

Pengembangan Media Pembelajaran SAC (*Smart Application Creator*) dengan Model *Discovery Learning* di Kelas IV SD

Sindy Syafira¹, Syafri Ahmad²

^{1,2}Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

e-mail: sindisafira415@gmail.com¹, syafriahmad88@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut guru untuk mengambil andil dalam perubahan yang terjadi. Perkembangan teknologi saat ini dinilai dapat menunjang proses pembelajaran, meningkatkan mutu pendidikan serta dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Salah satunya penggunaan aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE. Pengambilan data dilakukan dengan lembar validasi dan angket respon. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 49 peserta didik IV SDN 20 Indarung. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) ini menunjukkan bahwa diperoleh hasil rata-rata dari validasi adalah 95,55% dengan kategori "sangat valid". Sedangkan hasil rata-rata praktikalitas sebesar 93,89% dengan kategori "sangat praktis". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *ADDIE, Media Pembelajaran, SAC (Smart Application Creator)*

Abstract

This research is motivated by technological developments that are increasingly rapidly requiring teachers to take part in the changes that occur. Current technological developments are considered to be able to support the learning process, improve the quality of education and can produce interesting learning media. One of them is the use of the SAC (*Smart Application Creator*) application in making learning media. This research is research and development with the ADDIE development model. Data collection was carried out using validation sheets and response questionnaires. The test subjects in this study were 49 students IV at SDN 20 Indarung. The results of the SAC (*Smart Application Creator*) application-based learning media development research show that the average validation result is 95.55% in the "very valid" category. While the average practicality result is 93.89% in the "very practical" category. Thus it can be concluded that the SAC (*Smart Application Creator*) application-based learning media is suitable for use in learning.

Keywords : *ADDIE, Learning Media, SAC (Smart Application Creator)*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut guru untuk mengambil andil dalam perubahan yang terjadi. Untuk itulah dibutuhkan pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai pembaharuan dalam mengajar peserta didik yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Untuk itu pemanfaatan sumber daya teknologi merupakan salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan, salah satunya melalui media pembelajaran (Akhmadan dalam Hilman & Ariani, 2022). Media pembelajaran terus mengalami perkembangan, salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai pengantar pesan dalam suatu pembelajaran, dimana keberadaannya lebih mudah dipahami sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar (Hilman & Ariani, 2022). Media pembelajaran juga merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yaitu media visual, audio, dan audio-visual. Inovasi pembuatan media pembelajaran menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan (Rahim, dkk, 2019). Media pembelajaran digital menjadi pilihan yang tepat dikarenakan sesuai dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital (Batubara, 2021). Inovasi yang dapat dikembangkan terhadap permasalahan tersebut yaitu mengembangkan media yang berbasis aplikasi dalam pemanfaatan perkembangan teknologi digital dengan menggunakan aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) yang memuat materi dengan disajikan fitur-fitur teks, animasi, video, audio dan latihan soal untuk mengasah kemampuan penguasaan materi, yang pastinya media pembelajaran akan terlihat lebih menarik dan unik untuk menarik minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan konkret juga harus diimbangi dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran salah satunya yaitu model *discovery learning*. Model Discovery Learning merupakan suatu pendekatan belajar dimana menuntut peserta didik mampu menemukan konsep dalam belajar, dan peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar (Ahmad dan Laras, 2021). Kegiatan dalam model *Discovery Learning* diantaranya: *Stimulation* (stimulus/pemberian rangsangan), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (menarik kesimpulan) Hosnan (dalam Putri, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, pada tanggal 07 oktober 2022 di SDN 06 Padang Besi, pada tanggal 12 oktober 2022 di SDN 08 Padang Besi dan pada tanggal 13 oktober SDN 20 Indarung, didapatkan bahwa guru merasa kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT serta belum adanya penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) dikarenakan keterbatasan waktu pembuatan dan kurangnya pemahaman terhadap aplikasi-apliikasi terbaru pada masa sekarang. Kegiatan proses pembelajaran yang ada saat ini di SD Negeri 08,06 Padang besi dan SD Negeri 20 Indarung yaitu menggunakan media pembelajaran berupa media yang ada dibuku sumber saja seperti media gambar, benda-benda konkret yang ada disekitar, video pembelajaran, dan PPT yang digunakan di waktu tertentu saja. Hal ini berdampak kurangnya fokus dan minat belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pembelajaran matematika yang sedikit diminati.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti menawarkan solusi yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis SAC(*Smart Application Creator*) dengan model *Discovery Learning*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD. Maka peneliti penelitian ini diberi judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bebas Aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) Pada Pembelajar Volume Bangun Ruang Dengan Model *Discovery Learning* Di Kelas IV SD”**. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi SAC(*Smart Application Creator*) di kelas IV SD yang valid dan praktis.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau (R&D) *Research and Development*. Dalam penelitian pengembangan ini model yang digunakan yaitu model ADDIE dengan tahapan : *Analysis* (analisis), *Design* (desain),

Development (pengembangan/produksi), *Implementation* (implementasi/penyampaian), *Evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu desain penulisan yang sistematis (Setiawan, 2020).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 20 Indarung dengan total keseluruhan peserta didik sebanyak 49 orang pada tanggal 05 dan 06 juni 2023.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 20 Indarung yang terdiri dari 2 orang guru dan peserta didik sebanyak 49 orang yaitu 26 peserta didik di kelas IVA dan 23 peserta didik di kelas IVB yang terdaftar pada semester II tahun ajaran 2022-2023..

Prosedur

Prosedur penelitian yang dilaksanakan memiliki dua tahapan, yaitu :

1. Studi Pendahuuan

Studi pendahuluan merupakan tahap awal untuk memperoleh informasi. Pada tahap studi pendahuluan ini penulis melakukan observasi dan wawancara pada SDN 20 Indarung Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD terkait media pembelajaran terutama pada pelajaran matematika, diperoleh bahwa dalam pembelajaran belum di gunakan media pembelajaran berbasis aplikasi atau lebih tepatnya berbasis SAC pada pembelajaran matematika.

2. Pengembangan Model

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE terdiri dari 5 tahapan(Setiawan, 2020). yaitu :

3. *Analyze* (analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, analisis kurikulum, permasalahan, serta menganalisis media yang digunakan dalam kegiatan belajar.

4. *Design* (perancangan)

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi SAC(*Smart Application Creator*) pada pembelajaran matematika SD.

5. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini akan dihasilkan media pembelajaran berbasis SAC. Media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli dibidangnya masing-masing.

6. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini peneliti akan menggunakan produk yang telah divalidasi. Sebelum penggunaan media pembelajaran tersebut, peneliti telah mempersiapkan peralatan belajar dan lingkungan belajar.

7. *Evaluate* (evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan media yang telah di desain, sesuai harapan atau tidak. Tahap evaluasi dilaksanakan dengan membagikan angket respon guru dan peserta didik.

Data, Instrumen dan Teknik Pengmpulan Data

Produk yang sudah dikembangkan akan diujicobakan pada dua kelas yaitu peserta didik kelas IVA dan kelas IVB SDN 20 Indarung. Uji coba praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk yang dibuat mudah digunakan di kelas IV SDN 20 Indarung dalam kegiatan pembelajaran.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yaitu data yang diambil secara langsung oleh peneliti di lapangan dan data sekunder yaitu berbagai informasi yang telah ada sebelumnya yang dikumpulkan oleh peneliti. Data primer diantaranya hasil wawancara dan hasil validasi oleh para ahli terdiri dari ahli Bahasa, ahli materi, dan ahli media. Data sekunder adalah data pratikalitas yang didapat dari hasil pengisian angket atau respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan di kelas IV SDN 20 Indarung.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari instrumen validasi media pembelajaran dan instrumen praktikalitas media pembelajaran. Instrumen validasi merupakan lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data, untuk melihat valid atau tidaknya media pembelajaran matematika berbasis SAC yang dikembangkan. Sedangkan instrumen yang digunakan berupa angket respon guru dan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis SAC. Angket respon guru dan peserta didik untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis statistik karena data yang diperoleh dari validator, respon guru, dan respon peserta didik merupakan data analisis berupa angka-angka (Setyosari 2016). Data hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert.

1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran

Peneliti menyediakan lembar validasi untuk para ahli/validator untuk diisi dengan memberi tanda centang (✓) pada kategori yang telah disediakan.

Hasil dari lembar validasi media akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut (Purwanto.2017):

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

Keterangan :

NP = Nilai persen data angket

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum

2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Teknik analisis praktikalitas digunakan untuk menganalisis data berdasarkan pengamatan dari angket respon guru dan respon peserta didik.

Hasil dari angket respon guru dan respon peserta didik akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut (Purwanto.2017):

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

Keterangan :

NP = Nilai persen data angket

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum

Tabel 1. Kategori Kevalidan/Kepraktisan Media Pembelajaran

Rentang Presentase	Kategori
86% – 100%	Sangat Valid/Praktis
76 %– 85%	Valid/Praktis
60 %– 75%	Cukup Valid/Praktis
55 %– 59%	Kurang Valid/Praktis
≤ 54%	Tidak Valid/Praktis

Modifikasi dari Purwanto(2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisi Validitas Keseluruhan

Hasil validasi media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) secara keseluruhan dari ketiga validator dianalisis dengan menjumlahkan ketiga nilai akhir dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil dari analisis validasi keseluruhan tersebut bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Keseluruhan

No.	Aspek yang divalidasi	Rentang (%)	Keterangan
1.	Aspek materi	100%	Sangat valid
2.	Aspek media	93,33%	Sangat valid
3.	Aspek kebahasaan	93,33%	Sangat valid
	Rata-rata	95,55%	Sangat valid

Didapatkan perolehan presentase dari keseluruhannya adalah 95,55% dengan kategori “sangat valid” sehingga media pembelajaran tersebut dapat digunakan di sekolah dasar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah diterapkan.

Hasil Analisis Praktikalitas Keseluruhan

Hasil dari analisis kepraktisan keseluruhan bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Analisis Kepraktisan Keseluruhan

No.	Uji coba kepraktisan	Rentang (%)	Keterangan
1.	Respon guru	93,33%	Sangat praktis
2.	Respon peserta didik	94,45%	Sangat prakti
	Rata-rata	93,89%	Sangat praktis

Dari hasil di atas diperoleh hasil akhir praktikalitas sebesar 93,89% dengan kategori “sangat praktis”. Oleh karena itu media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) di kelas IV sudah sangat praktis di gunakan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran volume bangun ruang berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) sudah sesuai dengan tahap pengembangan model ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluate* (evaluasi) (Setiawan, 2020). Pelaksanaannya dalam pembelajaran yaitu dengan membentuk kelompok kecil dan laptop untuk masing-masing kelompok. Adapun kelebihan dari SAC (*Smart Application Creator*) dalam pembuatan media pembelajaran adalah memiliki fitur yang beragam dan lengkap sehingga mampu membuat aplikasi dengan animasi bergerak beserta efek audio sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Penilaian media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) pada volume bangun ruang kelas IV Sekolah Dasar sudah sangat baik dilihat dari uji validitas media yang terdiri dari uji validasi materi, validasi media, dan validasi kebahasaan. Perolehan skor uji validasi aspek materi memperoleh persentase skor 100% dengan kategori “sangat valid”. Uji validasi aspek media memperoleh persentase skor 93,33% dengan kategori “sangat valid”. Uji validitas aspek kebahasaan memperoleh persentase 93,33% dengan kategori “sangat valid”. Dan perolehan hasil rata-rata dari validasi ketiganya yaitu 95,55% dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan penilaian uji praktikalitas media pembelajaran dilakukan pada guru kelas IV SD didapatkan persentase rata-rata skor 93,33% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil angket respon siswa kelas IV di SDN 20 Indarung memperoleh persentase rata-rata 94,45% dengan kategori “sangat praktis”. Dari perhitungan nilai rata-rata praktikalitas dari respon guru dan peserta didik diperoleh hasil akhir sebesar 93,89% dengan kategori sangat “sangat praktis”.

SIMPULAN

Dari hasil yang diperoleh media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) pada materi volume bangun ruang di sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan di SDN 20 Indarung mendapatkan

respon positif dan sangat disambut baik oleh kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Dalam pelaksanaan uji coba peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, setelah perhitungan skor pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi SAC(Smart Application Creator) kelas IV Sekolah Dasar terbukti valid dan sangat praktis sehingga peserta didik lebih aktif dalam belajar yang menyenangkan dan dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S., & Laras, A., D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar Dengan Model *Discovery Learning* Di SD. *Jurnal Tambusai*. 5(1), 1413-1421.
- Batubara, H., H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hilman, A. Y., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Volume Bangun Ruang dan Hubungan Pangkat Tiga dengan Akar Pangkat Tiga Berbasis Macromedia Flash 8 di Kelas V SDN 16 Ulakan Tapakis. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1070-1082.
- Purwanto, n. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rodaskarya : Bandung.
- Putri, I. S., Juliani, R., & Lestari. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik dan Aktivitas Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6 (2), 91-94.
- Rahim, F.R, dkk. (2019). "Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4 . 0." 3 November 2019.
- Setiawan, A., Y., N. (2020). Designing Thematic Learning Media for Elementary School Students. *International Journal of Engineering Research and Technology*, 4368-4374.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 110.