

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI SUB TEMA SUMBER ENERGI KELAS IV SD

Arief Rachman Malik 1, Abnahidayati 2

¹Arief rachman malik 1, ²Abnahidayati 2

e-mail: Ariefrachmanmalik@gmail.com

Abstract

Development of interactive learning media using the Smart app creator application is carried out as an effort to help teachers in the online learning process because at this time there is a covid-19 pandemic, so the learning process is carried out remotely. This interactive learning media can enable the learning process to run effectively even though learning is carried out at a distance.

This type of research is development research known as Research and Development (R&D), using a simplified Borg and Gall development model according to research needs referring to four stages, namely, 1) planning stage, 2) initial product development, 3) validation testing, product, 4) conduct a limited trial, 5) the final product. Product validity was carried out by 3 experts, namely 2 media validators and 1 material validator, while for the practicality test in this study 15 fourth grade students of SD Negeri 03 Nansabaris

Based on the results of research and development of interactive learning media shows that, the results of the product validity test for the material aspect are in the "very appropriate" achievement with the value obtained by the validator of 4.83, for the media aspect the achievement is "very feasible" with the value obtained by validator I. of 4.94 and validator II of 5.00. Furthermore, the results of the product practicality test based on the trials that have been carried out are in the "very practical" achievement with a value obtained of 4.71. The conclusion of this study is that interactive learning media on the theme of always saving energy, the sub-theme of energy sources, is feasible to use in the learning process.

Keywords: Development, Interactive media learning, Smart App Creator

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart app creator* ini dilakukan sebagai upaya dalam membantu guru dalam proses pembelajaran secara daring karena pada saat ini adanya pandemik covid-19, sehingga proses pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh. Media pembelajaran interaktif ini dapat memungkinkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif meskipun pembelajaran dilakukan dalam jarak jauh.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian merujuk pada empat tahapan yaitu, 1) tahap perencanaan, 2) pengembangan produk awal, 3) pengujian validasi produk, 4) melakukan uji coba terbatas, 5) produk akhir. Validitas produk dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu 2 orang validator media dan 1 orang validator materi, sedangkan untuk uji praktikalitas pada penelitian ini 15 orang siswa kelas IV SD Negeri 03 Nansabaris

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa, hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada pencapaian "**sangat Sesuai**" dengan nilai yang diperoleh validator sebesar 4,83, untuk aspek media berada pencapaian "**sangat layak**" dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,94 dan validator II sebesar 5,00. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada pencapaian "**sangat praktis**" dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,71. Kesimpulan hasil penelitian ini bahwa media pembelajaran interaktif pada tema selalu berhemat energi sub tema sumber energi sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media pembelajaran Interaktif, Smart App Creator*



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI SUB TEMA SUMBER ENERGI KELAS IV SD

©2021 by Arief Rachman Malik and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Masalah mutu pendidikan selalu menjadi sorotan yang paling utama dalam dunia pendidikan. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, antara lain menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Semua itu ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan dasar dapat dicapai apabila dalam setiap pembelajaran guru sebagai pendidik menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga akan berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik.

Pendidikan sekarang ini, guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Salah satu pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar dalam bidang pendidikan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran. Sadiman (2014: 7) mengemukakan “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Media merupakan sebagai perantara dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan dari pelaksanaan pendidikan. Pemanfaatan teknologi berupa *smartphone* dengan *operasi system* (OS) *android* bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Nazarudin (2012: 1) “*Android* sebagai sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi *middleware*, dan aplikasi”. Dapat dikatakan bahwa *android* adalah sistem operasi yang bersifat *open source* artinya *android* ini menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembangan untuk menciptakan aplikasi.

Penggunaan *smartphone android* ini bisa menjadi modal guru dalam mengembangkan kreatifitas mengajar. Pola mengajar menggunakan *smartphone* paling tepat pada era digital sekarang ini. Pengguna *smartphone* dengan sistem operasi *android* sudah bisa diakses untuk berbagai jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah sampai pendidikan atas. Tidak dipungkiri seorang pendidik juga menggunakan *smartphone android*, untuk itu penggunaan *smartphone android* menjadi hal yang mudah untuk digunakan dalam dunia pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara guru pada tanggal 09 April 2021 di SD Negeri 03 Nansabarlis kelas IV. Pada sekolah tersebut pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan cara pembagian *shift* dengan tiga hari di sekolah dan tiga hari di rumah dengan *shift A* sekolah pada hari senin, selasa, dan rabu maka *shift B* sekolah pada hari kamis, jumat, dan sabtu. Di saat pandemi COVID-19 banyak cara dilakukan pihak sekolah untuk pembelajaran tetap berlangsung seperti menerapkan pembelajaran daring dan luring walaupun tujuan pembelajaran yang disampaikan belum tercapai dengan baik akan tetapi diharapkan dari proses tersebut peserta didik mampu menerima pembelajaran baik pembelajaran daring maupun luring. Termasuk upaya yang dilakukan sekolah untuk mencerdaskan peserta didiknya.

Proses pembelajaran daring pada tema selalu berhemat energi, pendidik hanya menggunakan aplikasi *whatsapp*, *power point* dan *youtube* sebagai media pembelajaran. Melalui aplikasi *whatsapp*, pendidik memberikan tugas dan materi kepada siswa berupa foto materi yang terdapat pada buku cetak, serta terkadang guru memberikan *link* video youtube untuk pembelajaran. Penggunaan media power point yang kurang menarik karena di dominasi oleh tulisan dan jarang digunakan karena kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah seperti penggunaan LCD proyektor yang tidak mencukupi untuk digunakan di setiap kelas, sehingga guru harus bergantian menggunakannya. Tugas dan materi yang diberikan melalui aplikasi *whatsapp* masih banyak siswa yang tidak memahami materi dan tugas yang disampaikan, hal tersebut disebabkan karena keterbatasan guru dalam membuat media interaktif dan kurangnya inovasi guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu kurangnya rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan guru karena pembelajaran yang cenderung monoton materi yang diberikan hanya berupa teks bacaan dan link video youtube dan peserta didik hanya terfokus lewat aplikasi *whatsapp* saja, selain itu materi yang diberikan tidak dapat digunakan dengan baik karena media yang digunakan oleh guru tidak efektif. Kendala berkaitan dengan kurangnya media pembelajaran yang efektif

untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran, maka untuk mengatasi kendala tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang efektif, menarik bagi siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran menjadi suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Maharani (2015: 32) mengungkapkan bahwa pelaksanaan kegiatan pendidikan semakin dituntut melahirkan media pembelajaran yang bervariasi. Proses pembelajaran merupakan proses internal dari diri manusia maka guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar. Maka disinilah media pembelajaran menjadi penting.

Smart app creator dihadirkan sebagai *software* media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Tampilan yang mirip *power point* dan sederhana, memungkinkan guru yang terbatas dalam penggunaan teknologi untuk membuat media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan pemograman/*script*, serta banyak tools di dalam *Smart app creator*. *Smart app creator* cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif tematik karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan teks, gambar, animasi, video, hingga kuis. Sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi. *Output* yang dapat dihasilkan *Smart app creator* beragam, mulai dari format untuk pengguna iOS, *Android*. Hasil dari *Smart app creator* tersebut dapat memberikan kemudahan pada pengguna untuk dapat mengakses dengan bebas.

Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang baru agar dapat menunjang proses pembelajaran *online* maupun *offline* serta dapat membuat siswa tertarik untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menimbulkan manfaat positif. Belajar dalam kondisi yang menyenangkan dapat menstimulus otak, membantu penyerapan informasi yang diberikan lebih cepat dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Sehubungan dengan kondisi tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa menjadi sesuatu yang penting untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan (Hidayati, 2019).

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka penulis perlu melakukan suatu pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi yang dirancang menggunakan *Smart app creator*. Media pembelajaran ini nantinya akan diintegrasikan ke perangkat *smartphone android*. Berdasarkan uraian di atas, maka di buatlah sebuah penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Sumber Energi Di Kelas IV SD”**

Metode Pengembangan

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2013: 222) “penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang digunakan dalam pendidikan”.).

Model Pengembangan

Model pengembangan adalah dasar untuk mengembangkan sebuah produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh borg dan gall dalam (sugiyono, 2017) dengan Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang bersifat siklus sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan
Tahap ini bertujuan untuk memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran tematik sehingga perlu dirancang sebuah media pembelajaran. Ada tiga langkah yang dilakukan penulis dalam tahap ini yaitu: analisis kurikulum, analisis siswa, analisis media.
2. Pengembangan Produk Awal
Perencanaan produk awal yang dimaksud merupakan rancangan keseluruhan media pembelajaran yang harus dilakukan sebelum uji coba dilaksanakan. Rancangan awal dalam pengembangan media pembelajaran ini berupa: pembuatan flowchart, story bord, menyiapkan materi
3. Validasi Produk

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari pakar ahli media, ahli materi dan uji praktikalitas.

4. Uji Coba
Tahap ini dilakukan kepada 15 siswa SD kelas 4 serta melibatkan 2 orang validator media dan 1 orang validator materi
5. Produk Akhir
Akhir dari penelitian dan pengembangan ini, diperoleh hasil berupa produk media pembelajaran sebagai sumber belajar pada kelas IV SD.

Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Hasil Pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada Tema selalu berhemat energi sub tema sumber energi membutuhkan prosedur yang sistematis dan terarah agar proses pengembangan yang dilakukan terlaksana dengan baik dan sesuai tujuan. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh borg dan gall

Berdasarkan tujuan dan prosedur pengembangan yang telah digunakan diperoleh data hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

- a. Analisis Kurikulum

Media pembelajaran berhubungan erat dengan kurikulum. Dalam merancang sebuah media perlu dilakukan analisis terhadap kurikulum sehingga media pembelajaran yang akan di buat dapat sesuai dengan tujuan.

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif perlu mempertimbangkan berbagai hal dalam pembelajaran sehingga kompetensi inti dan kompetensi dasar dapat dicapai dengan proses dan prosedur yang diterapkan. Hasil yang didapatkan setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru, peneliti mengetahui bahwa kurikulum yang digunakan di SD N 03 Nan sabarhis menggunakan Kurikulum 2013. Kompetensi inti yang bertujuan menanamkan Pendidikan karakter.

- b. Analisis Siswa

Analisis terhadap siswa dalam merancang sebuah media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran interaktif pada Tema Selalu Berhemat Energi serta sesuai dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV di SD N 03 Nansabarhis. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas IV di SD N 03 Nansabarhis Pada sekolah tersebut pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan cara pembagian shift dengan tiga hari di sekolah dan tiga hari di rumah dengan shift A sekolah pada hari senin, selasa, dan rabu maka shift B sekolah pada hari kamis, jumat, dan sabtu. Di saat pandemi COVID-19 banyak cara dilakukan pihak sekolah untuk pembelajaran tetap berlangsung seperti menerapkan pembelajaran daring dan luring walaupun tujuan pembelajaran yang disampaikan belum tercapai dengan baik akan tetapi diharapkan dari proses tersebut peserta didik mampu menerima pembelajaran baik pembelajaran daring maupun luring. Termasuk upaya yang dilakukan sekolah untuk mencerdaskan peserta didiknya.

Proses pembelajaran daring pada tema selalu berhemat energi, pendidik hanya menggunakan aplikasi whatsapp, power point dan youtube sebagai media pembelajaran. Melalui aplikasi whatsapp, pendidik memberikan tugas dan materi kepada siswa berupa foto materi yang terdapat pada buku cetak, serta terkadang guru memberikan link video youtube untuk pembelajaran. Penggunaan media power point yang kurang menarik karena di dominasi oleh tulisan dan jarang digunakan karena kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah seperti penggunaan LCD proyektor yang tidak mencukupi untuk digunakan di setiap kelas, sehingga guru harus bergantian menggunakannya. Tugas dan materi yang diberikan melalui aplikasi whatsapp masih banyak siswa yang tidak memahami materi dan tugas yang disampaikan, hal tersebut disebabkan karena keterbatasan guru dalam membuat media interaktif dan kurangnya inovasi guru dalam menyampaikan materi. Oleh karna itu kurangnya rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan guru karena pembelajaran yang cenderung monoton materi yang diberikan hanya berupa

teks bacaan dan link video youtube dan peserta didik hanya terfokus lewat aplikasi whatsapp saja, selain itu materi yang diberikan tidak dapat digunakan dengan baik karena media yang digunakan oleh guru tidak efektif. Kendala berkaitan dengan kurangnya media pembelajaran yang efektif untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran, maka untuk mengatasi kendala tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang efektif, menarik bagi siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Melihat permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri 03 Nansabaris tersebut yang mana media yang diperlukan haruslah menarik perhatian siswa, untuk itu maka media pembelajaran berbasis aplikasi smart app creator sangat cocok diterapkan pada siswa tersebut. Pembelajaran berbasis aplikasi smart app creator cocok untuk anak Sekolah Dasar (SD) karena sifatnya yang menarik dapat membantu siswa dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan meningkatnya kembali. Untuk media pembelajaran berbasis aplikasi smart app creator, materi pada mata pelajaran tematik menjadi tidak membosankan dan bisa meningkatkan motivasi belajar serta menarik perhatian siswa. Sehubungan dengan kondisi tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa menjadi sesuatu yang penting untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan (Hidayati, 2019). pada materi tentang tema selalu berhemat energi, karena pada materi ini terdapat banyak teori yang harus digambarkan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi smart app creator dengan menarik, dari pada menggunakan buku cetak yang kurang menarik bagi siswa sekolah dasar.

c. Analisis Media

Analisis media dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman, minat dan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa.

2. Pengembangan produk awal

Perencanaan produk awal yang dimaksud merupakan rancangan keseluruhan media pembelajaran yang harus lakukan sebelum uji coba dilaksanakan. Rancangan awal dalam pengembangan media pembelajaran ini berupa:

- 1)Membuat flowchart dari media pembelajaran.
- 2)Menyiapkan materi dari media pembelajaran yang akan di buat.
- 3)Membuat rancangan tematik untuk kegiatan pembelajaran sesuai materi.
- 4) Membuat storyboard untuk materi teks tulis dan konsep secara sederhana.
- 5)Membuat media pembelajaran pada pokok bahasan yang telah dipilih.Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba

3. Validasi Produk

1. Uji Validitas

a. Uji Validitas Media

Uji validitas dilakukan oleh 2 orang dosen jurusan kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Univeristas Negeri Padang yaitu Bapak Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T dan Ibuk Winanda Amilia, M.Pdt. Data hasil penilaian kedua ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Penilaian Ahli Media

Aspek Yang dinilai	Indikator	Validasi I	Validasi II	Rata-rata I	Rata-rata II
Kelayakan isi	1	5	5	4,83	5,00
	2	5	5		
	3	5	5		
	4	5	5		

	5	5	5		
	6	4	5		
Kebahasaan	7	5	5	5,00	5,00
	8	5	5		
	9	5	5		
	10	5	5		
	11	5	5		
	12	5	5		
Penyajian	13	5	5	5,00	5,00
	14	5	5		
kegrafikan	15	5	5	5,00	5,00
	16	5	5		
	17	5	5		
	18	5	5		
Jumlah	89	90			
Rata-rata	4,94	5,00			
Persentase	98,8%	100%			

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif sudah dikategorikan sangat valid berdasarkan hasil yang telah di peroleh dari kedua ahli media.

b. Validasi Ahli Materi

Data validitas diperoleh dari seorang ahli materi yaitu guru mata pelajaran Tematik kelas IV SD Negeri 03 Nansabarlis bernama Ibuk Rosmanita, S.Pd dengan cara memberikan angket lembar penilaian. Data hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

Aspek Yang dinilai	Indikator	Penilaian Ahli Materi	Rata-Rata Variabel
	1	5	4,83
	2	5	
	3	5	

Kelayakan isi	4	5	
	5	4	
	6	5	
Kebahasaan	7	4	4,66
	8	5	
	9	5	
	10	5	
	11	5	
	12	4	
Penyajian	13	5	5
	14	5	
kegrafikan	15	5	5
	16	5	
	17	5	
	18	5	
Skor		87	
Rata-rata		4,83	
Persentase		96,6%	

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diatas dapat disimpulkan bahwa materi yang ada dalam produk media pembelajaran interaktif berbasis android sudah di kategorikan sangat baik berdasarkan hasil yang telag di peroleh dari hasil penilaian materi tersebut.

4. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 03 Nansabarbis dengan jumlah 15 orang. Dilakukannya uji praktikalitas untuk mengetahui sejauh mana penelitian siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Data didapatkan dari hasil pengisian angket penilaian media oleh siswa.

Tabel 3. Penilaian Uji Praktikalitas

No	Variabel Kriteria	Item	Rata-Rata
1	Tampilan	1,2,3,4,5,6,7	4,63
2	Materi	8,9,10,11	4,71
3	Kemanfaatan	12,13,14	4,90
Rata-rata			4,71

persentase	94,3%
------------	-------

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif di kategorikan sudah sangat praktis dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran mata pelajaran Tematik kelas IV di SD.

5. Produk Akhir

Akhir dari penelitian dan pengembangan ini, diperoleh hasil berupa produk media pembelajaran sebagai sumber belajar pada kelas IV SD.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran ini dilatar belakangi dari permasalahan yang di temukan yaitu pada Proses pembelajaran daring pada tema selalu berhemat energi, pendidik hanya menggunakan aplikasi *whatsapp*, *power point* dan *youtube* sebagai media pembelajaran. Melalui aplikasi *whatsapp*, pendidik memberikan tugas dan materi kepada siswa berupa foto materi yang terdapat pada buku cetak, serta terkadang guru memberikan *link* video youtube untuk pembelajaran. Penggunaan media power point yang kurang menarik karena di dominasi oleh tulisan dan jarang digunakan karena kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah seperti penggunaan LCD proyektor yang tidak mencukupi untuk digunakan di setiap kelas, sehingga guru harus bergantian menggunakannya. Tugas dan materi yang diberikan melalui aplikasi *whatsapp* masih banyak siswa yang tidak memahami materi dan tugas yang disampaikan, hal tersebut disebabkan karena keterbatasan guru dalam membuat media interaktif dan kurangnya inovasi guru dalam menyampaikan materi. Oleh karna itu kurangnya rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan guru karena pembelajaran yang cenderung monoton materi yang diberikan hanya berupa teks bacaan dan link video youtube dan peserta didik hanya terfokus lewat aplikasi *whatsapp* saja, selain itu materi yang diberikan tidak dapat digunakan dengan baik karena media yang digunakan oleh guru tidak efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran, siswa dapat belajar secara mandiri melalui media tersebut baik di rumah maupun di sekolah. Tanpa terikat waktu dan tempat serta bergantung kepada keberadaan guru sebagai sumber belajar siswa.

Penelitian pengembangan dilakukan dalam 5 tahapan, sesuai dengan model borg and gall dalam (sugiyono, 2017). Tahap pertama dengan melakukan observasi lapangan dan studi pendahuluan, kemudian dilakukan pengembangan produk awal dengan membuat *flowchart*, *storyboard*, dan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Smart App Creator*. Selanjutnya dilakukan tahap uji validitas oleh ahli, materi dan media, tahap selanjutnya yaitu coba untuk mengetahui praktikalitas oleh siswa kelas IV SD.

Media pembelajaran interaktif merupakan perpaduan berbagai media yang sangat kompleks yaitu berupa gambar, *teks*, grafik, animasi, audio, dan video yang telah dikemas menjadi file digital dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dengan tujuan untuk menyapaikan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (cecep dan sutjipto 2011).

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh melalui penggunaan multimedia interaktif adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimanajuga dan kapan saja, serta sikap peserta didik dapat ditingkatkan (Daryanto, 2010: 52).

Ada beberapa tujuan tentang landasan penggunaan media pembelajaran antara lain:

a. Landasan Empiris

Guru harus bisa melihat karakteristik dari peserta didik, dari sanalah guru bisa merancang proses pembelajaran yang meningkatkan motivasi dan perhatian siswa dalam belajar. Maka terciptanya proses pembelajaran yang efektif

b. Landasan Psikologis
Guru harus mampu dan kreatif dalam proses pembelajaran terutama pada model dan metode yang digunakan pada proses pembelajaran.

c. Landasan Teknologis

Dengan perkembangan zaman yang makin canggih guru harus perlu memperhatikan media pembelajaran dengan adanya media pembelajaran peserta didik bisa belajar secara mandiri.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart app creator* pada tema selalu berhemat energi sub tema sumber energi kelas IV SD, nantinya media tersebut akan dinilai kelayakannya sebelum diterapkan di sekolah. Penilaian kelayakannya media pembelajaran interaktif ini didapatkan dari ahli materi dan ahli media serta tanggapan dari siswa

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart app creator* pada tema selalu berhemat energi sub tema sumber energi kelas IV SD yang telah dikembangkan secara keseluruhan dan produk media pembelajaran interaktif telah dilakukan dengan tahap , perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian validasi produk, melakukan ujicoba terbatas, produk akhir. Validasi dengan ahli media dan ahli materi, revisi berdasarkan dari saran dan komentar dari para ahli, uji praktikalitas dan selanjutnya menghasilkan produk akhir.
2. Hasil data uji validitas yang dinilai oleh validator materi memperoleh rata-rata sebesar 4,83 atau 96,6% dengan berada pada pencapaian **"Sangat Sesuai"**, dan yang dinilai oleh validator media memperoleh rata-rata pertama sebesar 4,94 atau 98,8% dan kedua sebesar 5,00 atau 100% dengan berada pada pencapaian **"sangat Layak"**.
3. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,71 atau 94,3% dengan berada pada pencapaian **"sangat praktis"** dengan variabel kriteria mencakup tampilan, materi, dan kemanfaatan media pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada tema selalu berhemat energi sub tema sumber energi di kelas IV SD yang telah dikembangkan sudah sangat valid dan sangat praktis. Maka media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Darynato. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia
- Sugiyon. (2015). *Metode Penelirin Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, H. (2012). *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasinya*. Sukmadinata, Nana Syaodih 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.