

## Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi BASAYA *Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya pada Peserta Didik Kelas V

Sofi Fadillah Hendiyani<sup>1</sup>, J Juli<sup>2</sup>, Rana Gustian Nugraha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat  
sofifadillahhh@upi.edu

### Abstract

This development research aims to: (1) determine the process of developing the learning media for the BASAYA Learning application; (2) to know the effectiveness of the use of learning media in the BASAYA Learning application on Socio-Cultural Diversity material; and (3) knowing the level of practicality of learning media on students after using the BASAYA Learning application on Socio-Cultural Diversity material. The method used in this research is using the Design and Development (D&D) method and using the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results of this study: (a) learning media products for the BASAYA Learning application are produced in the form of an .apk to be opened on a device (an Android-based application) and an .exe file to be opened on a Personal Computer (PC). (b) the products produced are "Very Valid" and "Very Practical" based on the results of assessments from experts validating learning media, materials and language, grade 5 teacher validation, and the results of recapitulation of student tanggapanse angles (c) the products produced are effective in increasing students' understanding of material on socio-cultural diversity in the subject of Citizenship Education. This is evidenced by the average pretest and posttest scores of fifth grade students in the limited test and broad test with the "Medium" N-Gain value category.

**Keywords:** learning media, BASAYA Learning application, student understanding, socio-cultural diversity

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning*; (2) umengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning* pada materi Keberagaman Sosial Budaya; dan (3) mengetahui tingkat kepraktiksan media pembelajaran pada peserta didik setelah menggunakan aplikasi BASAYA *Learning* pada materi Keberagaman Sosial Budaya. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil dari penelitian ini: (a) produk media pembelajarn aplikasi BASAYA *Learning* dihasilkan dalam bentuk .apk untuk dibuka di gawai (aplikasi berbasis android) dan file .exe untuk dibuka di *Personal Computer* (PC). (b) produk yang dihasilkan "Sangat Valid" dan "Sangat Praktis" berdasarkan hasil penilaian dari ahli validasi media pembelajaran, materi dan kebahasaan, validasi guru kelas 5, dan hasil rekapitulasi angket tanggapan peserta didik (c) produk yang dihasilkan efektif meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi keberagaman sosial budaya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata pretes dan postes peserta didik kelas V pada uji terbatas dan uji luas dengan kategori nilai *N-Gain* "Sedang".

**Kata kunci:** media pembelajaran, aplikasi BASAYA *Learning*, pemahaman peserta didik, keberagaman sosial budaya

Copyright (c) 2023 Sofi Fadillah Hendiyani, J Juli, Rana Gustian Nugraha

Corresponding author: Sofi Fadillah Hendiyani

Email Address: sofifadillahhh@upi.edu (Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat)

Received 16 June 2023, Accepted 20 June 2023, Published 26 June 2023

## PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran seperti buku cetak secara terus menerus kurang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di era perkembangan teknologi. Kurangnya inovasi guru dalam

membuat media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar juga menjadi salah satu pemicu hasil belajar peserta didik menjadi rendah, guru hanya menggunakan media pembelajaran buku cetak. Variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis inovasi saat ini sangat diperlukan mengingat pendidikan yang sedang berjalan harus menyesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penciptaan dan pengembangan media pembelajaran berbantuan teknologi adalah salah satu cara untuk memanfaatkan kemajuan tersebut dengan baik dalam proses pendidikan (Choirunisa et al., 2022). Di zaman sekarang ini, perlu untuk dapat menggunakan teknologi. Pendidik harus lebih kreatif dalam memberikan materi dan media pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan inovasi yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Minalti dan Erita, 2021). Oleh karena itu, guru perlu terus belajar bagaimana membuat media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu sumber yang sangat membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar adalah bantuan media pembelajaran berbasis teknologi yang membantu guru baik dalam mentransfer ilmu maupun mengkomunikasikan pesan atau informasi (Kristini, 2020). Media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan data dan informasi dalam pembelajaran diberikan untuk memperluas pemahaman siswa untuk membatasi dalam kegiatan belajar mengajar (Adiutami, 2022). Salah satu aspek terpenting dalam proses pembelajaran adalah peran media pembelajaran dalam pendidikan. Guru dapat membantu siswa memahami dan mempelajari materi yang diajarkan dengan menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajarnya. Setiap kegiatan belajar mengajar harus memperhatikan penggunaan media pembelajaran oleh guru. karena keberhasilan pembelajaran bergantung pada penggunaan media pembelajaran. Karena media pembelajaran memudahkan guru dan siswa untuk berinteraksi dalam kegiatan belajar mengajar, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya media (Anwar, 2014).

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media berbasis teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar siswa dapat lebih cepat memahami materi dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Adiutama, 2022). Sikap peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran dapat ditopang oleh media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat menjadikan pembelajaran lebih menarik, yaitu mendorong siswa untuk mencintai apa yang dipelajarinya (Firmadani, 2020). Lingkungan belajar yang aktif harus diciptakan dan dilaksanakan oleh guru. Untuk menerapkan pembelajaran yang aktif, guru diharapkan dapat menggunakan strategi-strategi yang ampuh untuk memperluas daya cipta dan minat peserta didik, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif, menarik, menyenangkan, dan kekinian. (Desriana, *et al*, 2018).

Smart Apps Creator adalah salah satu aplikasi pemanfaatan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, efisien, menyenangkan, dan kekinian. Smart Apps Creator (SAC) merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis android. Smart Apps Creator (SAC) ini memiliki berbagai audio, animasi, video, dan tombol

navigasi yang di desain menarik, adanya simulasi, kuis, dan *feedback* (Jaiz *et al.*, 2022; Yuberti *et al.*, 2021). Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat aplikasi yang berbasis android, dapat digunakan di PC dan *gawai*, serta tidak memerlukan penggunaan kode pemrograman. Hasilnya, media pembelajaran dapat dengan mudah dibuat dalam mode *offline* dan *online* yang dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan tertentu (Azizah, 2020). Siswa dapat mengakses media pembelajaran ini secara mandiri melalui Android sehingga meningkatkan hasil belajar (Afriana, 2021). Media pembelajaran berbasis android memiliki sejumlah keunggulan, antara lain portabilitas, terhubung ke jaringan kapan dibutuhkan dan dimana saja selama ada akses wifi atau kabel data yang cukup, fleksibel saat mengakses sumber belajar, komunikasi lebih dekat, terlibat dan aktif para peserta didik (Hakim, 2018). Media aplikasi android memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, sehingga cocok untuk digunakan dalam menyampaikan materi (Muyassaroh, *et al.*, 2022).

Temuan penelitian Arnandi dan Siregar (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Smart Apps Creator (SAC) bahwa media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator (SAC) bertujuan untuk membantu efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun hasil penelitiannya yaitu tanggapan peserta didik yang diperoleh melalui angket tanggapan bahwa hasilnya sangat positif. Maka dari itu media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Smart Apps Creator sangat layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada materi bilangan bulat di sekolah dasar. Hasil penelitian lainnya yaitu yang dilakukan oleh Anfan dan Lasmawan (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis android dengan konsep Tri Hita yang bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan dengan hasil layak dikembangkan dikarenakan praktis untuk digunakan serta mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut bahwa media pembelajaran aplikasi berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar belum banyak diteliti dan digunakan khususnya pada materi keberagaman sosial budaya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN A bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya dari buku dan dengan metode pembelajaran berupa ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi kurang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Adapun wawancara dari beberapa peserta didik di kelas V lebih menyukai media pembelajaran audio visual. Maka dari itu, penulis berpikir perlu adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan *software* Smart Apps Creator (SAC) untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V Sekolah Dasar dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi keberagaman sosial budaya. Penelitian ini bertujuan untuk a) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning*; b) mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning* pada materi keberagaman sosial budaya; dan c) mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran pada peserta didik setelah menggunakan aplikasi BASAYA *Learning* pada materi keberagaman sosial budaya.

## METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode *Design and Development* (D&D). Istilah lain dari metode tersebut ialah metode desain dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* yang dipopulerkan oleh Dick and Carry (1996).

Adapun penjelasan untuk masing-masing tahap dalam pengembangan dengan model ADDIE adalah sebagai berikut; a) Tahap *Analysis* meliputi analisis karakteristik peserta didik, analisis media, analisis materi. Analisis karakteristik peserta didik diperoleh dari observasi awal, hasil wawancara lima peserta didik, guru kelas V di SDN A dan teori pendukung lainnya. Analisis materi dilakukan dengan cara menganalisis kompetensi dasar, indikator ketercapaian kompetensi, serta tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi keberagaman sosial budaya yang akan dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan *software* Smart Apps Creator (SAC). b) Tahap *Design* adalah merancang produk awal (*prototype*) yang disesuaikan dengan analisis materi yang telah dilakukan. Kegiatan yang dilakukan meliputi pemilihan kerangka awal, pemilihan instrument, dan pembuatan desain awal produk yang akan dibuat. c) Tahap *Development* yaitu mengembangkan rancangan media dan menciptakan produk awal media pembelajaran dengan menggunakan *software* Smart Apps Creator (SAC) pada materi keberagaman sosial budaya. Langkah pada tahap pengembangan ini meliputi; pengembangan rancangan kerangka media pembelajaran, menciptakan produk awal dan instrumen yang telah dibuat pada tahap desain dan melakukan uji validasi ahli media dan ahli materi dan kebahasaan. d) Tahap *Implementation* peneliti melakukan uji coba terbatas media pembelajaran ke subjek penelitian dalam skala kecil yaitu hanya pada 16 orang peserta didik di SDN A. Pada tahap ini dilakukan pretes, postes, dan angket tanggapan peserta didik untuk mengukur keefektifan peningkatan kemampuan peserta didik pada materi keberagaman sosial budaya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi *BASAYA Learning* dan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran aplikasi *BASAYA Learning*. Setelah melakukan uji coba terbatas, peneliti melakukan uji luas media pembelajaran ke tiga sekolah yang berbeda yaitu 18 peserta didik di SDN B, 26 peserta didik di SDN C, dan 25 peserta didik di SDN D. e) Tahap *Evaluation* yaitu melakukan uji validitas terhadap guru kelas V di SDN E. Tahap tersebut dilakukan untuk menguatkan tingkat validitas kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan di lima Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Subjek pada penelitian ini sejumlah 85 orang peserta didik di empat sekolah yang berbeda. Peneliti melakukan uji terbatas dan uji luas pada penelitian ini. Peneliti melakukan uji terbatas pada 16 orang peserta didik kelas V SDN A. Setelah melakukan uji terbatas, peneliti melakukan uji luas pada tiga sekolah dasar di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, yaitu pada 18 orang peserta didik kelas V SDN B, 26 orang peserta didik kelas V SDN C, dan 25

orang peserta didik kelas V SDN D. Lalu menguji validasi media pembelajaran pada guru kelas V di SDN E. Instrumen penelitian meliputi wawancara, lembar validasi, angket tanggapan peserta didik, dan tes berupa pretes dan postes. Wawancara dilakukan pada guru kelas V di SDN A. Lembar validasi diserahkan kepada ahli media, ahli materi dan kebahasaan untuk mendapatkan komentar, saran ataupun kritik sebagai dasar revisi produk dalam menentukan kelayakan media pembelajaran menggunakan *software* Smart Apps Creator (SAC) yang dikembangkan. Lembar validasi menggunakan lima skala penilaian sebagai berikut: “sangat baik” (5), “baik” (4), “cukup baik” (3), “kurang baik” (2), dan “tidak baik” (1). Lembar validasi sekolah diserahkan kepada guru kelas V SDN E untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *software* Smart Apps Creator (SAC). Angket tanggapan peserta didik dengan menggunakan skala *Likert* dengan menggunakan empat skala penilaian sebagai berikut: “sangat setuju” (4), “setuju” (3), “tidak setuju” (2), dan “sangat tidak setuju” (1). Angket tanggapan peserta didik bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran aplikasi *BASAYA Learning*. Tes berupa pretes digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik mengenai materi keberagaman sosial budaya sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *BASAYA Learning*. Tes berupa postes digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta didik mengenai materi keberagaman sosial budaya setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *BASAYA Learning*.

Instrumen pretes dan postes telah divalidasi oleh guru kelas V di SDN A pada saat melakukan uji terbatas. Instrumen angket tanggapan peserta didik telah diuji korelasi dan reliabilitas. Dikarenakan data tidak normal maka dilanjutkan dengan menggunakan uji korelasi *Spearman* dan uji reliabilitas menggunakan kaidah *Alpha Cronbach* dengan hasil sebesar 0,868 yang menunjukkan bahwa reliabilitas tinggi.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.868	.879	10

Teknik analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari instrumen penelitian data berupa kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dalam analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang diperoleh dari hasil pretes dan postes peserta didik, angket tanggapan peserta didik, dan dari validasi ahli media pembelajaran, materi dan bahasa, dan guru kelas V di SDN E. Analisis kevalidan yaitu, melakukan perhitungan rata-rata penilaian produk dan isi materi media pembelajaran aplikasi *BASAYA Learning* oleh validator, kemudian dicocokkan pada kelas interval dan klasifikasi kriteria kevalidan sebagaimana Tabel 2. Sedangkan analisis kepraktisan dinilai berdasarkan

perhitungan rata-rata skor pada angket tanggapan peserta didik yang kemudian di klasifikasikan pada rentang kelas interval di tabel klasifikasi kriteria kepraktisan sebagaimana pada Tabel 2. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan atau saran dari ahli setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning*. Jawaban setiap alternatif yang dipilih dikalikan 100% sehingga diperoleh Presentase Kelayakan (PK). Hasil presentase tersebut dikonversi kedalam kriteria kelayakan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Aplikasi BASAYA *Learning*

Presentase Kelayakan (PK)	Kriteria Kelayakan		Keterangan
	Kevalidan	Kepraktisan	
PK > 80	Sangat Valid	Sangat Praktis	Tidak Perlu Revisi
60 < PK ≤ 80	Valid	Praktis	Tidak Perlu Revisi
40 < PK ≤ 60	Cukup Valid	Cukup Praktis	Revisi Kecil
20 < PK ≤ 40	Kurang Valid	Kurang Praktis	Revisi
PK ≤ 20	Tidak Valid	Tidak Praktis	Revisi
(Nurhairunnisah & Sujarwo, 2018)			

Sedangkan analisis keefektifan produk media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning* dilakukan dengan pretes dan postes kemampuan peserta didik pada materi keberagaman sosial budaya sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi BASAYA *Learning*. Peningkatan hasil kemampuan peserta didik pada materi keberagaman sosial budaya diperhitungkan dengan menggunakan rumus *N-Gain* ditentukan berdasarkan rata-rata gain dan diklasifikasikan pada kriteria *Normalized Gain Score* (*n-Gain*) sebagaimana Tabel 3. Kategori *N-gain* yang diperoleh merupakan hasil dari perbandingan antara nilai pretes dan postes. Rata-rata *N-Gain* yang dibandingkan (Hake, 1998, p. 65) dinyatakan dalam persamaan berikut :

$$Ngain = \frac{S.pos - S.pre}{S.max - S.pre}$$

Tabel 3. Kriteria Nilai *N-gain*

Rentang Nilai	Kriteria
$N-gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-gain \leq 0,7$	Sedang
$N-gain < 0,3$	Rendah
(Nurhairunnisah & Sujarwo, 2018)	

## HASIL DAN DISKUSI

### *Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran*

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran aplikasi yang bernama BASAYA *Learning*. BASAYA merupakan akronim dari Keberagaman Sosial Budaya yang mana disesuaikan dengan materi pembelajaran pada produk tersebut. Proses pengembangan produk media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning* menggunakan model ADDIE melalui lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Penjelasan untuk masing-masing tahap dalam pengembangan dengan model ADDIE adalah sebagai berikut;

Tahap pertama yaitu tahap *analysis* diperoleh dari hasil observasi awal, dan wawancara dengan guru dan peserta didik. Pada bagian analisis media diperoleh informasi ketika observasi awal dan wawancara dengan guru yaitu menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media buku cetak, namun sesekali memberikan video pembelajaran dan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi, tanya jawab dan ceramah. Hal tersebut cenderung membuat peserta didik mudah bosan dan peserta didik juga memiliki motivasi belajar yang rendah untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Guru kurang memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan, kemampuan, keterampilan, dan waktu yang dimiliki oleh guru. Adapun salah satu ciri pembelajaran abad 21 adalah dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, maka dari itu guru harus memaksimalkan hal tersebut sebagai wadah yang membantu guru dalam proses pembelajaran. Pada penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, guru hanya memberikan video pembelajaran dengan menggunakan fasilitas proyektor yang tersedia di sekolah, sehingga media pembelajaran tersebut cenderung kurang interaktif dan proses pembelajaran cenderung berjalan satu arah. Dengan demikian peranan media pembelajaran penting dalam kegiatan belajar mengajar (Astawan, 2021). Peneliti menganalisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara wawancara dengan peserta didik. Hasil analisis karakteristik peserta didik diperoleh bahwasanya peserta didik kelas V di SDN A lebih cenderung menyukai media pembelajaran audio visual dibandingkan dengan media buku cetak. Selain itu, peneliti menganalisis materi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan dengan cara menganalisis kompetensi dasar, indikator ketercapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran pada buku tematik yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, produk media pembelajaran aplikasi *BASAYA Learning* diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi keberagaman sosial budaya pada mata pelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn). Ruang lingkup materi yang dikembangkan adalah keberagaman sosial budaya yang terdiri dari: (1) bahasa daerah, (2) rumah adat, (3) pakaian adat, dan (4) kesenian daerah.

Tahap kedua adalah tahap *design*. Pada tahapan *design* peneliti merancang produk awal yang disesuaikan dengan analisis materi yang telah dilakukan, merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun materi, membuat perangkat pembelajaran, menyusun tes, dan membuat produk awal media pembelajaran dengan menggunakan *software* Smart apps creator (SAC) (SAC) dan menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain berdasarkan analisis media, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik yang menyukai media audio visual. Maka dari itu, peneliti mendesain produk media pembelajaran semenarik mungkin dengan menggunakan warna yang bervariasi dan menggunakan suara yang gembira dan unik untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik untuk mempelajari materi keberagaman sosial budaya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pembuatan aplikasi ini menggunakan beberapa aplikasi diantaranya yaitu Smart

Apps Creator, Canva, Removebg, Y2matedownloader. Pada tahapan ini peneliti mulai mengunduh aplikasi Smart Apps Creator versi 3.0 dan mulai merancang tampilan *layout* menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain halaman muka dan menu-menu yang tersedia pada media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mulai mengumpulkan elemen tambahan lainnya seperti gambar yang diunduh dari Google lalu menghapus *background* foto yang telah diunduh menggunakan Removebg, dan musik pengiring yang diunduh dari Youtube menggunakan Y2matedownloader, serta keperluan dalam pembuatan tombol. Pada saat menggunakan aplikasi Smart Apps Creator peneliti melakukan *hyperlink* di setiap elemennya agar dapat di klik sesuai dengan tombol yang tersedia. Setelah itu, peneliti membuat video pembelajaran menggunakan Canva dengan cara menyatukan seluruh materi yang sudah dibuat sebelumnya dan mengunggahnya ke Youtube sehingga pada tampilan di aplikasi berupa link Youtube yang bisa di putar ketika di klik oleh peserta didik. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran aplikasi yang bernama *BASAYA Learning*. Aplikasi *BASAYA Learning* ini berisi materi keberagaman sosial budaya untuk kelas V SD yang memuat petunjuk penggunaan, pengaturan *background*, penjelasan Kompetensi Dasar (KD), Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai, materi pembelajaran keberagaman sosial budaya yang berisi mengenai bahasa daerah kata “saya” di 10 provinsi di Indonesia, nama pakaian adat beserta gambarnya di 10 provinsi di Indonesia, nama rumah adat beserta gambar dan asal daerahnya di 10 provinsi di Indonesia, dan nama tari daerah di 10 provinsi di Indonesia, video pembelajaran, dan kuis interaktif berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Adapun pemilihan materi pembelajaran keberagaman sosial budaya disusun berdasarkan referensi dari buku tematik kelas V tema 8.



Gambar 1 Proses Mendesain Aplikasi BASAYA Learning dengan Menggunakan Canva



Gambar 2 Proses Pengembangan Aplikasi BASAYA Learning Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC)

Tahap ketiga yaitu tahap *development*. Pada tahap *development* merupakan tahapan dalam mengembangkan serta menciptakan sebuah produk dari hasil perancangan pembuatan media pembelajaran dan melakukan uji validasi produk pada ahli media pembelajaran dan ahli materi dan kebahasaan. Ahli yang dilibatkan dalam proses validasi media pembelajaran, materi dan kebahasaan media pembelajaran aplikasi *BASAYA Learning* ini adalah dosen program studi PGSD Kampus Sumedang. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran aplikasi



“BASAYA Learning” yang merupakan singkatan dari “Keberagaman Sosial Budaya”. Hasil penilaian validasi media pembelajaran dan validasi materi dan kebahasaan yaitu layak digunakan tanpa revisi sehingga dapat digunakan oleh peserta didik. Hasil penilaian validasi ahli dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4. Produk media pembelajaran ini dibuat dengan aplikasi Smart apps creator (SAC) 3 dengan hasil produk berbentuk .apk untuk dibuka di gawai (aplikasi berbasis android) dan file .exe untuk dibuka di *Personal Computer* (PC). *Software* ini digunakan untuk membuat aplikasi *mobile learning*. Aplikasi *BASAYA Learning* dapat digunakan tanpa menggunakan jaringan *internet* (*offline*), namun ketika akan membuka video pembelajaran, perlu menggunakan jaringan *internet* dikarenakan video pembelajaran terhubung dengan aplikasi *Youtube*. Berikut adalah gambar halaman awal yang sekaligus di *icon* aplikasi *BASAYA Learning*.



Gambar 3 Tampilan Halaman Muka Aplikasi BASAYA

Uji validasi media pembelajaran bertujuan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran dari 4 aspek, diperoleh total skor sebesar 62 dari skor maksimalnya yaitu 65 dengan presentase kelayakan sebesar 95,3% yang secara kualitatif dikategorikan “Sangat Valid” (PK.>80) dengan keterangan “Tidak Perlu Revisi”. Hasil penilaian keempat aspek oleh ahli media pembelajaran secara visual dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Media Pembelajaran

No.	Aspek	Skor
1.	Kesesuaian kualitas teknis dan desain pada aplikasi	33
2.	Kesesuaian dengan materi keberagaman sosial budaya	15
3.	Kerapihan tata letak pada aplikasi	4
4.	Kegunaan dalam memfasilitasi	10
	Total Skor	62
	Presentase Kelayakan	95,3%
	Kategori Kevalidan	Sangat Valid
	Keterangan	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan penilaian ahli materi dan kebahasaan dari 4 aspek, diperoleh total skor sebesar 49 dari skor maksimalnya yaitu 55 dengan presentase kelayakan sebesar 89,1% yang secara kualitatif dikategorikan “Sangat Valid” (PK.>80) dengan keterangan “Tidak Perlu Revisi”. Hasil dari penilaian keempat aspek oleh ahli materi dan kebahasaan secara visual dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi dan Kebahasaan

No.	Aspek	Skor
1.	Aspek kelayakan isi	13

2.	Aspek keakuratan materi	18
3.	Aspek kelayakan kebahasaan	13
4.	Aspek mendorong keingintahuan	5
	Total Skor	49
	Presentase Kelayakan	89,1%
	Kategori Kevalidan	Sangat Valid
	Keterangan	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan hasil dari *review* oleh dua validator ahli, yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi dan kebahasaan diketahui bahwa media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning* ada pada kategori “Sangat Valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning* dapat membantu guru menyampaikan materi yang kepada peserta didik. Media pembelajaran mempunyai peran untuk memperjelas penyampaian materi yang awalnya bermula abstrak selanjutnya menjadi konkrit dan tidak hanya berbentuk kata-kata saja (Havizul, 2020). Dilihat dari tampilan yang ada dalam aplikasi BASAYA *Learning*, *background* yang digunakan menarik dan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Desain yang dibuat dengan semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, kombinasi warna yang dipilih sudah sesuai dan terlihat bagus sehingga tampilan pada aplikasi lebih menarik. Desain pada tampilan aplikasi, kombinasi warna, tata letak tombol, jenis font, gambar dan video sangat penting untuk disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, hal tersebut dapat menarik minat belajar peserta didik terhadap aplikasi pembelajaran yang dikembangkan (Maryanti & Qurrotani, 2019). Posisi tata letak pada tombol untuk aplikasi sudah diatur dengan tepat, ukuran tombol sudah disesuaikan dan setiap tombol sudah dapat dioperasikan dengan lancar. Aplikasi sangat mudah diunduh, mudah dioperasikan dan tidak sulit untuk dijalankan serta tidak berhenti secara tiba-tiba pada saat dijalankan.

Beberapa menu yang tersedia dalam aplikasi BASAYA *Learning* ini diantaranya yaitu menu materi, video, kuis dan tampilan materi keberagaman sosial budaya dalam aplikasi BASAYA *Learning*. Materi yang dikembangkan adalah keberagaman sosial budaya yang terdiri dari bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian daerah.

Tahap keempat yaitu tahapan *implementation* yang dilakukan yaitu mengujicoba produk ke subjek penelitian uji terbatas yaitu hanya pada 16 orang peserta didik di SDN A. File media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning* disimpan dalam bentuk *.apk*, dan disimpan di *google drive*, lalu link akses dibagikan kepada wali kelas dan wali kelas membagikan link tersebut di grup kelas untuk diunduh di *smartphone* masing-masing peserta didik. Sebelum implementasi penggunaan media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning*, dilakukan pretes kepada peserta didik dan setelah implementasi penggunaan media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning* dilakukan postes untuk mengukur keefektifan peningkatan kemampuan peserta didik pada materi keberagaman sosial budaya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Setelah implementasi produk media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning*, peserta didik mengisi lembar angket tanggapan penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan produk media

pembelajaran aplikasi BASAYA Learning yang dikembangkan. Hasil rekapitulasi penilaian tanggapan peserta didik disajikan dalam Tabel 5.

Hasil rekapitulasi penilaian tanggapan peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan produk media pembelajaran aplikasi BASAYA Learning. Hasil angket tanggapan peserta didik didapatkan dari hasil uji terbatas dilakukan di SDN A dengan jumlah 16 peserta didik dan uji luas di tiga sekolah yang berbeda yang dilakukan di SDN B, SDN C, dan SDN D dengan jumlah 69 peserta didik. Hasilnya yaitu diperoleh total skor sebesar 2.283 dengan skor maksimal 2.760 dengan presentase kelayakan sebesar 82,71% yang secara kualitatif dikategorikan “Sangat Valid” (PK>80) dengan keterangan “Tidak Perlu Revisi”. Hasil penilaian 10 aspek hasil tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Penilaian Tanggapan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi BASAYA Learning

No.	Aspek	Skor
1.	Materi	233
2.	Materi	240
3.	Penggunaan	236
4.	Penggunaan	232
5.	Penggunaan	217
6.	Penggunaan	227
7.	Penggunaan	227
8.	Penggunaan	216
9.	Tampilan	227
10.	Penggunaan	228
	Total Skor	2.283
	Presentase Kelayakan (PK)	82,71%
	Kategori Kevalidan	Sangat Pratis
	Keterangan	Tidak Perlu Revisi

Tahapan yang terakhir yaitu tahap *evaluation*. Berdasarkan hasil analisis data penilaian ahli media pembelajaran dan materi dan kebahasaan diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan tanpa revisi. Untuk menguatkan tingkat validitas kelayakan produk maka peneliti menguji validitas pada guru kelas V di SDN E. Validasi pada guru kelas V SDN E dilakukan untuk menguatkan tingkat validitas kelayakan produk media pembelajaran aplikasi BASAYA Learning yang sedang dikembangkan. Hasil penilaian validasi sekolah dilihat dari 4 aspek dan diperoleh total skor sebesar 47 dari skor maksimalnya yaitu 50 dengan presentase kelayakan sebesar 94% yang secara kualitatif dikategorikan “Sangat Valid” (PK.>80) dengan keterangan “Tidak Perlu Revisi”. Hasil validitas guru kelas V di SDN E dapat dilihat secara visual pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Validasi Guru Kelas V

No.	Aspek	Skor
1.	Penggunaan	5
2.	Penggunaan	5
3.	Penggunaan	5
4.	Materi	4
5.	Tampilan	5

6.	Tampilan	4
7.	Penyajian kalimat	4
8.	Tampilan	5
9.	Bahasa yang digunakan	5
10.	Materi	5
	Total Skor	47
	Presentase Kelayakan (PK)	94%
	Kategori Kevalidan	Sangat Valid
	Keterangan	Tidak Perlu Revisi

### Uji Efektifitas Media Pembelajaran

Untuk menilai tingkat efektifitas media pembelajaran aplikasi *BASAYA Learning* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V terhadap materi keberagaman sosial budaya, digunakan instrumen tes. Tes yang diberikan terdiri dari dua tahapan yaitu pretes dan postes yang dilakukan pada uji terbatas dan uji luas. Pretes dan postes uji terbatas dilakukan di satu sekolah yaitu SDN A dengan jumlah 16 peserta didik. Hasil pretes dan postes uji luas menggunakan uji Paired Sample T-Test dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample T-Test pada Uji Terbatas

Paired Samples T-Test				
	Statistic		T-Test	
	Mean	N	t	Sig. (2-tailed)
Pretes	40.00	16	-5.444	.000
Postes	62.50	16		

Rata-rata skor pretes pada uji terbatas di SDN A diperoleh sebesar 40,0 dan rata-rata skor postes pada uji terbatas diperoleh sebesar 62,50. Selain dilihat dari rata-rata yang diperoleh dari pretes dan postes juga dilihat dari *gain* skor yakni sebesar 0,37 dengan kategori “Sedang” ( $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$ ). Selain itu, didapatkan informasi bahwa  $Sig. = 0,000 < 0,05$ . Artinya, tolak hipotesis yang menyatakan kesamaan ( $H_0$ ), dan terima hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan ( $H_1$ ). Maka kesimpulannya, ada perbedaan antara skor pretes dan skor postes pada uji terbatas.

Hasil rata-rata skor pretes dan postes pada uji luas dilakukan pada tiga sekolah di SDN B dengan jumlah 18 peserta didik, SDN C dengan jumlah 26 peserta didik, dan SDN B dengan jumlah 25 peserta didik dengan jumlahnya yaitu 69 peserta didik. Hasil pengujian menggunakan uji Friedman.

Tabel 9. Hasil Uji Friedman pada Uji Luas

Descriptive Statistics						Asymp. Sig
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	
Pretes Uji Luas	69	44.78	13.785	20	80	.000
Postes Uji Luas	69	71.88	17.928	30	100	

Dari hasil uji Friedman diperoleh rata-rata skor pretes pada uji luas di SDN B, C, dan D diperoleh sebesar 44,78 dan rata-rata skor postes pada uji terbatas diperoleh sebesar 71,88. Selain dilihat dari rata-rata yang diperoleh dari pretes dan postes juga dilihat dari *gain* skor yakni sebesar 0,49 dengan kategori “Sedang” ( $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$ ). Selain itu diperoleh hasil bahwa  $Sig. = 0,000 <$

0,05. Artinya, tolak hipotesis yang menyatakan kesamaan ( $H_0$ ), dan terima hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan ( $H_1$ ). Maka kesimpulannya, ada perbedaan antara skor pretes dan skor postes pada uji luas.

Adapun perbedaan hasil rata-rata skor pretes dan postes uji luas dilakukan pada tiga sekolah, yaitu SDN B, SDN C, dan SDN D. Rata-rata skor pretes di SDN B dengan jumlah 18 peserta didik diperoleh sebesar 40 dan rata-rata skor postes diperoleh sebesar 61,1. Maka diperoleh *gain* skor yakni 0,35 dengan kategori “Sedang” ( $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$ ). Rata-rata skor pretes di SDN C dengan jumlah 26 diperoleh sebesar 41,5 dan rata-rata skor postes diperoleh sebesar 72,3 dan dengan diperoleh *gain* skor yaitu 0,52 dalam kategori “Sedang” ( $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$ ). Adapun hasil rata-rata skor pretes di SDN D dengan jumlah peserta didik 25 diperoleh sebesar 51,6 dan rata-rata skor postes diperoleh sebesar 79,2 dan dengan diperoleh *gain* skor yakni 0,57 dalam kategori “Sedang” ( $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$ ). Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik pada materi keberagaman sosial budaya sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *BASAYA Learning*. Peningkatan terhadap nilai rata-rata postees menunjukkan bahwa secara umum media pembelajaran aplikasi *BASAYA Learning* efektif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V terhadap materi keberagaman sosial budaya.

Penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi *BASAYA Learning* berbasis android sebagai media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keberagaman sosial budaya telah melewati lima tahap model penelitian ADDIE. Dengan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *BASAYA Learning* sebagai media pembelajaran di empat Sekolah Dasar di Kecamatan Utara, Kabupaten Sumedang bisa meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V tentang keberagaman sosial budaya. Terdapat peningkatan pemahaman peserta didik tentang keberagaman sosial budaya yang diperoleh dari hasil perbandingan rata-rata skor pretes dan postes yang dilakukan pada tahap *implementation*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Angraini, *et al*, 2021) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segalanya seperti alat atau lingkungan yang dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan, merubah sikap, dan menanamkan keterampilan pada orang yang menggunakan media. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai perantara yang dapat mendukung peserta didik sehingga mereka dapat memahami konsep materi pembelajaran (Aghni, 2018). Aplikasi *BASAYA Learning* sudah cukup untuk memenuhi fungsi sebagai media pembelajaran menurut (Aghni, 2018) dimana aplikasi *BASAYA Learning* dapat menjelaskan materi yang disampaikan yaitu keberagaman sosial budaya pada peserta didik kelas V di empat Sekolah Dasar di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang.

Aplikasi ini juga dapat membantu menambah motivasi belajar peserta didik karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menyukai media audio visual. Aplikasi *BASAYA Learning* juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri baik di sekolah maupun rumah karena mereka bisa mengaksesnya melalui *smartphone* dan juga memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka karena ketersediaan teks, gambar (visual) dan video pembelajaran

(audio-visual). Selain bermanfaat sebagai media pembelajaran, aplikasi BASAYA *Learning* juga dapat meningkatkan kemampuan literasi teknologi untuk guru maupun peserta didik. Hal tersebut dikarenakan aplikasi BASAYA *Learning* ialah aplikasi pembelajaran berbasis android yang menggunakan perangkat *smartphone*. Dengan begitu, peserta didik dan guru dapat membiasakan diri mengoperasikan teknologi dan dapat meningkatkan keterampilan literasi teknologi. Temuan dari penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android adalah sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (Nurhamidah, 2022).

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada tujuan pengembangan, pertanyaan penelitian, dan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning* adalah sebagai berikut: *Pertama*, produk media pembelajaran aplikasi BASAYA *Learning* dihasilkan dalam bentuk *.apk* untuk dibuka di gawai (aplikasi berbasis android) dan file *.exe* untuk dibuka di *Personal Computer* (PC). Hasil dari produk aplikasi BASAYA *Learning* berisikan teks, gambar, animasi, dan video dan petunjuk penggunaan, penjelasan Kompetensi Dasar (KD), Tujuan Pembelajaran (TP), materi pembelajaran, video pembelajaran, dan kuis interaktif. *Kedua*, produk media pembelajaran yang dikembangkan dinilai praktis dan efektif untuk dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengajar materi keberagaman sosial budaya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal tersebut dilihat berdasarkan hasil penilaian validasi media pembelajaran, materi dan kebahasaan, guru kelas V, dan hasil rekapitulasi angket tanggapan peserta didik sebagai berikut: (a) Hasil validasi media pembelajaran diperoleh total skor dari keempat aspek sebesar 62 dan presentase kelayakan 95,3% dengan kategori “Sangat Valid”, (b) Hasil validasi materi dan kebahasaan diperoleh total skor dari keempat aspek sebesar 49 dan presentase kelayakan 89,1% dengan kategori “Sangat Valid”, (c) Hasil validasi guru kelas V diperoleh total skor dari kesepuluh aspek sebesar 47 dan presentase kelayakan 94% dengan kategori “Sangat Valid”, (d) Hasil rekapitulasi tanggapan peserta didik diperoleh total skor sebesar 2.283 dan presentase kelayakan 82,71% dengan kategori “Sangat Praktis”. *Ketiga*, produk media pembelajaran yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik kelas V pada materi keberagaman sosial budaya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilihat dari hasil rata-rata skor pretes dan postes uji terbatas yang dilakukan di SDN A dengan 16 peserta didik diperoleh rata-rata pretes sebesar 56,8 dan rata-rata skor postes pada uji terbatas diperoleh sebesar 73,7. Selain dilihat dari rata-rata yang diperoleh dari pretes dan postes juga dilihat dari *N-gain* skor yakni sebesar 0,39 dengan kategori “Sedang” ( $0,3 \leq N-gain \leq 0,7$ ) dan uji luas di tiga sekolah yaitu di SDN B dengan 18 peserta didik diperoleh skor rata-rata pretes sebesar 40 dan rata-rata skor postes diperoleh sebesar 61,1. Maka diperoleh *gain* skor yakni 0,35 dengan kategori “Sedang” ( $0,3 \leq N-gain \leq 0,7$ ). Kemudian hasil rata-rata skor pretes di SDN C dengan jumlah 26

peserta didik diperoleh sebesar 41,5 dan rata-rata skor postes diperoleh sebesar 72,3 dan dengan diperoleh *gain* skor yaitu 0,52 dalam kategori “Sedang” ( $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$ ). Adapun hasil rata-rata skor pretes di SDN D dengan jumlah 26 peserta didik diperoleh sebesar 51,6 dan rata-rata skor postes diperoleh sebesar 79,2 dan dengan diperoleh *gain* skor yakni 0,57 dalam kategori “Sedang” ( $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$ ).

## REFERENSI

- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 1-8. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i1.44487>
- Afriana, Q. H. (2021). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Diffa\_SAC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX Pada Materi Aplikasi Turunan. *Al Hikmah: Journal of Education*, 2(1), 69-80. <https://doi.org/10.54168/ahje.v2i1.32>
- Angraini, L. M., Wahyuni, P., Astri Wahyuni, Dahlia, A., Abdurrahman, A., & Alzaber, A. (2021). Pelatihan Pengembangan Perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bagi Guru-Guru di Pekanbaru. *Community Education Engagement Journal*, 2(2), 62–73. <https://doi.org/10.25299/ceej.v2i2.6665>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anwar, R. (2014). Hal-hal yang Mendasari Penerapan Kurikulum 2013. *Humaniora*, 5(1), 97-106. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.2987>
- Amalia C., Alamsyah, T. P., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 265-275. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.238>
- Astawan, I. G. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16-25. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.621](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.621)
- Ardiansyah, Y., & Wicaksono, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Smart App Creatpr (SAC) pada Materi Persamaan Nilai Mutlak. *Koordinat Jurnal MIPA*, 3(2), 33-42. <https://doi.org/10.24239/koordinat.v3i2.42>
- 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. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.2194>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk Mengajarkan Global Warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa* (Vol. 4, pp. 72-80).

- Desriana D., Amsal, A., Husita, D. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dengan Media Internet Dalam Pembelajaran Asam Basa di MAN Indrapuri. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 2(1), 50-55. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10729>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional*
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Sixthousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21 (1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Havizul, H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Menggunakan Model Ddd-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283-297. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zuhidah, Z., & Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2625-2636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006-1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Kristini, E. (2020). Pembelajaran Berbasis Literasi Berbantuan Media TIK dengan Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 495-508. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3135>
- Maryanti, R. D., & Qurrotaini, L. (2019). Pengembangan Papan Karambol IPS Sebagai Alat Permainan Edukatif Kelas IV Sekolah Dasar. 50–55. <https://doi.org/10.3176.13/Indox.Php/Jpips>
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2231-2246. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3724/2494>
- Muttaqin, H. P. S., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Peserta didik Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1-15. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.613](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613)
- Muyassaroh, M., Nurdiyanto, R., & Rahmawati, L. (2022). Pengembangan Aplikasi Android ‘Ayo Cuci Tangan’ Untuk Mengajarkan Kebersihan Anggota Tubuh Pada Muatan Pelajaran Ipa Di



Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 131-138.  
<https://doi.org/10.37478/jpm.v3i1.1508>

Nurhairunnisah, N., & Sujarwo, S. (2018). Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Peserta didik SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192-203. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15320>

Nurhamidah, S. D., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). Pengembangan Media Berbasis Android pada Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta didik. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1318-1329. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3190>

Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17-25. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31>