

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS CREATOR* MENGUNAKAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Auliya Einsrizkianne Edray\*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia

[aulyaee@gmail.com](mailto:aulyaee@gmail.com)

Hamimah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia

[hamimah@fip.unp.ac.id](mailto:hamimah@fip.unp.ac.id)

### ABSTRACT

*This study aims to determine the development of learning media using the Smarts Apps Creator on IPAS learning in grade IV Elementary School that is valid, practical, and effective. This type of research is Research and Development (R&D) using ADDIE model, consists of five steps, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subject is fourth grade students at SDN 05 Air Tawar Barat. The data collection instruments used were expert validation, practicality questionnaires for teacher and student responses, and effectiveness results. The results in the study indicate that learning media using the Smarts Apps Creator application is valid, practical, and effective to use in learning with a validity percentage of 94.46%, practicality 91.25%, and effectiveness 96.12%.*

**Keywords:** Learning Media, Smart Apps Creator, Model ADDIE, IPAS.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk bimbingan yang diberikan orang yang mampu, dewasa, dan memiliki ilmu terhadap perkembangan orang lain. Untuk melaksanakan hal tersebut setiap orang menjalani pendidikan diberbagai lembaga seperti pendidikan formal atau non formal. Pada lembaga pendidikan formal mengikuti kurikulum yang diterapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan. Kurikulum yang diterapkan pemerintah saat ini adalah kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan transformasi dari kurikulum yang pernah diterapkan sebelumnya di Indonesia (Sadewa dalam Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Dalam penerapan kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres, dan bebas tekanan untuk menunjukkan bakat alaminya (Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, Hernawan, & Prihantini, 2022). Kurikulum merdeka berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif. Untuk itu guru perlu mengembangkan kompetensinya dalam mencapai pembelajaran.

Diterapkannya kurikulum merdeka tentu memiliki perubahan dengan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Perbandingan dengan kurikulum sebelumnya sebagai

berikut menurut (Angga, dkk, 2022): 1) pada kurikulum 2013 pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik terpadu, sedangkan pada pembelajaran di kurikulum merdeka menggunakan pembelajaran berbasis mata pelajaran; 2) Pada kurikulum 2013 mata pelajaran IPA dan IPS dipisah memiliki materinya sendiri, sedangkan pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS disatukan menjadi IPAS; 3) Pada kurikulum 2013 peserta didik sebisa mungkin harus mencapai tujuan pembelajaran, jika tidak maka peserta didik tetap berapa pada kelas yang ditempuhnya saat itu untuk mengulang kelas kembali, berbeda dengan kurikulum merdeka setiap kelas dibagi beberapa Fase, Kelas 1 Fase A, Kelas 2 Fase A, Kelas 3 Fase B, Kelas 4 Fase B, Kelas 5 Fase C, dan Kelas 6 Fase C. Jika siswa tidak mampu mencapai capaian pembelajaran di kelas 1, maka siswa dapat menyelesaikan capaian pembelajaran di fase berikutnya. Kurikulum Merdeka ini secara holistik mengukur kompetensi peserta didik.

Pemahaman guru dalam penerapan kurikulum merdeka masih dalam kategori cukup, dan perlu adanya pengembangan (Angga, dkk, 2022). Salah satu kompetensi guru yang perlu dikembangkan dalam melaksanakan tugasnya adalah mengembangkan perangkat pembelajaran. Menurut Sitio (2022) perangkat pembelajaran merupakan prasyarat untuk terjadinya interaksi belajar mengajar yang optimal. Adapun salah satu perangkat pembelajaran yang penting diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga hal tersebut dapat mendorong terciptanya proses belajar dan juga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik (Hamid, dkk, 2020).

Di zaman yang berkembang dan maju saat ini, penggunaan teknologi menjadi sangat penting di dunia pendidikan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga semakin bervariasi. Guru harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk dapat menciptakan kompetensi 4C (*Critical thinking and problem solving, creativity, collaborative, and communication*) kepada peserta didik. Media pembelajaran yang pada awalnya berupa gambar, grafik, atau benda nyata lainnya, kini telah berkembang semakin canggih dengan menggunakan perangkat keras berupa komputer, handphone, maupun laptop. Tanpa adanya media pembelajaran, guru dan peserta didik akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Untuk itu diharapkan media pembelajaran yang digunakan dapat menuntun peserta didik untuk dapat bekerja sama dan berkomunikasi yang baik selama proses pembelajaran.

Peneliti telah melakukan observasi pendahuluan di SDN 05 Air Tawar Barat dan SDN 09 Air Tawar Barat pada tanggal 8 September 2022. Dan diperoleh hasil bahwa : 1) Sarana dan fasilitas yang memadai; 2) Sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka; 3) Guru mampu menggunakan media pembelajaran secara maksimal; 4) Guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video yang diambil dari youtube. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara bersama wali kelas IV pada tanggal 9 September 2022, narasumber menjelaskan bahwa guru hanya menampilkan gambar atau video dari youtube

untuk penjelasan materi yang ada, kemudian guru akan menjelaskan kembali materi dari video yang sudah ditayangkan. Dan guru belum pernah menerapkan media pembelajaran berupa aplikasi dari *Smart Apps Creator*. Pada tanggal 10 September 2022 peneliti melakukan kegiatan observasi dengan memberikan angket kebutuhan media kepada guru dan peserta didik, kemudian terdapat juga permasalahan, yaitu ada beberapa peserta didik yang cukup aktif tetapi sebagian besar mereka kurang tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran jika media yang digunakan pada pembelajaran berupa gambar atau teks saja. Peserta didik menginginkan media yang dapat mereka gunakan sendiri karena rasa ingin tahu mereka meningkat.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai pada tahap penggunaan infocus untuk menampilkan gambar dan video pembelajaran. Peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal dan perlu pengembangan. Ditemukan juga bahwa pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* belum pernah diterapkan oleh wali kelas IV di sekolah tersebut. Di zaman saat ini, rata-rata peserta didik SD mampu mengoperasikan teknologi seperti android dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga guru bisa memanfaatkan keterampilan tersebut dalam memperbaiki proses pembelajaran. Oleh karena itulah, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini. *Smart Apps Creator* merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan di komputer maupun android dengan tambahan gambar, video, animasi serta musik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif, bermakna dan menyenangkan (Syadida & Erita, 2022).

Agar penggunaan media pembelajaran dilakukan secara maksimal, maka perlu mempertimbangkan pendekatan pembelajaran yang cocok. Peneliti memberikan salah satu solusi yaitu dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan pendekatan yang mengajak peserta didik untuk bekerjasama dan berkomunikasi aktif sehingga pembelajaran menjadi student centered, serta mengaitkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan yang dapat menjadi solusi adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata, dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Suprijono dalam Putrianasari & Wasitohadi, 2015).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar".

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama, 2013). Istilah penelitian pengembangan merupakan makna dari kata *Research and Development* yang dalam bahasa Arab disebut dengan al-Bahts at-Tathwiry. Soenarto (dalam Ainin, 2013) mengemukakan bahwa penelitian *Research and Development* digunakan untuk mengatasi masalah pendidikan, meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di kelas atau di laboratorium. Menurut Richey dan Klien (dalam Ainin, 2013) tujuan penelitian pengembangan adalah untuk memperkuat dasar-dasar empirik untuk mengkreasi produk, alat pembelajaran, maupun non-pembelajaran, serta model-model baru yang lebih baik.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Langkah pelaksanaan model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek uji coba produk yaitu peserta didik kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat, Kota Padang.

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini ada tiga jenis. Data pertama diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran pada pembelajaran IPAS berbasis *Smart Apps Creator* di Kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat yang dilakukan oleh validator. Data kedua diperoleh dari hasil uji coba praktikalitas yang diperoleh setelah pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Data ketiga diperoleh dari hasil uji keefektivan yang diperoleh pada pelaksanaan asesmen ketika pembelajaran di kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Validasi Media Pembelajaran

Hasil validasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar melibatkan 3 para ahli, yaitu ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media. Ahli yang dilibatkan dalam proses validasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar ini adalah Ibu Nur Fadillah, S.Pd, M.Pd selaku ahli atau validator materi, Bapak Dr. Adrias, M.Pd selaku ahli atau validator kebahasaan, dan Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku ahli atau validator media.

Validasi materi awal dilakukan pada tanggal 16 Desember 2022 dan validasi materi akhir dilakukan pada tanggal 23 Desember 2022. Hasil validasi materi awal dan validasi akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian I	Penilaian II
1.	Media pembelajaran sudah memuat Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	-	4
2.	Rumusan CP dan ATP pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	-	4
3.	Materi sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar	-	4
4.	Media pembelajaran menyajikan materi secara sistematis	-	4
5.	Keterpaduan antar materi dalam media pembelajaran sudah terlihat	-	4
6.	Media pembelajaran aplikasi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	-	3
7.	Kedalaman materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	-	4
8.	Gambar dan video dalam media berhubungan dengan materi dan sudah menarik	-	3
9.	Gambar dan video dalam media dapat memperjelas materi	-	4
Skor Maksimum		-	36
Jumlah Skor Peroleh		-	34
Persentase Kevalidan		-	94,4%
Hasil Akhir		94,4%	

Pada validasi materi awal tidak ada skor penilaian tetapi diperoleh penilaian umum yang diberikan oleh validator yaitu dapat digunakan revisi sedikit dengan beberapa saran perbaikan. Dilanjutkan dengan validasi kedua dengan hasil yang diperoleh yaitu persentase sebesar 94,4%. Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa persentase hasil akhir yang diberikan validator materi untuk kevalidan media pembelajaran setelah dilakukan revisi adalah 94,4% dengan kategori “sangat valid”.

Validasi kebahasaan dilakukan pada tanggal 23 Desember 2022. Hasil validasi kebahasaan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Kebahasaan**

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian I
1.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang lugas ditinjau dari aspek ketepatan struktur kalimat dan keefektifan kalimat	3
2.	Media pembelajaran menggunakan ejaan yang sesuai dengan kaidah bahasa ditinjau dari aspek kesesuaian dengan EYD	3

3.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang komunikatif ditinjau dari aspek kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik dan mudah dipahami oleh peserta didik	3
4.	Media pembelajaran menggunakan ketepatan pilihan diksi yang sesuai dengan perkembangan peserta didik ditinjau dari aspek kesesuaian dengan perkembangan intelektual dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	3
Skor Maksimum		12
Jumlah Skor Peroleh		12
Persentase Kevalidan		100%
Hasil Akhir		100%

Berdasarkan hasil perhitungan validasi kebahasaan di atas, perhitungan validasi kebahasaan diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat valid”.

Validasi media awal dilakukan pada tanggal 20 Desember 2022 dan validasi media akhir dilakukan pada tanggal 22 Desember 2022. Hasil validasi media awal dan validasi akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian I	Penilaian II
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi	4	4
2.	Cover halaman depan media pembelajaran terlihat jelas dan menarik	3	3
3.	Background pada media pembelajaran sudah sesuai dan menarik	4	4
4.	Judul media pembelajaran sudah sesuai dengan materi dan sudah menarik	3	4
5.	Warna dan tata letak sudah menarik dan tepat	4	3
6.	Petunjuk dan tombol-tombol dalam media pembelajaran sudah tepat	4	4
7.	Besar huruf dalam media pembelajaran sudah terlihat jelas	4	4
8.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran sangat menarik	3	4
9.	Gambar dan video dalam media pembelajaran menambah daya tarik	3	4
10.	Desain tampilan media pembelajaran secara keseluruhan sudah menarik	4	4
Skor Maksimum		40	40
Jumlah Skor Peroleh		36	38
Persentase Kevalidan		90%	95%
Hasil Akhir		95%	

Berdasarkan hasil perhitungan validasi media di atas, perhitungan validasi media awal diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat valid”. Penilaian umum yang diberikan oleh validator yaitu dapat digunakan revisi sedikit dengan beberapa saran perbaikan. Setelah media direvisi berdasarkan saran tersebut, maka dilanjutkan dengan validasi akhir. Diperoleh hasil akhir yaitu persentase sebesar 95% dengan kategori “sangat valid”.

#### Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran

Pengambilan respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat yaitu Ibu Agnes Septaviani, S.Pd pada tanggal 12 Januari 2023 setelah mengamati dan memantau peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran. Perhitungan hasil praktikalitas dari respon guru dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Praktikalitas Respon Guru**

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
1.	Keseluruhan tampilan media pembelajaran menarik dan mengundang minat belajar peserta didik	4
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran	4
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran tersusun secara sistematis	3
4.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami peserta didik	4
5.	Adanya media pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik	4
6.	Penggunaan gambar dan video dapat membantu pemahaman peserta didik	4
7.	Soal objektif yang ada menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik	3
8.	Media pembelajaran dapat dipelajari peserta didik secara mandiri maupun kelompok	3
9.	Media pembelajaran menarik perhatian peserta didik untuk belajar	4
10.	Media pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik	3
Skor Maksimum		40
Jumlah Skor Peroleh		36
Persentase Kevalidan		90%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan praktikalitas respon guru di atas, hasil yang diperoleh yaitu persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, media pembelajaran *Smart Apps Creator* ini dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran.

Setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* selesai dilaksanakan, peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengisi lembar respon peserta didik sebagai uji praktikalitas. Hal ini dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2023 di kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat dengan jumlah peserta didik 31 orang. Perhitungan hasil praktikalitas dari respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik**

No.	Nama Siswa	Skor Penilaian										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	AMR	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	34
2.	AF	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	36
3.	AHAR	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
4.	ANI	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36
5.	AAA	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	34
6.	ARP	3	4	3	4	2	4	3	4	4	3	34
7.	BHS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
8.	CSK	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	34
9.	CN	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	36
10.	DAS	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38
11.	DY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12.	FZW	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	36
13.	FEM	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	34
14.	FMR	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	37
15.	IZP	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	36
16.	IPS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
17.	JDP	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	37
18.	JM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
19.	KAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
20.	KAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
21.	MK	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38
22.	MGD	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37
23.	MKAF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
24.	MSR	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	34
25.	MZA	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	37
26.	PPA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
27.	PHB	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38
28.	RAF	3	2	2	4	4	3	2	4	4	4	32
29.	RS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

30.	SSZ	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	40
31.	SWNT	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Jumlah												1.147
Persentase												92,5%
Kategori												Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan praktikalitas peserta didik di atas, hasil yang diperoleh yaitu persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis. Maka media pembelajaran ini sudah praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas.

### Hasil Efektivitas Media Pembelajaran

Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui tes evaluasi yang telah di kerjakan pada media pembelajaran, hasil belajar peserta didik nantinya akan dijadikan tolak ukur untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar peserta didik. Peserta didik dikatakan tuntas apabila mendapat nilai maksimal 75 berdasarkan KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Apabila ketuntasan peserta didik lebih besar atau sama dengan kriteria KBM maka peserta didik dinyatakan tuntas. Tes evaluasi diikuti oleh 31 orang peserta didik, terdiri dari 16 laki-laki dan 15 perempuan di SDN 05 Air tawar Barat. Untuk lebih jelas hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil Efektivitas**

No.	Nama Siswa	KBM	Modul 1	Ket	Modul 2	Ket	Peringkat
1.	AMR	75	100	T	100	T	Tetap
2.	AF	75	100	T	100	T	Tetap
3.	AHAR	75	100	T	100	T	Tetap
4.	ANI	75	60	TT	100	T	Meningkat
5.	AAA	75	80	T	90	T	Meningkat
6.	ARP	75	70	TT	80	T	Meningkat
7.	BHS	75	60	TT	100	T	Meningkat
8.	CSK	75	80	T	80	T	Tetap
9.	CN	75	50	TT	100	T	Meningkat
10.	DAS	75	50	TT	60	TT	Meningkat
11.	DY	75	60	TT	100	T	Meningkat
12.	FZW	75	100	T	100	T	Tetap
13.	FEM	75	90	T	100	T	Meningkat
14.	FMR	75	80	T	100	T	Meningkat
15.	IZP	75	100	T	100	T	Tetap
16.	IPS	75	100	T	100	T	Tetap
17.	JDP	75	100	T	100	T	Tetap
18.	JM	75	100	T	100	T	Tetap

19.	KAS	75	90	T	100	T	Meningkat
20.	KAH	75	100	T	100	T	Tetap
21.	MK	75	70	TT	100	T	Meningkat
22.	MGD	75	80	T	100	T	Meningkat
23.	MKAF	75	90	T	100	T	Meningkat
24.	MSR	75	50	TT	70	TT	Meningkat
25.	MZA	75	100	T	100	T	Tetap
26.	PPA	75	100	T	100	T	Tetap
27.	PHB	75	100	T	100	T	Tetap
28.	RAF	75	100	T	100	T	Tetap
29.	RS	75	80	T	100	T	Meningkat
30.	SSZ	75	100	T	100	T	Tetap
31.	SWNT	75	100	T	100	T	Tetap
Jumlah			2.640		2.980		
Persentase			85,16%		96,12%		

Berdasarkan tabel perhitungan efektivitas di atas, diperoleh persentase hasil belajar pada pertemuan pertama sebesar 85,16%. Kemudian pada pertemuan kedua diperoleh persentase hasil belajar yang meningkat sebesar 96,12%. Maka berdasarkan uraian data tersebut mencapai  $\geq 75\%$ , dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada materi IPAS Kelas IV BAB 7 Topik A dan B tentang kebutuhan manusia dan kegiatan jual beli sudah sangat baik berdasarkan hasil uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas yang telah dilakukan. Penelitian ini sudah sesuai dengan tahapan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi).

Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil sebesar 94,4% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli kebahasaan memperoleh hasil 100% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Dan diperoleh rata-rata sebesar 96,46% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil dari uji validitas tersebut, maka media ini sudah dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Penilaian uji praktikalitas dari respon guru dan peserta didik memperoleh hasil yang baik. Hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis. Dengan rata-rata sebesar 91,25% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut, maka media

pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini sudah praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di Kelas IV BAB 7 topik A dan B tentang kebutuhan manusia dan kegiatan jual beli.

Hasil uji efektivitas pada pertemuan pertama sebesar 85,16%. Kemudian pada pertemuan kedua diperoleh persentase hasil belajar yang meningkat sebesar 96,12%. Berdasarkan data tersebut persentase sudah mencapai  $\geq 75\%$ , dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dinyatakan valid dan memperoleh hasil rata-rata dari tiga validator ahli sebesar 96,46% dengan kategori sangat valid.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat praktis digunakan dengan memperoleh hasil respon guru sebesar 90% dengan kategori sangat praktis dan hasil respon peserta didik dengan persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan efektif digunakan pada proses pembelajaran dengan hasil uji efektivitas pada pertemuan pertama diperoleh persentase hasil belajar sebesar 85,16%. Kemudian pada pertemuan kedua diperoleh persentase hasil belajar yang meningkat sebesar 96,12%.

## REFERENSI

- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arap. *Jurnal Okara*. 2(8), 97–110.
- Angga, dkk. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(4), 5877–5889.
- Hamid, A. M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mahlianurrahman., & Aprilia, R. (2022). Menyusun Cerita Praktik Baik Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Anugerah*. 4(1), 43–49.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arap.). *Jurnal Literasi*. 4(1), 19–32.
- Putrianasari, D., & Wasitohadi. (2015). Pengaruh Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Cukil 01 Kecamatan Tenganan - Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Scholaria*. 5(1), 57–77.

- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*. 6(4), 6314–6319.
- Sitio, H. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika: Kajian Empiris yang Berorientasi Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Matematik*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal of Practice Learning and Educational Development*. 2(1), 25–39.