



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman 10298 - 10306

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD

Desi Oktaviani<sup>1✉</sup>, RisdA Amini<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [desioktaviani402@gmail.com](mailto:desioktaviani402@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal, dan media pembelajaran yang digunakan pun kurang beragam dengan memperhatikan gambar yang hanya terdapat pada buku sumber. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* yang efektif dan praktis berbasis pendekatan saintifik Kelas III SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PLOMP. Tahapan tersebut adalah penelitian pendahuluan, pengembangan produk, dan evaluasi. Media pembelajaran tematik yang diintegrasikan ke dalam *Smart Apps Creator* dengan pendekatan saintifik diperiksa kelayakannya menggunakan uji keefektifan dan kepraktisan. Validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, hasil uji validasi dinyatakan sangat valid dengan rata-rata nilai validasi sebesar 93,8%. Nilai tes praktik di sekolah percontohan adalah 89,2% untuk guru dan 91,6% untuk siswa. Hasil tes praktik di sekolah penelitian adalah 92,8% untuk guru dan 93,6% untuk siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan *Smart Apps Creator* berbasis pendekatan saintifik SD Kelas III efektif dan praktis dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Tematik Terpadu, *Smart Apps Creator*, Pendekatan Saintifik, PLOMP.

### Abstract

*This research is motivated by the use of instructional media that is less than optimal, and the learning media used is also less diverse by paying attention to images that are only found in source books. The purpose of this study is to develop integrated thematic learning media using an effective and practical Smart Apps Creator based on a scientific approach for Class III SD. The development model used in this study is the PLOMP model. These stages are preliminary research, product development, and evaluation. Thematic learning media that are integrated into the Smart Apps Creator with a scientific approach are examined for their feasibility using effectiveness and practicality tests. Validation by material experts, media experts and linguists, the results of the validation test were stated to be very valid with an average validation value of 93.8%. Practice test scores in the pilot schools were 89.2% for teachers and 91.6% for students. The practice test results in the research schools were 92.8% for teachers and 93.6% for students. Therefore, the use of thematic learning media that is integrated with the Smart Apps Creator based on a scientific approach in Class III Elementary Schools is effective and practical in the learning process.*

**Keywords:** Learning Media, Integrated Thematic, *Smart Apps Creator*, Scientific Approach, PLOMP.

Copyright (c) 2022 Desi Oktaviani, RisdA Amini

✉ Corresponding author :

Email : [desioktaviani402@gmail.com](mailto:desioktaviani402@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4883>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 6 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Cholik (2017) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan warna baru dalam dunia pendidikan serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan. Pada abad ke 21 ini dengan teknologi yang semakin canggih kita dituntut untuk menerapkan kurikulum yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Andriani, 2020).

Kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Kurikulum dijadikan sebagai acuan bagi pihak-pihak yang terkait baik secara langsung maupun tidak langsung seperti kepala sekolah, guru, pengawas, orangtua dan masyarakat serta peserta didik itu sendiri agar terlaksananya proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran (Amini, 2017). Salah satu upaya pemerintah dalam menyeimbangkan perkembangan zaman dengan dunia pendidikan adalah dengan diterapkannya kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan pemahaman, keahlian atau keterampilan serta pendidikan karakter. Dalam kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan disiplin yang tinggi (Permatasari, 2017). Disamping itu, dalam kerangka kurikulum 2013, guru merupakan fasilitator, motivator, dan salah satu alternatif sumber belajar (Amini & Usmeldi, 2022).

Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran mata pelajaran yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Menurut (Akbar, dkk., 2016) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terintegrasi dari berbagai muatan pelajaran ke dalam satu tema tertentu. Melalui pembelajaran tematik terpadu peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat menambah kekuatan menerima, menyimpan dan menerapkan atau mengaplikasikan konsep yang telah dipelajarinya dalam kehidupan. Dengan demikian peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang telah dipelajarinya secara menyeluruh, bermakna autentik dan aktif. Konsep yang dipelajari dapat diperoleh melalui media pembelajaran (Dewi & Reinita, 2020).

Media pembelajaran merupakan aspek penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut (Rahma & Arwin, 2021) dalam proses belajar mengajar media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting dan tanpa media komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik tidak akan terjadi, sehingga proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak berjalan dengan optimal. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan kualitas yang baik sangat diperlukan agar mendapatkan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik meningkat, maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran tersebut. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang sesuai dengan perkembangan zaman. Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran ialah pada saat peserta didik dapat memahami dan mengerti bagaimana materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman (Titiana, dkk., 2019).

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada dua sekolah dasar di kecamatan yang sama dengan karakteristik yang hampir mirip yaitu SDN 06 Lumindai dan SDN 15 Lumindai di kota Sawahlunto. Penelitian pendahuluan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III. Penelitian pendahuluan yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, menganalisis karakteristik siswa dan menganalisis penerapan kurikulum di sekolah. Implementasi kurikulum di sekolah didasarkan pada kurikulum 2013, namun kurang menitikberatkan pada aktivitas siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran juga tersedia dalam bentuk cetakan dan tidak menggunakan pengembangan teknologi lebih lanjut. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru kurang beragam karena hanya menggunakan gambar yang terdapat

dalam format LKS, siswa dan pelengkap. Kekurangan dan keragaman media pembelajaran dapat membuat siswa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Secara keseluruhan, hasil analisis pertama menunjukkan bahwa siswa memerlukan kegiatan belajar baru selama proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan untuk memenuhi sumber informasi yang dibutuhkan untuk memahami materi pelajaran. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang up-to-date terkait dengan perkembangan teknologi saat ini, seperti: B. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator.

Menurut (Azizah, 2020) *Smart Apps Creator* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Smart Apps Creator* ini sangat mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dengan perpaduan android/leptop/PC yang mampu terhubung melalui proyektor atau langsung melalui android. Pembuatan aplikasi dengan menggunakan *Smart Apps Creator* cukup mudah dilakukan karena dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemrograman komputer. Menurut (Suhartati, 2021) kelebihan *Smart Apps Creator* diantaranya yaitu: (1) dapat membuat aplikasi tanpa pengetahuan pemrograman; (2) dapat mengekspor proyek artinya aplikasi media pembelajaran yang dibuat bisa dibagikan dan disimpan di laptop maupun android; (3) tampilan yang mudah dipahami; (4) tidak memakan banyak ram. Berdasarkan keunggulan yang telah dijelaskan, *Smart Apps Creator* dapat menjadi media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar siswa.

Pembelajaran yang dilakukan di *Smart Apps Creator* didasarkan pada pendekatan ilmiah. Menurut Usmeldi & Amini (2022) salah satu tuntutan kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek agar aktif menemukan sendiri materi atau konsep pembelajaran tanpa harus menunggu materi yang disuguhkan oleh guru. Menurut (Ade Rimelda Sibuea & Elfia Sukma, 2021) pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dapat memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan aktivitas belajar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu dan akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diperoleh adalah: (1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis Pendekatan Saintifik yang valid? (2) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis Pendekatan Saintifik yang praktis?

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis Pendekatan Saintifik yang valid, (2) Mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis Pendekatan Saintifik yang praktis.

Penelitian terdahulu *Smart Apps Creator* sudah pernah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian (Jaiz et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik SD/MI” memaparkan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *smart apps creator* pada pembelajaran tematik dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Kelayakan dari ahli media mencapai persentase 88,34% dan ahli materi mencapai 84,44% keduanya dinyatakan dalam kategori sangat valid. Hasil praktikalitas multimedia *smart apps creator* terhadap guru adalah sebesar 86,63% sedangkan hasil praktikalitas multimedia *smart apps creator* terhadap siswa sebesar 82% dengan kriteria sangat praktis. Adapun perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan (Jaiz, dkk., 2022) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada materi serta model pengembangan yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi pembelajaran tematik terpadu dan menggunakan model pengembangan Plomp.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hamidah & Choirun, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Sekolah Dasar” memaparkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan

bantuan aplikasi *Smart Apps Creator* mendapatkan tanggapan yang baik dari para ahli dan peserta didik. Dengan nilai kevalidan dari ahli materi mendapatkan skor 72% (valid), ahli bahasa mendapatkan skor 70% (valid) dan ahli media sebesar 82% (valid). Hasil kepraktisan produk oleh guru mendapatkan skor 80% (praktis) dan peserta didik sebesar 86% (sangat praktis). Adapun perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan (Hamidah & Choirun, 2022) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada model pengembangan yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan Plomp sedangkan penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan ADDIE.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuberti, dkk (2021) dengan judul “Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Smart Apps Creator* Sebagai Media Pembelajaran Fisika” memaparkan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa *mobile learning* berbasis *Smart Apps Creator* layak digunakan dan diimplementasikan pada peserta didik kelas IX SMA. Dengan tingkat kelayakan masing masing adalah 94,58% dari ahli media, 87,76% dari ahli materi dan 84% dari ahli teknologi. Sedangkan untuk respons guru dan peserta didik memperoleh 89,04% dan 82,4%. Adapun perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan Yuberti, dkk (2021) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada subjek penelitian, materi serta model pengembangan yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan ditujukan untuk peserta didik SD, materi yang digunakan pembelajaran tematik terpadu serta model yang digunakan adalah model plomp, sedangkan penelitian terdahulu ditujukan untuk peserta didik SMA, materi yang digunakan pada pembelajaran fisika dan mode yang digunakan adalah model ADDIE.

Keterbaruan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya itu terletak pada model pengembangan yang digunakan. Model pengembangan yang peneliti gunakan itu menggunakan model pengembangan Plomp sedangkan penelitian terdahulu kebanyakan menggunakan model pengembangan ADDIE. Kemudian adapun keterbaruan lainnya dari penelitian yang akan peneliti gunakan itu adalah media pembelajaran menggunakan *software Smart Apps Creator* berbasis pendekatan saintifik yang di dalamnya memuat materi, music, animasi, serta soal latihan yang nantinya media tersebut akan ditampilkan menggunakan layar proyektor agar memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan, karena media pembelajaran yang peneliti kembangkan berbeda dengan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru, dimana peneliti membuat sebuah media pembelajaran menggunakan teknologi dengan bantuan aplikasi *Smart Apps Creator*. Dimana aplikasi *Smart Apps Creator* ini dilengkapi dengan berbagai tool yang cukup untuk membuat sebuah produk media pembelajaran. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan ini tidak hanya berupa teks dan gambar saja seperti yang guru gunakan biasanya, media pembelajaran yang peneliti kembangkan dilengkapi juga dengan video, animasi yang menarik, serta soal-soal latihan, dimana nanti diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, meningkatkan motivasi peserta didik, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang berkualitas valid dan praktis. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan *Smart Apps Creator* berbasis pendekatan saintifik kelas 3. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PLOMP. Model PLOMP terdiri dari tiga tahap penelitian pendahuluan, pengembangan produk dan evaluasi.

Survei dilakukan di SDN 06 Lumindai, Kecamatan Barangin, Kota Sawahlunto. Investigasi dilakukannya pada 8, 10, dan 15 November 2022. Subyek penelitian terdiri dari 1 guru kelas III dan 22 siswa kelas III SDN 06 Lumindai yang mendapatkan media pembelajaran langsung.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain studi pengembangan model PLOMP (2013) yang meliputi tiga tahapan. Penelitian pendahuluan, pengembangan produk dan evaluasi. Sifat data yang dikumpulkan

dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, yaitu data hasil uji validitas dan uji kepraktisan. Data pertama merupakan hasil validasi media pembelajaran tematik terpadu menggunakan Smart Apps Creator berdasarkan pendekatan saintifik Kelas III SD dan divalidasi oleh validator: ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. diteruskan ke Data kedua diperoleh ketika menjalankan percobaan, dimana data yang diperoleh berupa hasil tes aktual, tanggapan guru dan tanggapan siswa.

Alat pengumpul data untuk penelitian ini adalah lembar efikasi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Data yang diperoleh akan digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran tematik terpadu menggunakan Smart Apps Creator berdasarkan pendekatan saintifik Kelas III SD yaitu keefektifan dan kepraktisan produk yang akan dikembangkan. Teknologi pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data untuk dianalisis.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah penggunaan lembar validasi dan angket nyata (respon guru dan respon siswa). Lembar validasi yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Survei yang digunakan meliputi survei respon guru dan survei respon siswa. Jenis survei yang digunakan adalah survei tertutup. Artinya, responden harus memilih jawaban yang tersedia. Skala yang digunakan adalah skala Likert 4 titik.

Data yang digali dalam penelitian ini merupakan data yang digali dari hasil verifikasi ahli media pembelajaran terpadu topik khusus. Berdasarkan pendekatan saintifik SD Kelas III, data yang diperoleh dari pelaksanaan tes disajikan dalam bentuk data utilitas media pembelajaran tematik yang terintegrasi dalam Smart Apps Creator. Data yang diperoleh dianalisis sebagai berikut.

### 1. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran

Data hasil analisis terhadap media pembelajaran tematik terpadu yang dihasilkan dievaluasi untuk semua aspek tabular dengan menggunakan skala likert.

**Tabel 1. Kategori Validasi**

Interval	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Adaptasi dari Sugiyono (2019)

Setelah validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa telah menyelesaikan penilaian, langkah selanjutnya adalah menentukan nilai rata-rata evaluasi. Kriteria penentuan keefektifan media pembelajaran tematik terintegrasi smart apps creator dengan pendekatan saintifik adalah:

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk**

Interval	Kategori
>50%	Valid
<50%	Tidak Valid

Untuk mengukur Perhitungan validitas menggunakan rumus dari Purwanto (2017:102), sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Perolehan skor

SM = Skor maksimum

### 2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Teknik analisis kelayakan digunakan untuk menganalisis data observasi pelaksanaan angket respon guru dan angket respon siswa. Data respon guru dan siswa terhadap proses pembelajaran dianalisis menurut kaidah yang teridentifikasi dalam rubrik, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3. Kategori Penilaian Angket Guru dan Angket Peserta Didik**

Interval	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Adaptasi dari Sugiyono (2019)

Setelah mengamati pelaksanaan angket respon guru dan respon siswa, langkah selanjutnya adalah menentukan rata-rata skor kepraktisan media pembelajaran. Berikut kriteria yang berlaku sebagai kriteria nilai kepraktisan media pembelajaran tematik terintegrasi dengan *Smart Apps Creator* berbasis pendekatan saintifik.

**Tabel 4. Kriteria Kepraktisan dan Revisi Produk**

Interval	Kategori
>50%	Praktis
<50%	Sangat Praktis

Nilai akhir untuk perhitungan data kuisioner didasarkan pada Purwanto (2017:103) sebagai berikut:

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

Dimana:

NP = Persentase yang dicari

R = Skor

SM = Skor maksimum

Setelah mendapatkan rata-rata skor penilaian angket praktikalitas melalui rumus diatas, maka untuk melihat apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah praktis atau belum peneliti melihat atau mengacu ke kriteria kepraktisan dan revisi produk. Jika media pembelajaran yang dikembangkan melebihi >50% maka media tersebut memenuhi kriteria praktis, akan tetapi jika media pembelajaran yang dikembangkan kurang dari <50% maka media tersebut memenuhi kriteria tidak praktis dan harus dilakukan revisi terlebih dahulu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa media pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan Smart Apps Creator berbasis pendekatan saintifik di Sekolah Dasar Kelas III yang dirancang dengan model pengembangan PLOMP.

### Fase Penelitian Pendahuluan

Fase ini diawali dengan observasi sekolah dan pertanyaan. Observasi dan wawancara mengungkap permasalahan pembelajaran bagi guru yang tidak mengembangkan media pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan teknologi seperti Smart Apps Creator berbasis pendekatan saintifik. Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan, informasi tentang kebutuhan, karakteristik siswa dan implementasi kurikulum di sekolah juga dianalisis dan dikumpulkan.

### Fase pengembangan produk (fase pengembangan/pembuatan prototipe)

Pada fase ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang sesuai dengan hasil pada penelitian pendahuluan. Kegiatan yang dilakukan peneliti ialah membuat desain produk, penilaian diri, evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil.

Membuat Desain Produk

Peneliti mulai merancang dan membuat produk media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Media pembelajaran mata pelajaran campuran digunakan untuk membantu guru lebih mudah dalam menyajikan pembelajaran mata pelajaran campuran dan membantu siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan berkaitan dengan analisis materi, indikator, tujuan pembelajaran, prosedur, dan RPP yang dirumuskan dalam KI, KD.

#### Penilaian Diri

Peneliti mengevaluasi desain media yang dikembangkan terhadap daftar penilaian diri. Evaluasi ini dimaksudkan untuk memastikan kesesuaian media pembelajaran dengan spesifikasi produk yang diharapkan.

#### Evaluasi Ahli

Peneliti memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan untuk meminta saran ahli. Media pembelajaran tematik terpadu kemudian direvisi berulang kali hingga tersedia media pembelajaran yang valid.

**Tabel 5. Hasil Validasi Media Pembelajaran**

No	Validator	Persentase	Ket.
1	Validator I (Materi)	92,5%	Valid
2	Validator II (Media)	92,5%	Valid
3	Validator III (Bahasa)	97,5%	Valid
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>93,8%</b>	<b>Valid</b>

#### Kelompok Kecil

Eksperimen dilakukan dalam fase evaluasi kelompok kecil yaitu peserta didik kelas III SDN 29 Lumindai Kota Sawahlunto yang berjumlah 17 orang peserta didik serta satu orang guru dan SDN 06 lumindai Kota Sawahlunto yang berjumlah 22 orang peserta didik dan satu orang guru. Pelaksanaan eksperimen di SDN 29 Lumindai Kota Sawahlunto dilakukan pada tanggal 7, 9 dan 14 November 2022. Sedangkan di SDN 06 Lumindai Kota Sawahlunto dilaksanakan pada tanggal 8, 10 dan 15 November 2022.

#### Fase Evaluasi

Peneliti menganalisis hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara mengumpulkan angket respon peserta didik dengan guru. Berikut tabel hasil praktikalitas pada uji kelompok kecil.

**Tabel 6. Hasil Kelayakan Tanggapan Guru di Sekolah Percontohan**

Nama Guru	Skor Penilaian						
	1	2	3	4	5	6	7
Guru	4	4	4	3	3	4	3
Jumlah	25						
Rata-rata	89,2% (P)						

**Tabel 7. Hasil Kelayakan Respon Peserta Didik di Sekolah Percontohan**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Skor	Jumlah Skor Maks	Rata-rata
III	17	623	680	91,6% P

**Tabel 8. Hasil Kelayakan Tanggapan Guru di Sekolah Penelitian**

Nama Guru	Skor Penilaian
-----------	----------------

	1	2	3	4	5	6	7
Guru	4	4	4	4	3	4	3
Jumlah	26						
Rata-rata	92,8% (P)						

**Tabel 9. Hasil Kelayakan Tanggapan Peserta Didik di Sekolah Penelitian**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Skor	Jumlah Skor Maks	Rata-rata
III	22	824	880	93,6% P

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan Smart Apps Creator berbasis pendekatan saintifik yang dirancang memenuhi standar valid dan praktis. Kajian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator berbasis pendekatan saintifik memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Menggunakan media Smart Apps Creator berbasis pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran memberikan manfaat sebagai menjamin efisiensi penyediaan materi dan kemampuan meningkatkan minat belajar siswa.

Keterbatasan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dikarenakan adanya keterbatasan dari berbagai aspek, baik dari segi pengetahuan, pengetahuan, biaya, waktu dan tenaga. Dengan demikian, peneliti hanya melakukannya dalam lingkup uji validitas dan praktik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pendekatan saintifik SD Kelas III, pengembangan media pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan Smart Apps Creator telah menciptakan alternatif bagi guru untuk meningkatkan proses belajar mengajar di kelas. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan teknologi berupa aplikasi Smart Apps Creator berbasis pendekatan saintifik. Keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran tematik terintegrasi dengan pendekatan saintifik berbasis Smart Apps Creator telah tervalidasi oleh dosen, guru, dan siswa. Uji validitas dan praktik ini mengklasifikasikan media pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan valid dan praktis.

Media pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan Smart Apps Creator berbasis pendekatan saintifik ini dapat menjadi salah satu motivasi bagi guru untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran di kelas. Bagi sekolah, kehadiran media pembelajaran tematik terintegrasi dengan Smart Apps Creator berbasis pendekatan saintifik SD Kelas III diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rimelda Sibuea & Elfia Sukma. (2021). Analisis Langkah-Langkah Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Para Ahli. *Journal of Basic Education Studies*, volume.4(1), h. 2347.
- Akbar, Sa'dun, dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amini, Risda . (2017). The Development of Integrated Learning Based Students Book to Improve Elementary School Student's Competence. *Unnes Science Education Journal*, 6(2), 1586-1592.
- Amini, R., & Usmeldi. (2022). Developing the Interactive e-Module Based on Integrated Learning for Primary School Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(4), 272–279. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.4.1615>



- 10306 *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD – Desi Oktaviani, Risda Amini*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4883>
- Andriani, W. (2020). Pentingnya Perkembangan Pembaharuan Kurikulum dan Permasalahannya. *Universitas Lambung Mangkurat*, 1–12. <https://doi.org/10.35542/osf.io/rkjsjg>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.  
<https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/143>
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21–30.
- Dewi, I. S., & Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Inkuiri di Kelas IV SDN 07 Lubuk Alung. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 482–491.
- Hamidah, A., & Choirun, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator ( SAC ). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 14(01), 177–189.
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, 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>
- Permatasari, E. A. (2017). Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1), 11–16.
- Plomp, Tjeerd dkk. (2013). *Educational Design Research*. Edited By T. Plomp and N. Nieveen, Enschede.
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahma, D. ayu, & Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(3), 1328–1334.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/36419/32383>
- Sufairoh. (2016). Pendekatan Saintifik & Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3), 116–125.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>
- Titiana, Etha Salaza, dkk. (2019). "Guru Transformers: Pembaharu Media 111 Pembelajaran di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0." 2(1):309-314
- Usmeldi & Amini, R. (2022). Creative Project Based Learning Model to Increase Creativity of Vocational High School Students. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(4), 2155-2164.
- Yuberti, dkk. (2021). Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Smart Apps Creator* Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal*, 1(2), 90-95.