

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *SMART APPS CREATOR* PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI SMP SEPULUH NOPEMBER SIDOARJO

**Alya Rofiatu Sholehah¹⁾, Nurul Hasanah²⁾, Niswatin³⁾, Katon Galih
Setyawan⁴⁾**

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan guna menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart apps creator* yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009), meliputi tahap analisis melalui wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, tahap desain berupa perancangan media dan penyusunan materi, tahap pengembangan yang mencakup validasi media dan materi oleh dosen ahli, tahap implementasi melalui penerapan produk dalam pembelajaran, serta tahap evaluasi yang dilakukan pada setiap tahap untuk penyempurnaan produk. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo dengan subjek penelitian siswa kelas VII D yang berjumlah 36 siswa. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* memperoleh skor 91% dari ahli media dengan kategori “Sangat Layak” dan skor 100% dari ahli materi dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu, hasil uji keefektifan berdasarkan angket respon siswa memperoleh skor 92% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan respon guru pada kedua indikator mencapai skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo.

Kata Kunci : Pengembangan, *Smart Apps Creator*, Keragaman Budaya.

Abstract

This research and development was conducted to produce interactive learning media based on the Smart Apps Creator application that is suitable and effective for use in social studies learning. The development model used was ADDIE, developed by Robert Maribe Branch (2009), which included the analysis stage through interviews with teachers and students to determine learning needs, the design stage in the form of media design and material preparation, the development stage which included media and material validation by expert lecturers, the implementation stage through the application of products in learning, and the evaluation stage which was carried out at each stage to improve the product. This research was conducted at SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo with 36 seventh-grade D students as the research subjects. The feasibility test results showed that the Smart Apps Creator-based learning media obtained a score of 91% from media experts in the “Very Feasible” category and a score of 100% from material experts in the “Very Feasible” category. In addition, the effectiveness test results based on student response questionnaires obtained a score of 92% in the “Very Feasible” category, while teacher responses on both indicators achieved a score of 100% in the “Very Feasible” category. Based on these results, it can be concluded that the Smart Apps Creator-based learning media is feasible and effective for use in social studies learning on the subject of cultural diversity at SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo.

Keywords : Development, Smart apps creator, cultural diversity.

How to Cite:

This is an open access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya dalam mengembangkan semua potensi yang dimiliki individu dan bermanfaat bagi masyarakat, negara maupun dirinya sendiri melalui proses pembelajaran. Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara dikatakan sebagai tuntunan mengenai pertumbuhan setiap anak, yang berarti pendidikan meminta seluruh bentuk sifat asli anak dengan tujuan agar nantinya menjadi individu dan anggota masyarakat dapat mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan yang sebaik mungkin (Efendy, 2023). Berdasarkan pengertian tersebut, pendidikan merupakan usaha yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan serta sifat yang terdapat dalam manusia agar menjadi manusia yang bermanfaat bagi bangsa dan negara. Pendidikan secara umum dapat diperoleh melalui pembelajaran yang terdapat pada lingkungan sekolah.

Pembelajaran dipandang sebagai hubungan antara guru dengan siswa dengan sumber pembelajaran pada lingkungan belajar baik formal maupun nonformal. Kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik didasarkan pada hubungan interpersonal antara guru dengan siswa yang saling bekerja sama (Panggalo, 2021). Hubungan interpersonal tersebut akan menimbulkan komunikasi antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi (Amzana et al., 2024). Materi pembelajaran yang bersifat kompleks sering kali membutuhkan ilustrasi yang lebih jelas sehingga siswa dapat memahami maksud dari penjelasan materi tersebut. Oleh karena itu, kondisi siswa pada saat pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses penerimaan informasi.

Media pembelajaran penting untuk ada pada proses pembelajaran sebab dapat menjadi alat dalam menyampaikan informasi yang disertai dengan penjelasan lanjutan berupa ilustrasi. Media berfungsi sebagai pengantar pesan dalam proses pembelajaran, sebagai sumber pembelajaran, dan meningkatkan keahlian. Dalam menciptakan pembelajaran yang efektif diperlukan media pembelajaran yang digunakan sebagai pendorong partisipasi aktif siswa (Nashir et al., 2025). Media pembelajaran juga diperlukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, karena beberapa materi bersifat abstrak sehingga memerlukan contoh yang lebih konkret agar mudah dipahami oleh siswa (Putri Pramestia Ningrum & Dahlan, 2023). Media interaktif akan berguna dalam mempermudah penyampaian materi terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media interaktif dapat dibuat melalui aplikasi *Smart apps creator*. Hal tersebut didukung dengan beberapa penelitian yakni penelitian menurut (Syadida, 2022) menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart apps creator* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Selain itu (Arnandi et al., 2022) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan membuat siswa terbantu dalam menangkap materi yang disajikan serta media dapat menarik antusias siswa.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo, pembelajaran IPS masih cenderung menggunakan media konvensional berupa buku teks yang dikolaborasikan dengan metode ceramah. Penyampaian materi dilakukan secara lisan dan siswa mencatat informasi yang dijelaskan guru, sehingga siswa hanya mengandalkan indra pendengaran tanpa melibatkan indra lainnya. Kondisi tersebut menyebabkan minimnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS, ditunjukkan dengan kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan ini menunjukkan adanya kebutuhan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan antusias dan keterlibatan siswa. Inovasi pada media pembelajaran menjadi multimedia interaktif mampu meningkatkan antusias siswa (Mutiara et al., 2024).

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator. Smart Apps Creator merupakan media interaktif berbasis digital yang digunakan untuk membuat konten multimedia dan dapat

diunduh pada smartphone (Suhartati, 2021). Aplikasi ini mudah digunakan karena tidak memerlukan coding serta mampu menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif (Azizah, 2020). Media interaktif mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa lebih mudah memperoleh pengetahuan dari pengalaman belajar yang diperoleh (Ali et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya untuk siswa kelas VII di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, tahap desain dilakukan dengan perancangan media serta penyusunan materi keragaman budaya, tahap pengembangan mencakup pembuatan produk dan validasi oleh ahli media dan ahli materi, tahap implementasi dilakukan melalui penerapan media pembelajaran pada proses pembelajaran IPS, serta tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan untuk penyempurnaan produk. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo dengan subjek penelitian siswa kelas VII D yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi, sedangkan instrumen penelitian terdiri dari pedoman wawancara, lembar validasi ahli media dan materi, serta angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan skala Likert untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dalam menghasilkan produk media interaktif berbasis aplikasi. media interaktif tersebut dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan dirancang menggunakan aplikasi *Smart apps creator*. Media interaktif ini nantinya akan dihasilkan dalam bentuk web sehingga proses pendistribusian secara luas dapat dilakukan dengan mudah, Pengembangan media pembelajaran interaktif ini telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas VII D SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Materi yang terdapat dalam media interaktif ini adalah materi keragaman budaya . dalam bab ini diuraikan secara terperinci proses pengembangan medi ayang didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dalam pengembangannya :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan analisis ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan dilapangan. Analisis yang digunakan adalah metode analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dengan guru SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo, serta analisis peserta didik dengan melakukan wawancara terbatas kepada siswa.

a) Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran IPS kelas VII SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo, diperoleh data berupa informasi mengenai kendala terhadap kebutuhan penggunaan media pembelajaran di kelas. Selama proses pembelajaran IPS berlangsung guru pengajar kebanyakan menggunakan metode ceramah. Media pembelajaran yang diterapkan berupa LKPD dan kuis. Dari beberapa materi IPS yang harus dipelajari siswa, terdapat sedikit kendala dalam menyapaikan materi keberagaman budaya menurut Ibu Chori selaku pengajar IPS SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu pihak sekolah masih belum menyediakan fasilitas mengenai penyuluhan penggunaan teknologi untuk membuat media pembelajaran.

b) Kebutuhan Siswa

Wawancara dengan siswa dilakukan secara terbatas terhadap siswa kelas VIID SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih kurang menarik, selain itu media yang siswa dapatkan hanya berupa buku teks dengan bantuan papan tulis.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan beberapa tahapan rancangan sebagai berikut :

a) Pemilihan Media

Pada tahapan ini dilakukan untuk menentukan media yang nantinya akan dikembangkan sebagai media pembelajaran. Media dipilih berdasarkan data yang didapatkan pada tahap analisis. Alasan pemilihan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart apps creator* dikarenakan aplikasi ini sebelumnya masih belum pernah dipakai oleh gur pengajar selain itu juga dapat membantu siswa untuk menjadi lebih tertarik pada pembelajaran sebab fitur yang ada pada aplikasi dapat membantu mengembangkan media menjadi lebih menarik dengan adanya fitur untuk menghubungkan atau menambahkan media lain berupa video sehingga mambantu memvisualisaikan pengetahuan yang abstrak menjadi lebih konkret. Sehingga diharapkan media yang dikembangkan dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret serta membantu menambah wawasan siswa terkait materi yang diberikan.

b) Menyusun Format Materi

Materi disusun berdasarkan acuan yang didapatkan melalui media buku paket serta berbagai sumber lainnya yang dapat membantu memvisualiasikan materi dengan baik. Materi yang dipilih adalah keragaman budaya hal ini disebabkan siswa masih belum memahami secara konkret terkait penyebab terbentuknya keragaman hingga berbagai jenis dari keragaman budaya.

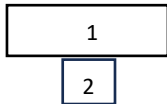
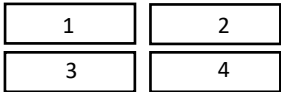
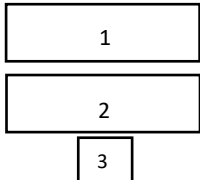
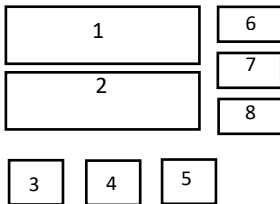
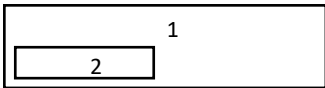
Tabel 4.1 Garis Besar Isi Materi

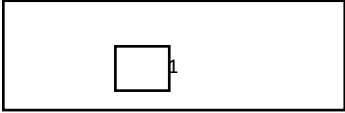
No	Nama	
1.	Capaian Pembelajaran	Siswa dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai terbntuknya keberagaman serta jenis keberagaman yang ada di Indonesia.
2.	Indikator	1. Siswa mampu menganalisis keberagaman budaya berdasarkan pengaruh iklim 2. Siswa mampu menganalisis keberagaman budaya berdasarkan pengaruh iklim 3. Siswa mampu menganalisis keberagaman budaya berdasarkan letak geografis 4. Siswa mampu menganalisis jenis jenis keberagaman budaya yang ada di Indonesia
3.	Materi Pokok	Keberagaman sosial budaya : 1. Pengaruh isolasi geografis terhadap keberagaman budaya 2. Pengaruh iklim berdasarkan keberagaman budaya 3. pengaruh iklim berdasarkan letak geografis

		4. jenis – jenis keberagaman budaya
4.	Media/Alat	Smartphone.

c) Perancangan Desain Awal Media

Tabel 4.2 Storyboard media interaktif *Smart apps creator*

No	Rancangan	Keterangan
1.	Menu Awal 	1. Informasi media 2. Menu tombol play
2.	Menu home 	1. Menu capaian pembelajaran 2. Menu tujuan pembelajaran 3. Menu materi 4. Menu game
3.	Halaman informasi capaian pembelajaran 	1. Menu informasi media 2. isi capaian pembelajaran 3. Menu tombol home
4.	Halaman tujuan pembelajaran 	1. Menu informasi 2. Isi tujuan pembelajaran 3. Menu tombol home
5.	Halaman Materi 	1. Menu informasi 2. Materi Video 3. Menu tombol play 4. Menu tombol home 5. Menu tombol pause 6. Materi teks 1 7. Materi teks 2 8. Materi teks 3
6.	Halaman materi text 	1. Materi text 2. Menu tombol back
7.	Halaman Alur Kuis 	1. Menu alur 1 2. Menu alur 2 3. Menu alur 3

		4. Menu alur 4 5. Menu alur 5
8.	Halaman result 	1. Menu tampilan skor benar 2. Menu tampilan skor salah 3. Menu tombol next
9.	Halaman penutup 	1. Tombol home

d) SOP Penggunaan Media Pembelajaran

No	Aspek	Keterangan
1	Identitas Produk	Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
		Kelas / Semester : VII/Genap
		Materi Pokok : Keragaman Budaya
		Alokasi Waktu : 2 X 40 menit
2	Deskripsi Produk	Media ini merupakan media yang digunakan untuk mempelajari mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia dengan memberikan materi berupa video dengan isi materi yang lebih luas guna menambah wawasan siswa serta memiliki karakter yang baik. Media ini disertai kuis interaktif sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa dengan penjelasan materi video tersebut.
3	Pembagian Waktu	Pembukaan : 10 Menit Pemantik : 5 Menit Inti : 25 menit Evaluasi dan Penutup : 40 Menit
4	Petunjuk Penggunaan Media	1. Pastikan anda telah mendapatkan link yang telah dibagikan melalui whatsapp grup kelas anda. 2. Pastikan memiliki kuota maupun jaringan internet yang memadai. 3. Salin link yang telah diberikan pada google chrome anda.

		4. Setelah aplikasi berhasil terbuka selanjutnya gunakan tombol yang tersedia sesuai dengan kebutuhan anda. 5. Setelah selesai menggunakan aplikasi, kemudian tutup aplikasi hanya dengan menutup laman google chrome anda.
--	--	---

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini membahas mengenai pengembangan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart apps creator*. Setelah produk dirancang pada tahapan desain dengan matang maka selanjutnya produk akan dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang layak berdasarkan hasil revisi masukan pada ahli dan hasil uji coba terbatas yang dievaluasi peneliti yang kemudian baru akan diimplementasikan pada peserta didik dalam pembelajaran IPS Berikut ini beberapa tahapannya :

a) Validasi ahli Media

Ahli validasi media akan melakukan penilaian kelayakan dan kualitas dari desain media. Ahli validasi media adalah Bapak Prof Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd,M.T sebagai dosen ahli dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi produk perhitungan hasil validasi dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor
1	Visualisasi Media	22
2	Aplikasi	9
3	Manfaat	6
Total		37
Presentase		70%
Kategori		Layak

Berdasarkan pada hasil perhitungan ahli media, diperoleh nilai sebesar 70,2% Dengan kategori Layak, namun media masih diperlukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli media, agar media yang dibuat menjadi lebih siap untuk diimplementasikan pada pembelajaran IPS. Revisi dilakukan sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Revisi Media Pembelajaran

Saran atau masukan	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
Memperbaiki penulisan capaian pembelajaran.		
Memperbaiki penulisan tujuan pembelajaran		

Menambahkan tombol home pada akhir sesi game		
Menambahkan materi dalam bentuk teks dan menambahkan tombol pada samping materi video		 

Setelah dilakukan revisi peneliti melakukan uji validasi tahap 2 kepada ahli media untuk meningkatkan kategori kelayakan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan. Hasil uji validasi ahli media tahap 2 sebagai berikut :

Tabel Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor
1	Visualisasi Media	21
2	Aplikasi	11
3	Manfaat	8
Total		40
Presentase		91%
Kategori		Sangat Layak

Hasil dari validasi ahli media tahap 2 diperoleh nilai sebesar 91% Dengan kategori “Sangat Layak” yang menunjukkan terdapat peningkatan dari kelayakan media yang dikembangkan serta dari saran dan masukan ahli media menyatakan tidak terdapat revisi dan media layak untuk diimplementasikan.

b) Validasi ahli materi

Ahli validasi materi akan melakukan penilaiann isi konten dan materi yang dikembangkan. Ahli validasi materi adalah Bapak Dr. Sugiantoro, M.Pd. sebagai dosen ahli dalam bidang materi keragaman budaya. berdasarkan hasil validasi materi perhitungan dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.6 Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	Struktur Materi	12
2	Keakuratan Materi	8
3	Tingkat Kesulitan Materi	8
4	Kreativitas dan Inovasi	12
Total		40
Presentase		100%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan pada hasil perhitungan media diperoleh nilai sebesar 100% Dengan kategori “Sangat Layak”. Dalam kategori tersebut maka diartikan bahwa materi dapat

dimasukkan dalam media pembelajaran dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

c) Uji coba terbatas

Produk yang telah dilakukan validasi dan revisi selanjutnya yaitu dilakukan uji coba terbatas yang melibatkan 10 siswa kelas VII SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo sebagai tahap terakhir pada tahap pengembangan guna mengetahui respon siswa dan guru terhadap produk yang dikembangkan sebelum pada akhirnya diimplementasikan pada proses pembelajaran. Berdasarkan angket respon yang diberikan kepada siswa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel Hasil Angket Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Terbatas

No	Aspek	Capaian (%)
1.	Materi	89%
2.	Kepuasan	84%
Hasil Perolehan		87%

Berdasarkan tanggapan siswa pada uji coba terbatas terhadap produk yang dikembangkan diperoleh bahwa produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart apps creator* diperoleh presentase sebesar 89% dengan kategori “Sangat baik” pada aspek materi. Dan aspek kepuasan memperoleh presentase sebesar 84% Dengan kategori “Sangat baik” namun dalam tahap ini terdapat revisi berupa mengurangi sedikit volume audio agar tidak terlalu keras pada bagian kuis, namun media ini telah menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat di gunakan pada tahap implementasi.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Produk yang telah melewati tahap develop selanjutnya dilakukan penerapan produk pada proses pembelajaran IPS pada kelas VII D SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo dengan total 36 siswa guna melihat respon dari penggunaan produk melalui angket respon yang digunakan sebagai alat ukur keefektifan produk yang telah dikembangkan. Hasil respon peserta didik dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek	Capaian (%)
1.	Materi	93%
2.	Kepuasan	91%
Hasil Perolehan		92%

Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh bahwa produk media pembelajaran pada aspek materi mendapatkan hasil presentase 93% dengan kategori “Sangat Baik” sedangkan pada capaian kepuasan mendapatkan presentase 91% dengan presentase “Sangat Baik” sehingga hasil akhir yang diperoleh pada angket respon siswa adalah 92% dengan kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut menunjukkan bahwasannya media interaktif berbasis aplikasi *Smart apps creator* sangat baik digunakan dalam pembelajaran yang juga didukung dengan komentar yang diberikan oleh siswa bahwa media ini sangat menarik serta membantu menambah wawasan pada bagian materinya.

Media yang telah dikembangkan ini juga diujikan kepada guru pengajar IPS yang berkaitan dengan kelas yang digunakan sebagai penelitian dengan memberikan angket lembar respon guru, hal ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif dan penerimaan produk yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran IPS. Hasil respon guru pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart apps creator* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru

Skor Perolehan	Presentase (%)	Kategori
32	100 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket respon guru yang diperoleh menunjukkan bahwa produk yang digunakan sebagai media pembelajaran IPS memperoleh kategori “Sangat Baik” dengan presentase sebesar 100%. Hal ini juga didukung dengan komentar yang diberikan bahwa media ini sangat efektif serta dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan materi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukans secara formatif untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat. Evaluasi telah dilakukan pada setiap tahapan sebelumnya dengan memperbaiki produk hasil dari saran dan masukan para ahli baik media maupun materi sehingga produk menjadi lebih layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Evaluasi juga dilakukan pada tahap uji coba terbatas berdasarkan hasil komentar dari siswa terhadap produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan tahap implementasi, media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart apps creator* mendpaatkan mendapatkan masukan agar pengembangan media ini dapat dipergunakan di sekolah, selanjutnya peneliti juga mampu mengetahui bahwasannya media pembelajaran yang telah dikembangkan layak yang dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dari hasil validasi produk dan segi tanggana siswa beserta guru pengajar IPS bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menarik serta dapat membantu guru dalam penyampaian materi sehingga media dpaat digunakan dalam proses pemblajaran.

Pembahasan

Penelitian pengembangn ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS terutama pada materi “Keragaman Budaya”. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini dikembangkan oleh Branch yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisi (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluate*). Penelitian ini dilakukan dengan melalui 5 tahapan tersebut. Pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh penelitian melakukan wawancara kepada guru IPS dan siswa SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo guna mengetahui kebutuhan media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan & Muhibbin, 2024) bahwasannya guru perlu menggunakan media yang menarik sesuai dengan kemajuan zaman dan berbasis android dalam pembuatannya.

Berdasarkan hasil analisis, pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa inovasi media yang dapat membantu siswa untuk lebih tertarik serta dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak dan berbasis teknologi. Hal ini dibutuhkan agar penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat selaras dengan kebutuhan dalam dunia pendidikan yaitu memberikan visualisasi kepada siswa dalam pembelajaran IPS terlebih media disajikan secara menarik dan interaktif, sejalan dengan pendapat (Fauzan, 2024) bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi memiliki berbagai keuntungan yaitu dapat memudahkan penyampaian materi yang dikemas agar lebih menarik dan interaktif, serta pemberian gaya bejalar yang lebih personal.

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator*

Penelitian pengembangan ini melakukan pengujian kelayakan bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan produk yang telah dirancang. Pengujian kelayakan dalam penelitian ini dilakukan oleh 2 validator ahli. Validator ahli media yakni Bapak Prof Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd,M.T selaku dosen yang memiliki kemampuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Kemudian dalam pengujian kelayakan materi dilakukan oleh Bapak Dr Sugiantoro M.Pd. selaku dosen pendidikan IPS yang berkompeten dalam materi keragaman budaya. Kelayakan media pembelajaran dilakukan dengan pemberian angket kepada validator ahli. Angket tersebut berisikan pernyataan yang sesuai dengan tujuan agar tercapainya tujuan kelayakan media maupun materi menggunakan skala likert 1,2,3, dan 4. Pada pengisian angket menghasilkan skor nilai yang telah diberikan oleh validator materi dan media. Perhitungan skor nilai pada angket validasi media dan materi nantinya keseluruhan perolehan penilaian yang diberikan validator dibagi dengan skor maksimal. Setelah itu, hasil dari pembagian dikalikan dengan 100. Total dari hasil merupakan hasil kelayakan media dan materi, selanjutnya dapat ditentukan kategori penilaian.

Hasil angket validasi ahli media yang telah dilakukan oleh Bapak Prof Dr. Sukma Perdana Prasetya S.Pd., M.T dilakukan secara 2 tahap, tahap pertama memperoleh hasil skor 76% dengan kategori “Layak” serta saran dari ahli bahwa media masih perlu dilakukan revisi, selanjutnya setelah dilakukan uji validasi tahap 2 serta telah dilakukan revisi memperoleh skor 91 % dengan kategori “Sangat Layak” dan saran yang diberikan oleh ahli bahwa media layak untuk diimplementasikan tanpa melakukan revisi. Sedangkan pada validasi materi dilakukan hanya dengan 1 tahapan dengan skor perolehan 100% yang menunjukkan kategori “Sangat Layak” dari validasi materi yaitu Bapak Dr. Sugiantoro, M. Pd serta komentar yang diberikan bahwa materi layak untuk diimplementasikan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* ini dilakukan revisi sebanyak 2 kali berdasarkan saran dari ahli media dan hasil angket respon uji coba terbatas pada siswa. Peneliti telah memperbaiki atau merevisi media dengan menambah materi berupa teks serta elemen yang mengarah pada materi teks tersebut. Selain itu peneliti juga sedikit meningkatkan audio pada materi sesuai dengan saran yang diberikan siswa pada saat uji coba terbatas agar materi lebih jelas untuk didengarkan.

Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator*

Dalam penelitian ini pengukuran efektifitas diukur menggunakan angket respon siswa dan guru yang dilakukan setelah implementasi media pembelajaran. Penelitian dilakukan pada satu kelas yaitu kelas VII-D dengan jumlah siswa 36 siswa. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* diberikan pada saat pembelajaran IPS berlangsung pada materi keragaman budaya, dimana media ini dianggap sebagai pengganti guru dalam menjelaskan materi sebab penjelasan materi sudah terdapat didalam media berupa video dan teks, selain itu . Setelah media diberikan angket dibagikan kepada siswa yang berisikan 2 indikator yaitu terkait materi dan kepuasan, kemudian masing-masing siswa akan memberikan skor dan peneliti menghitung skor perolehan dan membagi skor keseluruhan dengan jumlah siswa yang terdapat dalam kelas tersebut.

Hasil keefektifan yang diperoleh peneliti setelah media diberikan kepada siswa mendapatkan presentase 93% dengan pada indikator materi, kemudian pada indikator kepuasan mendapatkan presentase sebesar 91% kemudian rata rata dari kedua indikator tersebut mendapatkan skor 92% menunjukkan kategori “Sangat Layak”, selanjutnya pada hasil dari angket respon guru mendapatkan skor 100% yang menunjukkan kategori “Sangat Layak” dengan adanya hal ini menunjukkan bahwasannya media yang telah dikembangkan

sangat efektif digunakan pada saat pembelajaran, terlebih sesuai dengan komentar yang telah diberikan siswa mengenai media yang telah dikembangkan sangat menarik serta materi yang disajikan mudah untuk dipahami selain itu dapat menambah wawasan siswa sebab dalam materi yang berupa video tersebut siswa dapat mengerti contoh dari masing-masing sub materi secara visual, dengan demikian siswa tidak hanya mengetahui secara lisan saja, selain itu guru pengajar IPS juga memberikan komentar bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sangat efektif dan sangat membantu visualisasi siswa. Materi yang berupa video tersebut juga menampilkan tidak hanya berpacu dalam buku materi saja namun juga telah ditambahkan sumber lain oleh peneliti agar siswa semakin memahami dan berwawasan luas terkait materi yang disajikan.

Keefektifan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* ini didukung oleh Teori Media Kerucut Pengalaman Edgar Dale. Pada teori tersebut menyatakan bahwasannya teori ini berpacu pada bagaimana pengalaman seseorang dalam menerima informasi, semakin banyak pengalaman abstrak yang didapatkan siswa maka pembelajaran hanya mengandalkan bahasa verbal saja. Hal tersebut berhubungan dengan penerimaan indra manusia, keterlibatan indra dalam suatu pembelajaran sangatlah penting sehingga media yang dikembangkan oleh peneliti berupaya untuk melibatkan seluruh indra agar siswa tertarik pada pembelajaran serta mencapai pada pemahaman materi yang baik. Pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan oleh peneliti membuat situasi pembelajaran lebih kondusif, siswa terlihat lebih tertarik karena tampilan media yang menarik serta materi yang disajikan berupa audio visual. Dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran ini sangat efektif digunakan oleh siswa, sebab siswa telah mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran IPS dengan mengembangkan media interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* menjadi dorongan untuk siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran IPS terutama pada materi keragaman budaya.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 91% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan, navigasi, serta kesesuaian materi dengan kompetensi pembelajaran.

Keefektifan media pembelajaran ditunjukkan melalui hasil angket respon siswa yang memperoleh skor 92% dengan kategori “Sangat Layak”, serta respon guru yang memperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan visual, animasi, dan kuis interaktif dalam media pembelajaran mampu mengonkretkan materi yang bersifat abstrak sehingga proses pembelajaran IPS menjadi lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>

- Amzana, N., Astuti, F. F., Sari, D. P., & Paramida, C. (2024). *POLA KOMUNIKASI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA*. 9.
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Smart apps creator* Pada Materi Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345-356.
- Azizah, A. R. (2020). *Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming*.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Efendy, T. (2023). Konsep Sistem Among Dalam Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1231–1242. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.274>.
- Syadida, Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31>
- Syah, M. E., & Pertiwi, D. S. (2024). *Psikologi belajar*. Feniks Muda Sejahtera.
- Fauzan, T. S. (2024). *MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI MAN 2 YOGYAKARTA*. 2.
- Kurniawan, B., & Muhibbin, A. (2024). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN SMART APPS CREATOR (SAC) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VI SD*. 09.
- Mutiara, D., Widodo, W., & Roqobih, F. D. (2024). *Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Rotasi Dan Revolusi Bumi*.
- Nashir, M. J., Al Hafidz, M., Hamsar, I., Mardin, H., Maruti, E. S., Adiningsih, S. H., ... & Bahar, M. M. (2025). Strategi Pembelajaran Efektif. *Penerbit Tahta Media*.
- Panggalo, I. S. (2021). Faktor Penyebab Kesulitan Guru Membangun Hubungan Interpersonal dengan Siswa di Salah Satu SD Swasta Kabupaten Toraja Utara. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 10(2), 33–37. <https://doi.org/10.47178/jkip.v10i2.1374>
- Putri Pramestia Ningrum, & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–262. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1), 012070. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>