

Validasi Media Interaktif Berbasis Aplikasi (*Smart Application Creator*) SAC pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD

Wahyuli¹, Mansurdin²

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

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Interactive learning media, Smart Application Creator, ADIEE Model</i>	<i>This research was motivated by the lack of cognitive abilities of students after learning thematic knowledge of class IVA at SD Negeri 2 Kebun Lama in the learning process taking place in 2021/2022, namely that 7 students (28.57%) succeeded in achieving KKM, and 20 students (71, 42%) who have not succeeded in achieving KKM from KKM 66. The target of this research direction is to advance an outcome of students' cognitive learning which is pursued by the Guided Discovery Learning model of thematic knowledge. The research that is enabled is class action research (classroom action research). This research has four phases, namely preparation (planning), implementation (acting), observing (observing), and introspection or reflection (reflecting). The research took place in two phases, each cycle consisting of three meetings. The instrument for combining data is in the form of observation sheets for students' activities and teacher performance capacities as well as examinations of learning outcomes. The data description system used is qualitative and quantitative data or information analysis techniques. The results of this research provide information that there is an increase in an activity and the results of students' knowledge. This can be seen from the completeness section of a knowledge learning activity result of students in stage I 66.66% (can be said to be good), and stage II 92.59% (very good category).</i>
	ABSTRAK

Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, Smart Application Creator, Model ADIEE

Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT yang sesuai dengan perkembangan zaman serta media pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif yang berbasis *Smart Application Ceator* dimana peserta didik akan belajar berdasarkan media yang telah di validasi dan sudah terkategori kepraktikalitasnya. Jenis penelitiannya adalah *Research and Development* (R&D) yaitu menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: *Analysis, design, development, implementation, evaluation*. Validasi media interaktif berbasis *Smart Application Ceator* memperoleh hasil validitas 91,66% untuk materi, 95,91% untuk bahasa dan 90,51% untuk media dengan kategori valid. Hasil respon peserta didik menunjukkan persentase 95,83% sangat praktis. Serta kepraktisan pengajar 93,75% juga dikategorikan sangat praktis. Dapat disimpulkan, penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Ceator* pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar telah terbukti valid dan praktis dalam proses pembelajaran.

Corresponding author
:wahyuli0701@gmail.com

JBES 2022

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 perkembangan teknologi sangat pesat baik perkembangannya dalam kehidupan sehari-hari maupun mencakup pendidikan, selain itu perkembangan teknologi juga penting dalam kegiatan belajar mengajar yang dikenal dengan media pembelajaran.

Menurut Arwin dkk (2019) Industri 4.0 memiliki dampak yang besar berdampak pada seluruh kehidupan manusia. Dampak ini mencakup semua bidang kehidupan. termasuk di bidang pendidikan, pendidikan di industri 4.0 mendapat tantangan untuk menghasilkan

lulusan dengan kemampuan bersaing secara global. Kemampuan ini termasuk kemampuan berpikir seperti kemampuan kognitif. Untuk menjawab tantangan ini, perlu untuk mengubah pendidikan dari sistem pembelajaran konvensional ke pembelajaran sistem modern.

Fakta bahwa teknologi memainkan peran yang jauh lebih besar di era digital dari pada generasi sebelumnya membuat generasi sekarang memiliki tingkat literasi teknologi yang tinggi. Peningkatan literasi ini ditambah dengan kemajuan teknologi baru-baru ini telah menyebabkan perluasan teknologi dalam pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan saat ini harus merangkul

teknologi, dan guru harus menerapkan teknologi pada pembelajaran siswa. Menurut Barrett (dalam desyandri dkk, 2019) Pendidikan sebagai salah satu investasi masa depan, tidak akan berarti apa-apa jika tidak dibarengi dengan senantiasa melakukan peningkatan, pengembangan, dan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

Kegiatan pembelajaran akan menjadi efektif dan menyenangkan jika pendidik bisa mengkondisikan bagaimana peserta didik ketika belajar di dalam kelas. Proses belajar mengajar yang diciptakan oleh pendidik yang kreatif mungkin membuat peserta didik tidak bosan dan tidak merasa jenuh ketika belajar didalam kelas. Pendidik harus menyediakan berupa sarana dan prasarana bagaimana menciptakan ruang kelas yang efektif dan menarik.

Sebagai seorang pendidik harus siap mengikuti perkembangan teknologi di abad ini, khususnya di bidang pendidikan dituntut untuk memiliki keterampilan yang lebih maju. Menurut Septikasari & frasandy (2013) pendidikan pada zaman sekarang dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem*

solving), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C. Pada abad 21 para pendidik menghadapi tantangan yang lebih besar dari sebelumnya, 4C menjadi tantangan bagi para pendidik untuk mengembangkan keterampilan mengajar pada abad 21. Jadi peran guru di sini sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan guru juga diminta kreatif mungkin dalam menyampaikan materi di dalam kelas.

Data dari hasil penelitian Nakano & solange (2018) menunjukkan bahwa perlunya pendidikan kreatif, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, memotivasi peserta didik untuk benar-benar ingin belajar, menemukan mata pelajaran baru, dan melampaui pelajaran yang ditawarkan di kelas.

Menurut Djamarah & Aswan (2014) Media pembelajaran mampu menggantikan apa yang guru sampaikan melalui lisan atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakkan bahan dapat diwujudkan dengan ketersediaan media. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai media untuk memberikan dan memperjelas sebuah informasi, serta penyajian informasi. Sehingga dapat

meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut surjono (2017) Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alat untuk memudahkan guru dalam memberi pembelajaran di kelas, dengan ada nya media interaktif yang di lengkapi dengan teks, audio suara, video pembelajaran, gambar dan lain sebagainya peserta didik dapat lebih fokus dan lebih mudah memahami pembelajaran.

Penggunaan media interaktif memancing peserta didik untuk bertanya dan meningkatkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran. Sejalan dengan tujuan kurikulum merdeka peserta didik dan guru diberikan kebebasan secara aktif mengeksplorasi hal-hal yang ada dilingkungan sekitar untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi profil pelajar pancasila. Menurut Rahmawati (2018) Bahwa seiring berjalannya waktu perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan telah dilaksanakan, salah satunya yaitu dengan diperbaharuinya kurikulum yang sesuai dengan tuntunan perkembangan zaman. Pendidikan sangat berkaitan erat dengan kurikulum yang mempunyai kedudukan yang sentral di dalam pendidikan. Menurut Suryadien ddk (2022) Kurikulum

direncanakan dan dikembangkan untuk potensi peserta didik dan perkembangan jiwa dalam menghadapi tantangan dan perubahan zaman.

Perkembangan teknologi digital telah memberikan banyak keuntungan, berbagai informasi dapat diperoleh tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan adanya media digital ini, proses pembelajaran tidak hanya terjadi dikelas, tetapi juga di luar kelas atau di mana pun peserta didik berada hanya dengan perangkat dan internet mengakses.

Media yang disukai oleh peserta didik berupa media interaktif tetapi dikarenakan keterbatasan guru dalam pembuatan media interaktif sehingga belum adanya diciptakan sebuah media baru atau media interaktif tersebut. Di dalam media interaktif ini disediakan berupa teks, gambar animasi, video, audio dan latihan soal untuk mengasah kemampuan peserta didik. Media interaktif ini sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dan bagi peserta didik media pembelajaran ini sangat menarik perhatian secara tidak langsung peserta didik akan bersemangat di dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran ini diperlukan kreatifitas dan inovasi baru agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Media pembelajarannya dapat berisikan materi dengan disajikan fitur-fitur teks, animasi, video, audio dan latihan soal untuk mengasah kemampuan penguasaan materi, sehingga materi tersampaikan sesuai ketika menggunakan aplikasi SAC.

Meninjau masalah-masalah di atas, peneliti mengangkat judul **“Pengembangan media interaktif berbasis Aplikasi (*Smart Application Creator*) SAC pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD”**

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yaitu untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Mulyatiningsih (2019) model pengembangan ADDIE ini untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Tahapan dari model pengembangan

ADDIE ada 5, yaitu 1) *Analysis*, yaitu menganalisis permasalahan, kebutuhan pengguna, dan sistem bagi guru dan peserta didik; 2) *Design*, yaitu perancangan produk yang akan dikembangkan; 3) *Development*, yaitu pengembangan dan pembuatan produk; 4) *Implementation*, yaitu proses uji validasi para ahli dan penerapannya; dan 5) *Evaluation*, yaitu melakukan evaluasi dengan tujuan melengkapi kekurangan dan kebutuhan agar produk layak diterapkan.

Prosedur Pengembangan

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE begitu sederhana namun sangat sistematis dalam implementasinya. Berikut langkah-langkah pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Smart Application Creator*, dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Tahap Analisis dilakukan agar membantu proses rancangan dengan menganalisis berbagai kebutuhan dan keterbatasan yang ada di lapangan, serta mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan wawancara. Tahapan analisis meliputi

analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik.

Tujuan dari analisis kurikulum adalah untuk memahami informasi tentang perancangan media pembelajaran seperti apa yang cocok dikembangkan sesuai dengan kurikulum. Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan cara pengumpulan informasi dengan cara mewawancarai guru serta menambahkan angket kegemaran pada peserta didik. selanjutnya pada tahap analisis karakter peserta didik juga dilakukan pengumpulan informasi dengan menyebarkan angket tujuannya agar mengetahui latar belakang peserta didik dan mendapat kan jawaban pembelajaran seperti apa yang peserta didik inginkn.

2. Tahap Desain

Tahap desain peneliti melakukan rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator*. Hal yang harus dipersiapkan yaitu : modul ajar, mencari gambar/animasi, membuat audio dan mencari video yang berkaitan dengan materi serta menyiapkan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap yang sudah selesai dirancang kemudian diajukan kepada validator untuk di validasi. Produk yang sudah divalidasi kemudian dilanjutkan dengan merevisi sesuai dengan masukan dan saran dari validator. Uji validasinya menggunakan lembar validitas yang dimodifikasi Jihad&Abdul (2013;110).

Tabel Pertama Validitas

NO	Yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Materi	91,66%	Valid
2	Bahasa	95,91%	Valid
3	Media	90,51%	Valid
Nilai Rata		92,69%	Valid

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah melalui tahap uji validitas, selanjutnya media pembelajaran boleh diterapkan dalam proses pembelajaran. pelaksanaan uji coba produk dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 20 Indarung.

Tabel Kedua Praktikalitas Peserta didik

NO	Nama sekolah	Nilai	Keterangan
1	SD Negeri 20 Indarung	95,83%	Valid

Tabel Kedua Praktikalitas Guru

NO	Nama sekolah	Nilai	Keterangan
1	SD Negeri 20 Indarung	93,75%	Valid

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari penelitian. Evaluasi dilakukan sesuai dengan hasil media pembelajaran yang ada di kelas, yaitu pengisian angket oleh peserta didik dan juga guru.

KESIMPULAN

Validasi Media Interaktif Berbasis Aplikasi (*Smart Application Creator*) SAC pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD telah menghasilkan media

pembelajaran interaktif yang memenuhi kebutuhan peserta didik. selain itu media pembelajaran interaktif mempunyai tampilan yang menarik baik dari segi animasi, video, audio serta menggunakan warna-warna sesuai dengan kegemaran peserta didik sehingga dapat memberi semangat dan ketertarikan pada saat proses pembelajaran. Hal ini dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang di sebarakan sudah valid. Pernyataan tersebut dapat dilihat dari hasil validasi yang diperoleh yaitu 92,69% dengan kategori valid. Media yang praktis sudah dihasil kan melalui pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *Smart Application Creator*. Pernyataan tersebut dapat dilihat dari hasil respon peserta didik dan guru, nilai presentase kepraktisan peserta didik memperoleh 95,83% dan tergolong kepada rentang sangat praktis. Nilai yang diperoleh dari guru yaitu mendapatkan 93,75. dan ini juga tergolong kepada rentang sangat praktis. Pengembangan media interaktif ini dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi selama proses pembelajaran berlangsung di kelas.

REFERENSI

- Arwin, A., Yunisrul, Y., & Zuardi, Z. (2019). Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0. In *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)* (pp. 426-429). Atlantis Press.
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16-22.
- Djamarah, S. B., & Aswan Z. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nakano, T. C., & Solange, M. W. (2018). *Creativity and Innovation: Skills for GMI Universitas garut*, 01(01), 27-34.
- the 21st Century. *Estudos de Psicologia* (Campinas) 35(3).
- Rahmawati, A. N. (2018). Identifikasi masalah yang dihadapi guru dalam penerapan kurikulum 2013 revisi di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 114-123
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 107-117.
- Surjono, H. (2017). *Multimedia Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Suryadien, D. dkk (2022). Rencana implementasi kurikulum prototype pada masa pandemic covid-19 di Indonesia. *Jurnal P*