

Pengembangan Media *Audio Visual* Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia T.A 2022/2023

**Maya Indah Sari Siregar¹, Laurensia M. Perangin-Angin², Arifin Siregar³,
Nurmayani⁴, Apiek Gandamana⁵**

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

^{2,3,4,5}Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: mayaindahhsarisrg06@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah Untuk membuktikan efektivitas produk media audio visual berbasis *Smart Apss Creator* pada Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN 101765 Bandar Setia yang terletak di Jln.Perjuangan Bandar Klippa, Kec.Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Subjek dari penelitian dan pengembangan ini adalah 31 orang peserta didik kelas V SDN 101765 Bandar Setia dan juga guru kelas V (Lima). Objek dari penelitian ini adalah pengembangan media berbasis video berbasis animasi pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa membuktikan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *smart apss creator* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa, serta video edukasi cukup positif untuk digunakan dalam pembelajaran dan memenuhi kriteria "Sangat efektif".

Kata kunci: *Audio Visual, Smart Apss Creator, ADDIE, Hasil Belajar.*

Abstract

The aim of this research is to prove the effectiveness of Smart Apps Creator based audio visual media products in Class V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia. The type of research used in this research is research and development (R&D) with the ADDIE development model. This research and development was carried out at SDN 101765 Bandar Setia which is located on Jln Perjuangan Bandar Klippa, Kec. Percut Sei Tuan, Deli Serdang Regency, North Sumatra. The subjects of this research and development were 31 class V students at SDN 101765 Bandar Setia and also class V (Five) teachers. The object of this research is the development of animation-based video-based media on theme 8, sub-theme

2 learning 1. The results of the research show that it proves that audio-visual learning media based on Smart Apps Creator has succeeded in improving student learning outcomes and increasing student interest in learning, as well as educational videos which are quite positive. for use in learning and meets the "Very Effective" criteria.

Keywords: *Audio Visual, Smart Apps Creator, ADDIE, Learning Results.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran bervariasi secara luas karena perkembangan yang cepat dalam pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ini memfasilitasi penggunaan media komputer dan internet dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran digital yang efektif dan efisien di Sekolah Dasar dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Wulandari dan Siagian (2018, h. 196) menyatakan bahwa teknologi komputer memiliki dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan.

Pada zaman sekarang, teknologi telah menjadi bagian penting dari sistem pembelajaran. Alat-alat seperti ponsel, laptop, dan proyektor telah umum digunakan di berbagai jenjang pendidikan. Oleh sebab itu, Pengawasan yang ketat diperlukan untuk memastikan bahwa teknologi memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan harus diatur secara efektif. Proses pendidikan merupakan kunci untuk membentuk individu yang berkualitas, dimana pendidikan yang tepat akan menghasilkan perubahan yang positif pada peserta didik, baik dalam hal kognitif maupun keterampilan. Dengan demikian, pendidikan dianggap sebagai sarana untuk mencapai perubahan yang lebih baik.

Pendidik yang profesional adalah mereka yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, termasuk kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, baik itu di ruang kelas maupun secara daring. Proses pembelajaran menjadi alat untuk mengkomunikasikan pesan, informasi, dan pengetahuan kepada siswa melalui berbagai media pembelajaran. Dalam era teknologi saat ini, media pembelajaran telah berkembang pesat dari bentuk presentasi, televisi, radio, hingga penggunaan perangkat Android. Perkembangan ini menimbulkan berbagai tantangan, termasuk dalam hal peningkatan kualitas pendidikan. Di era teknologi canggih saat ini, diharapkan bahwa guru dapat dengan mudah mengakses teknologi dan berbagai Media pembelajaran digunakan untuk memberikan dukungan pada proses pembelajaran. dan memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. (Soleh et al., 2019), Namun, pada kenyataannya, banyak guru SD menghadapi kendala dalam menghadirkan inovasi baru untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada 19 Oktober 2022 melalui wawancara dengan seorang guru kelas V di SDN 101765 Bandar Setia, ditemukan bahwa salah satu masalah yang dihadapi, khususnya dalam bidang pendidikan, adalah kurangnya pemanfaatan kemajuan teknologi. didalam proses pembelajaran, serta belum terealisasinya penggunaan media pembelajaran digital yang merupakan alat bantu yang mendukung proses pembelajaran peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran tematik. Oleh

karena itu, belum terdapat inovasi baru yang dibuat oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, masih banyak yang mengandalkan metode ceramah sebagai pusatnya. Ini membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. karena orientasinya hanya pada satu arah, dan penggunaan media pembelajaran sangat terbatas. Inilah menunjukkan bahwa peserta didik kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, yang menyebabkan kurangnya hasil belajar yang diperoleh. Temuan dari hasil wawancara menunjukkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran tematik, masih dianggap rendah. Hanya 6 dari 23 siswa yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga presentase ketuntasan mata pelajaran tersebut hanya sebesar 23%. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa pencapaian belajar peserta didik masih dianggap rendah. Apabila keadaan ini terus berlanjut, maka pengetahuan peserta didik akan minim, dan mereka akan kehilangan minat untuk terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Padahal, minat ini adalah indikator penting dari keberhasilan pemahaman materi pembelajaran dan bukan hanya keterampilan akademis semata. Selain pengetahuan yang terpengaruh, sikap mereka terhadap belajar juga akan berubah. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, diperlukan usaha baru dari para guru untuk menghidupkan kembali minat belajar peserta didik, meningkatkan pengetahuan mereka, serta hasil belajar. Salah satu langkah solutifnya adalah dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif selama proses belajar-mengajar.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan solusi dalam tujuan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa di kelas V SDN 101765 Bandar Setia. Guru harus mengadopsi sumber materi tambahan yang lebih menarik perhatian serta memotivasi siswa/i agar lebih bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, ketika pembelajaran berlangsung, perhatian dan fokus siswa akan lebih terarah pada materi yang diajarkan oleh guru. Sebagai tindakan proaktif, guru dapat membuat media pembelajaran yang interaktif menggunakan aplikasi Smart Apps Creator (SAC).

SAC atau *Smart Apps Creator*, adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk menciptakan multimedia interaktif yang menarik dan menghibur. Dengan antarmuka yang mirip dengan Microsoft PowerPoint, SAC sangat mudah dioperasikan bahkan oleh pengguna pemula. Keunggulan utama dari perangkat lunak ini adalah tidak memerlukan pengetahuan tentang pemrograman atau coding, karena dirancang untuk digunakan secara langsung. Pengguna SAC dapat memanfaatkan berbagai template yang telah disediakan atau bahkan membuat template mereka sendiri untuk membuat multimedia interaktif yang menarik.

Smart Apps Creator (SAC) perlu diterapkan dan diperluas penggunaannya dalam konteks pembelajaran kelas V, khususnya pada Tema 8 Subtema 2, sebagai cara untuk mempertahankan minat siswa, meningkatkan kreativitas, dan menghindari monoton dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penting untuk mencatat bahwa di kelas V SDN 101765 Bandar Setia, belum ada pemanfaatan media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Dikarenakan hal tersebut, peneliti mengangkat judul "Pengembangan Media *Audio Visual* berbasis *Smart Apss Creator* pada Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia".

METODE

Penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji seberapa efektifnya produk tersebut. Tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 101765 Bandar Setia, yang berlokasi di Jalan Perjuangan, Bandar Klippa, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Subjek dari penelitian dan pengembangan dari 31 siswa yang menghadiri kelas V di SDN 101765 Bandar Setia, sementara melibatkan guru kelas V di sekolah yang sama. Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video untuk Tema 8 Subtema 2 PB 1.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrument lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket, dan instrument tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observais, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dan memahami pandangan responden. Observasi digunakan untuk menilai prsoses pembelajaran yang diimplementasikan. Angket digunakan untuk untuk menilai validitas dan kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dan tes digunakan untuk menilai kemampuan hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Smart Apps Creator.

Teknik analisis data melibatkan penyusunan data yang diperoleh, baik dalam bentuk kualitatif maupun kuantitatif, secara sistematis. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara untuk mendapatkan perspektif awal sebelum penelitian dimulai, serta melalui dokumentasi dan uji praktik pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. kuantitatif ini adalah hasil dari skor yang diberikan pada instrumen validitas Konten Media, instrumen validitas ahli desain media, uji praktikalitas yang akan dilakukan oleh guru wali kelas V SD 106162 Kenangan Baru, Percut Sei Tuan dan peserta didik, dan hasil data yang diperoleh dari instrumen tes pemahaman siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan dengan tujuan menghasilkan produk berupa media audio visual berbasis aplikasi Smart Apps Creator untuk kelas V, Tema 8 Subtema 2 di SDN 10176 Bandar Setia. Proses penelitian ini melibatkan beberapa tahapan yang mengikuti model ADDIE. Tahapan dalam model ADDIE tersebut adalah sebagai berikut:

Tahap *Analysis* (Analisis)

Langkah pertama dalam model ini adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti meneliti beberapa aspek yang menjadi dasar atau latar belakang dari penelitian ini. Beberapa aspek yang dianalisis pada tahap ini mencakup:

- a. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan wali kelas V untuk memahami bagaimana proses pembelajaran tematik dilakukan di sekolah tersebut. Analisis peserta didik bertujuan untuk memahami karakteristik mereka, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat menentukan jenis pengembangan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik bervariasi, dengan beberapa memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Pembelajaran dianggap kurang efektif dan monoton, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang memiliki prestasi rendah. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan preferensi peserta didik yang menyukai inovasi, gambar, dan variasi warna. Sebagai solusi, peneliti mengembangkan media audio visual berbasis aplikasi Smart Apps Creator yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, disajikan dalam format tulisan, video, dan dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung serta suara.

- b. Analisis materi dan kurikulum dilakukan untuk menilai kesesuaian media audio visual yang dikembangkan dengan materi pembelajaran. Analisis materi melibatkan penilaian terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar agar produk yang dihasilkan dapat efektif membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan memotivasi mereka untuk belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa SDN 101765 Bandar Setia masih menerapkan kurikulum 2013. Berikut adalah tabel yang menunjukkan kompetensi dasar dan indikator dari tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 di kelas V.

Tahap *Design* (Desain)

Dalam proses pembuatan produk media audio visual berbasis aplikasi Smart Apps Creator, peneliti mengumpulkan materi untuk kelas 5 tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 dari berbagai sumber. Kompetensi dasar dan indikator diperoleh dari buku tematik kurikulum 2013 pegangan guru, sedangkan materi diambil dari buku tematik kurikulum 2013 pegangan siswa, sumber online seperti Google, dan buku pegangan kelas V. Gambar yang digunakan dalam video diambil dari Google dan disunting menggunakan aplikasi Canva. Sumber video yang berisi materi diambil dari platform YouTube. Selanjutnya, peneliti merancang dan menyusun bahan-bahan tersebut untuk menyempurnakan media audio visual yang akan dikembangkan.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, dilakukan proses produksi dan validasi media audio visual yang menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Tahap produksi melibatkan penentuan konten yang akan dimasukkan ke dalam media, sedangkan validasi dilakukan untuk memverifikasi kualitas dan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Tahap ini mencakup kegiatan pembuatan media audio visual, pengujian, serta perbaikan jika diperlukan agar media yang dihasilkan sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Langkah selanjutnya dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi SAC melibatkan beberapa proses, termasuk animasi objek, pembuatan hotspot, dan pengaturan interaksi antar objek untuk perpindahan halaman. Untuk menganimasikan objek, pengguna memilih jenis animasi, menyesuaikan efeknya, dan menambahkannya. Hotspot dapat dibuat dengan mengklik opsi "insert" dan "hotspot". Objek dapat diatur untuk berpindah halaman dengan interaksi sentuhan, di mana pengguna memilih objek yang ingin diinteraksikan, memilih fitur "touch" dalam menu "interaction", dan menentukan halaman atau bagian yang akan dituju. Di bagian evaluasi, evaluasi hasil pembelajaran dapat disusun dengan menggunakan objek counter nilai, di mana jawaban yang benar akan meningkatkan nilai sesuai yang telah ditentukan. Ini dilakukan dengan membuat hotspot untuk jawaban

yang benar, memilih fitur "global counter" dalam menu "insert", memilih fitur "touch" dalam menu "interaction", memilih objek counter, dan menambahkan nilai yang diinginkan sebelum mengirimkannya.

Validasi Ahli Materi

Materi diverifikasi dua kali oleh seorang dosen yang memiliki keahlian dalam subjek tersebut, sekaligus merupakan dosen PGSD di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Validasi dilakukan menggunakan kuisisioner validasi ahli materi. Hasil kelayakan pada validasi pertama menunjukkan persentase 50%, kategori "cukup layak," dengan beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Setelah revisi pada tahap kedua, persentase nilai meningkat menjadi 90%, kategori "Sangat Layak." Ahli materi menyatakan bahwa Smart Apps Creator yang dibuat sudah dapat digunakan tanpa revisi lebih lanjut.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen yang ahli dibidangnya, yaitu selaku dosen Universitas Negeri Medan. Validasi media juga menggunakan kuisisioner ahli media, hasil persentase kelayakan yang diterima peneliti pada saat validasi adalah hanya menggunakan I tahapan saja dimana persentasenya adalah Pada validasi tahap I hasil persentase kelayakan *Smart Apps Creator* yang diterima peneliti sebesar 90% dengan jumlah skor 90. Persentase yang diterima dapat dianggap "Sangat Layak,"

Validasi Instrumen Penelitian

Uji validitas tes dilaksanakan oleh 30 siswa kelas V di SDN 101765 Bandar Setia menggunakan 30 butir soal pilihan ganda. Tujuan validitas tes adalah untuk menilai kecocokan soal yang akan digunakan dalam pre-test dan post-test, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media audio visual yang telah dikembangkan. Sebelum digunakan dalam penelitian, peneliti telah memeriksa validitas tes. Soal yang dinyatakan valid ada sekitar 15 butir soal, dan soal yang tidak valid ada sekitar 15 butir soal.

Setelah melakukan validitas tes, selanjutnya dilakukannya realibilitas tes. Suatu variabel dianggap baik jika nilai variabel tersebut lebih besar dari 0,06. Jika nilainya lebih kecil, variabel tersebut dianggap tidak dapat diandalkan karena $<0,06$. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data dengan nilai 0,901, yang menunjukkan bahwa reliabilitas butir soal tersebut dapat dikategorikan sebagai "Sangat Tinggi".

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada fase ini, produk diujicobakan dengan melibatkan 23 peserta didik dari kelas V. Evaluasi pencapaian hasil belajar peserta didik dinilai melalui uji pre-test dan post-test. Uji pre-test bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan awal peserta didik sebelum mereka mengikuti pembelajaran pada tema 8 subtema 2 menggunakan media audio visual berbasis aplikasi Smart Apps Creator. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media tersebut, dan setelah selesai, peserta didik dikenai post-test. Peningkatan hasil belajar peserta didik dievaluasi dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test.

Data hasil pretest, diketahui bahwa seluruh peserta didik, yaitu 23 orang, tidak mencapai kelulusan. Rata-rata hasil pretest yang diperoleh adalah 55,21%. Dan dari data diatas didapatkan hasil bahwa pada saat pre-test hanya satu peserta didik yang berhasil

mencapai nilai tuntas, sedangkan sisanya, sebanyak 22 siswa, tidak berhasil mencapai nilai tuntas.

Kemudian untuk peserta didik yang tuntas pada nilai post-test adalah ada 23 siswa dengan persentasi 100%. Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh peserta mengalami peningkatan. Dari hasil uji coba pre-test, efektivitas nilai peserta didik tercatat sebesar 55,21%, yang diklasifikasikan sebagai "**Kurang Efektif**". Meskipun demikian, hasil uji coba post-test menunjukkan peningkatan efektivitas nilai peserta didik menjadi 83%, mencapai tingkat "**Sangat Efektif**".

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam tahap evaluasi, sebagai langkah terakhir dalam proses pengembangan, dilakukan revisi terhadap media audio visual yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas media, menjadikannya lebih baik, dan lebih sesuai untuk digunakan. Evaluasi dilakukan sebagai bentuk umpan balik berdasarkan masukan yang diperoleh dari produk tersebut.

Pembahasan

Penelitian ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan wali kelas V di SDN 101765 Bandar Setia. Hasil wawancara mengidentifikasi beberapa permasalahan, seperti rendahnya hasil belajar peserta didik dan kebosanan mereka karena pembelajaran yang hanya mengandalkan buku tematik, sehingga kurangnya fokus. Selain itu, pengembangan media pembelajaran, terutama yang berbasis audio visual dan teknologi, belum dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media, seperti merancang media pembelajaran berbasis aplikasi Smart Apps Creator dengan fokus pada elemen audio visual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menarik minat peserta didik, dan meningkatkan hasil belajar.

Desain media ini mencakup tampilan Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi, video edukasi, serta suara penjelas materi. Instrumen penelitian, termasuk lembar validasi oleh ahli media, materi, angket respon guru, dan tes hasil belajar, disusun untuk mendukung evaluasi media. Peneliti tidak melakukan pengujian ulang instrumen yang sudah ada, seperti lembar validasi oleh ahli materi, media, dan praktisi pendidikan, melainkan langsung melakukan validasi ke siswa kelas 6 untuk uji kalibrasi tes, termasuk validitas dan reliabilitas.

Validasi materi dilakukan oleh Dr. Edizal Hatmi, S.S., M.Pd., seorang dosen PGSD FIP Universitas Negeri Medan. Validasi media dilakukan oleh Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom., dosen FT Universitas Negeri Medan. Kepraktisan media Smart Apps Creator dievaluasi oleh guru praktisi pendidikan, yaitu Ibu Sukhriyanti S.Pd., Guru Kelas V SDN 101765 Bandar Setia. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, sehingga media menjadi layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran. Media audio visual yang dikembangkan kemudian diimplementasikan langsung pada kelas V SDN 101765 Bandar Setia yang terdiri dari 23 peserta didik. Pada tahap ini, dilakukan pre-test sebelum penggunaan media, pembelajaran dengan media tersebut, dan post-test setelah penggunaan media audio visual.

Kelayakan Media Audio Visual berbasis aplikasi *Smart Apps Creator*

Media audio visual yang dikembangkan memperoleh kelayakan melalui lembar penilaian Hasil validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media dievaluasi menggunakan skala 5-1. Ahli materi memberikan nilai akhir sebesar 84, mencapai persentase kelayakan sebesar 84%, yang termasuk dalam kategori "**Sangat Valid**". Sementara itu, ahli media memberikan nilai akhir sebesar 90, dengan persentase kelayakan 90%, juga masuk dalam kategori "**Sangat Valid**".

Proses validasi materi dilakukan dua kali. Pada validasi pertama yang dilakukan oleh peneliti, media *Smart Apps Creator* memperoleh nilai kelayakan sebesar 50, dengan persentase 50%. Meskipun ahli materi menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan, beberapa saran perbaikan dari ahli perlu diimplementasikan untuk meningkatkan kualitasnya. Setelah revisi dilakukan oleh peneliti sesuai saran ahli, pada tahap validasi ke II, peneliti mendapat nilai kelayakan sebesar 90, dengan persentase 90%.

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebanyak dua kali, ahli materi menyatakan bahwa media *Smart Apps Creator* yang dikembangkan sudah layak diuji coba tanpa adanya revisi. Validasi media dilakukan hanya sebanyak satu kali, dan hasilnya menunjukkan nilai kelayakan sebesar 90, dengan persentase 90%. Ahli media menyatakan bahwa media *Smart Apps Creator* ini layak digunakan tanpa melakukan beberapa saran perbaikan dari ahli.

Kepraktisan Media Audio Visual berbasis aplikasi *Smart Apps Creator*

Praktikalitas dievaluasi melalui uji praktikalitas yang dilakukan oleh Ibu Sukhriyanti Harahap S.Pd, wali kelas V SDN 101765 Bandar Setia, menggunakan angket respon pendidikan (guru) dengan skala 5-1. Hasilnya menunjukkan nilai praktikalitas sebesar 90 poin, dengan persentase kelayakan mencapai 90%. Hasil tersebut masuk dalam kategori "**Sangat Praktis**". Data menurut ahli praktikalitas yakni wali kelas V SDN 101765 Bandar Setia yaitu Ibu Sukhriyanti Harahap S. Pd memberikan nilai kelayakan pada media *smart apps creator* sebesar 90 point dengan persentase 90% dengan kategori "**Sangat Praktis**". Hal itu menyatakan bahwa media *smart apss creator* yang dikembangkan sudah layak dikembangkan tanpa adanya revisi.

Efektivitas Pengembangan Media Audio Visual berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* Pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 di Kelas V

Proses penerapan media audio visual berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* di SDN 101765 Bandar Setia melibatkan dua kali uji coba. Melalui uji coba pre-test dan post-test, ditemukan bahwa efektivitas pembelajaran sebelum menggunakan media audio visual hanya mencapai 55,21%, kategori pencapaian "**Kurang Efektif**".

Namun, setelah menerapkan pembelajaran dengan media tersebut, hasil uji coba post-test menunjukkan peningkatan efektivitas menjadi 83%, yang dari grafik tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media audio visual dalam pembelajaran. Kesimpulan ini sejalan dengan hasil penelitian Netti Sianturi (2021), di mana media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh kelayakan melalui uji validitas dengan ahli materi, media, dan praktikalitas. Penilaian ahli materi menunjukkan kelayakan materi sebesar 84,37%, masuk dalam kategori "**Sangat Layak**".

Selanjutnya, kelayakan media yang dinilai oleh validator media mencapai 85,33%, dikategorikan sebagai "**Sangat Layak**". Hasil uji praktikalitas pada guru juga menunjukkan rata-rata sebesar 90,90%, masuk dalam kategori "**Sangat Praktis**". Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio visual dan multimedia interaktif yang telah dikembangkan dalam penelitian ini berhasil diterapkan dengan berhasil dalam proses pengajaran di dalam kelas.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi Smart Apps Creator untuk Pembelajaran 1 pada Tema 8 Subtema 2 di kelas V SDN 101765 Bandar Setia telah selesai sesuai dengan metodologi penelitian dan pengembangan yang telah ditetapkan. Hasilnya adalah produk media pembelajaran audio visual yang dibuat dengan aplikasi Smart Apps Creator, mengikuti model ADDIE untuk Pembelajaran 1 pada Tema 8 Subtema 2. Kesimpulan dari penelitian ini mencakup beberapa poin :

1. Kelayakan media, dievaluasi oleh dosen ahli materi dan ahli media, mendapatkan penilaian "**Sangat Layak**" dengan total skor 84 (84%) dari ahli materi dan 90 (90%) dari ahli media.
2. Kepraktisan media dinilai oleh praktisi pendidikan (guru) kelas V SDN 101765 Bandar Setia, mencapai nilai 90 (90%) dalam uji praktikalitas, termasuk dalam kategori "**Sangat Praktis**".
3. Efektivitas media, diukur melalui uji pre-test dan post-test oleh peserta didik. Hasilnya menunjukkan efektivitas sebesar 55,21% pada pre-test kategori "**Kurang Efektif**" dan 83% pada post-test kategori "**Sangat Efektif**".

Kesimpulannya, media audio visual berbasis aplikasi Smart Apps Creator sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo, Nunuk Suryani. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta:Penerbit Ombak
- Amir Hamzah. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development..* Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Amri, Sofan. (2013). *Strategi dan Disain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka Karya.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Buchari, M., Sentinowo, S., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6.
https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9_55_0
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Kemp dan Dayton. (1985:28). dalam kutipan Arsyad (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PTRaja Garfindo Perasada.
- Levie, W. H. and Lantz, R.. 1982. Effects of text illustrations: a review of research.

- Educational Communication and Technology Journal, 30: 195- 232.*
- Muhajir, F. F., Tjahjono, B., &(2022). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada Mata Kuliah Pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). JTKSI (Jurnal Teknologi)*
- Prakoso, R. H., Suhandi, A., & Noviyanti, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasil Menggunakan Smart App Creator pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar.* Universitas Jambi.
- Purwanto, Joko. 2011. *Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran.*
- Simanjuntak, W. F. M. (2022). *Pengembangan Media Berbasis Interaktif Menggunakan Animaker Pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Kelas IV SDN 104203 Bandar Khalipah TA 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* (Bandung: ALFABETA)
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*Bandung, Alfabeta,