology Subject Based on Students' Need and Character of Nusantara PGRI University of Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1): 19–30.