

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Software Smart Apps Creator 3.0* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 2 Di Kelas V Sekolah Dasar

Exsco Wiliam Pratama¹, Arwin²
Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO		ABSTRACT
Keywords: <i>Development, Interactive Multimedia, Smart Apps Creator 3.0</i>		<i>This study aims to develop interactive learning multimedia based on information technology and create the latest products that are in line with the times. The type of research used in this research is R&D. This R&D research is an effort or activity to develop a product that is effective for use (Erita, Y., & Hamimah, A. A. 2020). Addie's model consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results described in this study are 1) The use of the Smart Apps Creator 3.0 application on theme 2 sub-theme 1 learning 5 in class V SDN 27 Anak Air with an average score of 85% material validation, 86% language validation results, and media validation a value of 91% with a very valid category and suitable for use. 2) Teacher and student responses to the interactive multimedia used, with a teacher response value of 97.5% and student responses getting a score of 92.42% in the very practical category. 3) Interactive multimedia is declared effective after the validity test is confirmed from the results of the percentage of students' integrity scores with a percentage of 84%. These results illustrate that the developed interactive multimedia learning is used effectively in the learning process in the classroom.</i>
Kata Kunci: <i>Pengembangan, Multimedia Interaktif, Smart Apps Creator 3.0</i>		ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi serta menciptakan produk terbaru yang sesuai dengan perkembangan zaman. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini R&D. Penelitian R&D ini ialah suatu usaha atau kegiatan unruk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan (Erita, Y., & Hamimah, A. A. 2020). Model Addie terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil yang dijelaskan dalam penelitian ini adalah 1) Penggunaan aplikasi Smart Apps Creator 3.0 pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 5 pada kelas V SDN 27 Anak Air dengan skor rata-rata validasi materi 85%, hasil validasi bahasa mendapatkan 86%, dan validasi media mendapatkan nilai 91% dengan kategori sangat valid dan layak

	dipergunakan. 2) Respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif yang digunakan, dengan nilai respon guru 97,5 % dan respon peserta didik mendapatkan nilai 92,42% dengan kategori sangat praktis. 3) Multimedia interaktif dinyatakan efektif setelah uji validitas dikonfirmasi dari hasil persentase nilai integritas siswa dengan persentase 84%. Hasil ini memberi gambaran bahwa Multimedia interaktif pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
Corresponding author : windarachmaindriyana@gmail.com	JBES 2023

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu bagian dari kegiatan pembelajaran disekolah, Media pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan. Menurut Jalinus dan Ambyar (2016) media merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar dengan sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Selain itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, adanya inovasi dan pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik menjadi tuntutan bagi guru (Arwin, Yunisrul, & Zuardi, 2019). Salah satu variasi dari media adalah

multimedia interaktif, Multimedia Interaktif merupakan kombinasi dari teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang mana pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia yang akan dikirimkan atau ditampilkan (Binanto, 2010). Sebab adanya variasi akan menghidupkan suasana belajar, sehingga pembelajaran tidak menjadi kegiatan yang membosankan (Hamimah, 2012). Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mengurangi kesalahan penafsiran, mempersingkat waktu, dan memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 27 Anak Air pada tanggal 27 dan 28 September 2021 penggunaan media pembelajaran belum efektif dikarenakan penyampaian pembelajaran masih secara lisan dan

menginstruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku tema, serta bentuk media pembelajaran yang digunakan hanya berbentuk gambar, yaitu gambar pada buku tema, gambar yang dipajang di kelas, atau menggambar langsung di papan tulis dan sesekali menampilkan beberapa video yang hanya didownload di youtube, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Multimedia interaktif memiliki beberapa kelebihan di dalam pembelajaran, yaitu menciptakan suasana belajar yang inovatif dan interaktif, menciptakan guru yang kreatif dan inovatif dalam membuat terobosan pembelajaran, mempunyai komponen media yang lengkap sehingga mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, menambah motivasi belajar peserta didik, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan atau dihadirkan, serta dapat melatih kemandirian peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan (Munir, 2012).

Berdasarkan latar belakang

permasalahan yang diajukan oleh para pendahulu, sehingga pertanyaan yang diangkat dalam penelitian ini adalah “bagaimana Kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan multimedia interaktif berbasis aplikasi smart apps creator 3.0 di kelas V SD”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi” (Sugiyono, 2015). Uji coba penelitian ini dilakukan di SDN 27 Anak Air pada tanggal 10 November 2022. Yang menjadi subyek penelitian yang peneliti lakukan adalah siswa kelas V sekolah dasar.

Pengembangan dengan model ADDIE memiliki lima fase yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrument validasi yang digunakan berupa lembar validasi yang berguna untuk melihat data kevalidan produk yang dikembangkan. Instrumen praktikalitas digunakan untuk melihat kepraktisan media, lembar evaluasi digunakan untuk melihat data ke efektifan yang telah dikembangkan.

Berdasarkan data yang sudah ada

maka data yang diperoleh dari lembar validasi media pembelajaran, angket praktikalitas guru dan siswa, efektivitas soal evaluasi. Data penelitian didapatkan melalui uji coba produk dengan menggunakan lembar validasi, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator 3.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi dilakukan untuk pengambilan data, data yang dicantumkan merupakan hasil dari validasi oleh validator, selanjutnya analisis dari hasil validasi kedua oleh ahli media dapat dianalisis dengan menggunakan rumus Purwanto (2013), sebagai berikut:

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

Berdasarkan hasil yang didapat dari data tersebut yaitu 91 % dengan kategori **“Sangat Memuaskan”**. Hasil dari validasi materi yang dicantumkan merupakan hasil dari validasi pertama yang dianalisis dengan rumus yang sama.

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

Berdasarkan dari hasil yang

didapat dari data tersebut yaitu 85% dengan kategori **“Memuaskan”**. Selanjutnya validasi bahasa juga dilakukan satu kali dengan rumus yang sama

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

Berdasarkan dari data hasil yang diperoleh dari validasi bahasa yaitu 86% dengan kategori **“Sangat Memuaskan”**.

Praktikalitas yang diperoleh dari guru SDN 27 Anak Air menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis software Smart Apps Creator 3.0 pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V tema 2 subtema 1 pembelajaran 5 sangat praktis untuk digunakan dimana dari penilaian praktikalitas respon guru memperoleh skor 97.5 % . Hasil penilaian praktikalitas dari 25 peserta didik kelas V SDN 27 Anak Air mendapatkan nilai 92,42%. Dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik merasa puas dengan adanya multimedia interaktif ini karena bisa membantu guru dan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Efektivitas multimedia interaktif berbasis software Smart Apps Creator 3.0 pada pembelajaran tematik terpadu

tema 2 subtema 1 pembelajaran 5 dikelas V Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran interaktif yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil kerja lembar tes yang menunjukkan rata-rata yang meningkat dengan persentase 84%. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis software Smart Apps Creator 3.0. sesuai dengan hasil uji coba dan penyebaran yang dikembangkan, maka didapatkan hasil berupa uji validitas dari beberapa pakar validator yang menyatakan bahwa multimedia interaktif yang dirancang dinyatakan sangat valid, hasil uji praktikalitas dari angket respon guru dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan aplikasi Smart Apps Creator 3.0 menarik serta mudah digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan yang sudah

dijelaskan bahwa multimedia interaktif sangat layak digunakan dan disebarluaskan di sekolah dasar, dan multimedia interaktif tersebut dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwin., Yunisrul, & Zuardi. (2019). *Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0. Proceedings of 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*. 426-429. Atlantis Press.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Erita, Y., & Hamimah, A. A. (2020, June). The Effectiveness of Entrepreneurship Learning In Higher Education. In *ICASI 2020: Proceedings of the 3rd International Conference on Advance & Scientific Innovation, ICASI 2020, 20 June 2020, Medan, Indonesia* (p. 66). European Alliance for Innovation.

Hamimah. (2012). *Pemberian Penguatan dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. PGSD FIP UNP. Diperoleh dari http://repository.unp.ac.id/847/1/HAMIMAH_29_13.pdf

Jalinus, Nizwardi., & Ambyar. (2016) *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Purwanto. (2013). *Metedologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Dan Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta