

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERSEBARAN FAUNA DI INDONESIA BERBASIS SAC BAGI SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV

Kuncoro Dentatama¹⁾, Mei Fita Asri Untari²⁾, Ikha Listyarini³⁾

DOI : 10.26877/jwp.v4i2.18804

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator (SAC) dalam mengajarkan materi persebaran fauna di Indonesia kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Konteks penelitian dipicu oleh minimnya minat siswa dalam pembelajaran tersebut, yang mengakibatkan proses belajar menjadi pasif, serta keterbatasan guru dalam mengajar dan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development oleh Sugiyono (2009), dengan analisis kevalidan produk melalui penilaian validator ahli media, materi, dan bahasa. Hasil uji validasi menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi, dengan presentase 97% untuk media, 100% untuk bahasa, dan 97% untuk materi. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini dinilai sangat valid dan layak untuk digunakan. Implikasi dari penelitian ini adalah guru diharapkan untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran SAC guna meningkatkan minat dan fokus siswa dalam pembelajaran, serta mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Smart Apps Creator; Persebaran Fauna di Indonesia

History Article

Received 1 April 2024

Approved 7 Mei 2024

Published 15 Agustus 2024

How to Cite

Dentatama, K., Untari, M.F.A. & Listyarini, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Persebaran Fauna Di Indonesia Berbasis SAC Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 504-516.

Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur no. 24, Dr. Cipto – Semarang

E-mail: ¹ dentatamak404@gmail.com

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menjadikan siswa aktif mengembangkan potensi diri. Sedangkan berdasarkan Undang-Undang Permendikbud Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, interaktif, menantang, memotivasi, menyenangkan, memberikan kesempatan siswa kreatif, dan mandiri.

Djamarah, (2002:5) mengungkapkan bahwa sebelum melaksanakan pembelajaran, guru perlu memahami empat strategi dasar guru dalam mengajar, yaitu: 1) Mengidentifikasi perilaku yang diharapkan; 2) Memilih pendekatan yang tepat yang sesuai dengan materi dan karakter siswa; 3) Menentukan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran yang tepat; dan 4) Menetapkan ukuran keberhasilan. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang tepat dengan materi dan karakter siswa untuk mencapai keberhasilan.

Strategi dan metode dasar guru dalam mengajar harus benar-benar diperhatikan dalam pembelajaran. Guru harus memahami karakter peserta didik Sekolah Dasar yang cenderung masih suka bermain, agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang dilakukan guru dapat menggunakan suatu media pembelajaran, sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk belajar.

Dalam era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadi fokus utama dalam pendidikan. Kemajuan signifikan dalam IPTEK berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). SDM yang berkualitas memiliki dampak yang besar pada sektor pendidikan. Sebaliknya, perkembangan IPTEK juga berpengaruh besar pada dunia pendidikan. Pemanfaatan inovatif IPTEK, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Hasil wawancara secara terstruktur dengan guru kelas IV SDN 03 Randurejo pada hari jumat tanggal 20 Oktober 2023 terdapat permasalahan pembelajaran di kelas IV. Pemasalahan tersebut yaitu kesulitan siswa kelas IV untuk memahami materi persebaran fauna. Hal ini dikarenakan guru menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain kurangnya media yang mendukung pemahaman konkret siswa, analisis kebutuhan guru dan siswa kelas IV SDN Randurejo 03 menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran guna memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi tentang persebaran fauna di Indonesia.

Adanya pengaruh positif dari penerapan IPTEK dalam pembelajaran berkualitas mendorong perlunya pengembangan inovasi media yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dhea dan Ganes (2023) dengan judul "Pengembangan Media Diorama Berbarcode pada Pembelajaran IPS Materi Persebaran Flora dan Fauna Kelas V Sekolah Dasar" dinilai kurang relevan karena perkembangan IPTEK. Guru menggunakan metode ceramah dan berpatokan buku Pegangan dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Guru seringkali

melibatkan objek atau materi pembelajaran yang terbatas, namun kenyataannya hal ini memerlukan waktu yang cukup lama dan kurang efisien.

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan Smart Apps Creator guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Tampilan isi media yang dikembangkan menggunakan Smart Apps Creator ini berupa : 1) splash screen; 2) menu; 3) petunjuk penggunaan; 4) CP & ATP; 5) tujuan pembelajaran; 5) materi dilengkapi gambar animasi dan video pembelajaran; 6) soal latihan; dan 7) daftar pustaka dan profil pengembang.

Permasalahan pada penelitian terdahulu tersebut hampir sama dengan permasalahan yang didapat peneliti. Permasalahan yang sama tersebut yaitu Pusatnya pembelajaran hanya pada guru dan penerapan metode ceramah dalam pembelajaran yang dapat menyebabkan rasa bosan pada siswa. Karena perkembangan teknologi peneliti melakukan pengembangan media yang inti materinya hampir sama dengan penelitian terdahulu, yaitu mengembangkan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator. Smart Apps Creator (SAC) merupakan aplikasi desktop untuk membuat aplikasi tanpa kode pemrograman dengan hasil berupa format apk, exe, atau HTML5 (Azizah, 2020). Isi tampilan media pada penelitian terdahulu masih umum, seperti materi berisi jabaran materi yang dilengkapi gambar animasi serta media pembelajaran dan evaluasi berupa pilihan ganda. Media yang dikembangkan menggunakan SAC (Smart Apps Creator) ini diharapkan valid dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi Persebaran Fauna di Indonesia pada kelas IV.

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah alat bantu pembelajaran. Pengembangan alat bantu pembelajaran ini akan dilakukan melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Persebaran Fauna Di Indonesia Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV". Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan serta menilai efektivitas Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia yang dibuat dengan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) khusus untuk Sekolah Dasar. Tujuan akhirnya adalah untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, dengan fokus pada materi Persebaran Fauna di Indonesia pada kelas IV.

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Persebaran Fauna di Indonesia. Untuk mengembangkan media pembelajaran maka digunakan model pengembangan Sugiyono. Langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono yaitu terdapat 10 langkah atau tahapan meliputi: 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk, 4) Uji coba lapangan awal, 5) Revisi hasil uji coba, 6) Uji coba lapangan, 7) Menyempurnakan produk hasil uji coba, 8) Uji pelaksanaan lapangan, 9) revisi produk akhir, 10) Desiminasi dan implementasi. Namun pada penelitian pengembangan ini hanya 7 langkah yang digunakan yaitu: 1) Potensi dan

masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi; 5) Revisi desain; 6) Uji coba produk terbatas, dan 7) Revisi produk.

Subjek penelitian yaitu guru dan peserta didik di SDN 3 Randurejo, SDN 2 Mlowokarangtalun dan SDN 4 Pulokulon. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa angket. Terdapat 3 angket yaitu angket kebutuhan guru, angket validasi, dan angket respon. Berdasarkan angket tersebut, data yang digunakan adalah data kualitatif. Proses analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif, dengan fokus pada hasil angket dari penilaian validator serta uji coba media pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Tahapan validasi desain melibatkan penilaian dari validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar yang ditetapkan. Data yang digunakan data hasil uji validasi yang diperoleh dari analisis hasil angket. Setelah produk direvisi, dilakukan uji penggunaan media oleh guru dan peserta didik. Uji coba dilakukan secara terbatas. Setelah dinyatakan valid, pengembangan media pembelajaran persebaran fauna di Indonesia berbasis SAC (Smart Apps Creator) Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV dapat disebarluaskan dan diunggah di google drive. Berikut daftar nama validator ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi.

Tabel 1. Daftar Nama Validator Ahli Media, Ahli Bahasa dan Ahli Materi.

Nama	Ahli	Instansi
Choirul Huda, M.Si., M.Pd.	Media	Universitas PGRI Semarang
Henry Januar Saputra, M.Pd	Materi	Universitas PGRI Semarang
M. Arief Budiman, S.S., M.Hum.	Bahasa	Universitas PGRI Semarang

Tabel 2. Persentase Kelayakan Produk.

Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Rumus perhitungan angket

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor total jawaban tertinggi}}{\text{jumlah skor total jawaban tertinggi}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan studi pendahuluan di SD Negeri 3 Randurejo, SD Negeri 2 Mlowokarangtalun dan SD Negeri 4 Pulokulon untuk mendapatkan data atau informasi yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran di kelas IV. Peneliti melakukan wawancara dan menyebarkan angket kebutuhan guru untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan guru saat pembelajaran.

Hasil dari wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 3 Randurejo Maryoto, S.Pd. permasalahan tersebut yaitu kesulitan siswa kelas IV untuk memahami materi persebaran fauna di Indonesia. Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Mlowokarangtalun dan SD Negeri 4 Pulokulon juga mengatakan hal yang sama, yaitu siswa kesulitan mengidentifikasi fauna asiatis, peralihan dan australis. Hal ini disebabkan oleh guru yang menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Tidak adanya media untuk membantu pemahaman konkret siswa membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan angket kebutuhan terhadap media pembelajaran, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi persebaran fauna di Indonesia. Penggunaan IPTEK berpengaruh dalam pembelajaran yang berkualitas, maka perlu dikembangkan inovasi media yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Perkembangan teknologi harusnya bisa membantu dalam pembelajaran bukan malah sebaliknya. Data yang didapatkan dari dokumentasi, yaitu kelas IV di SD Negeri 3 Randurejo, SD Negeri 2 Mlowokarangtalun dan SD Negeri 4 Pulokulon menggunakan kurikulum merdeka dan sekolah sudah seringkali memanfaatkan IPTEK dalam pembelajaran. Pemanfaatan IPTEK dalam pembelajaran seperti penggunaan proyektor, chromebook dan smartphone untuk mendukung pembelajaran.


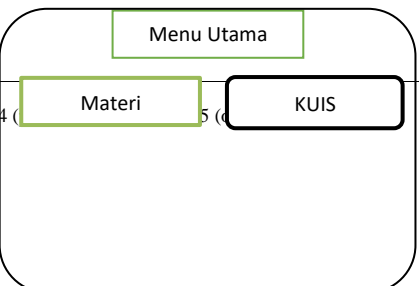
Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran persebaran fauna di Indonesia berbasis SAC untuk kelas IV Sekolah Dasar. Berikut isi dari pengembangan media pembelajaran persebaran fauna di Indonesia.


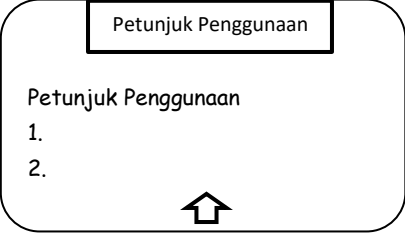
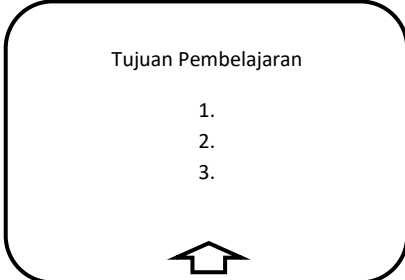
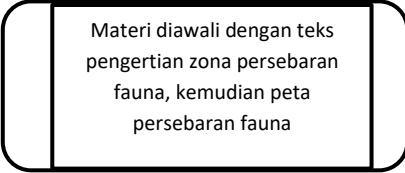
Commented [P1]: Tampilkan draf atau storyboard media

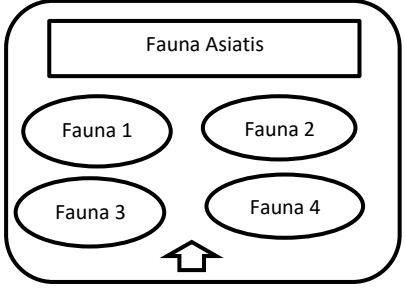
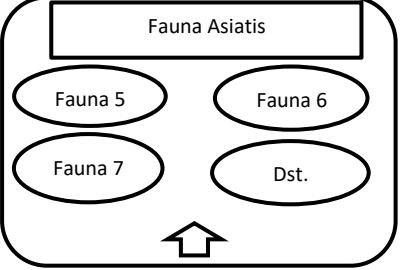
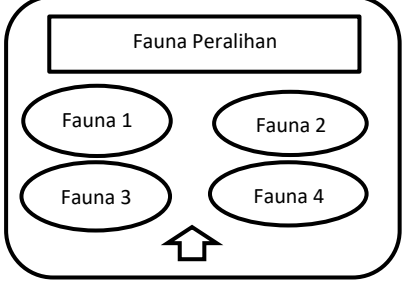
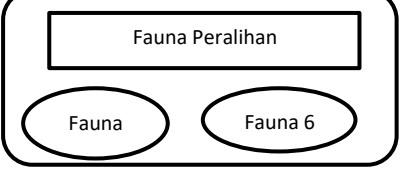
1. Pendahuluan berupa salam pembuka dan sejarah singkat,
2. Isi berupa penjelasan kostum, tutorial dan detail gerak tari, dan
3. Penutup berupa makna, harapan, dan salam penutup.

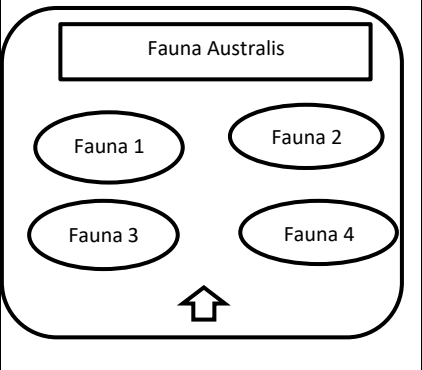
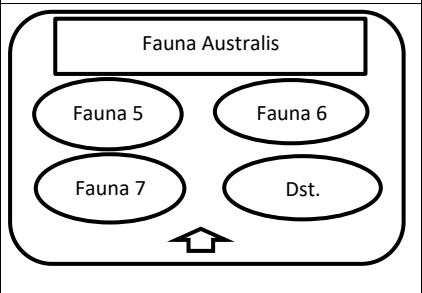
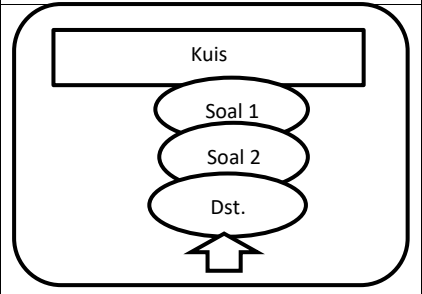
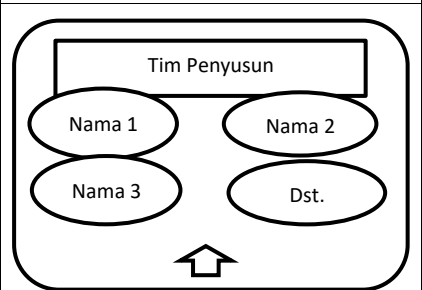
Dari isi diatas, peneliti membuat storyboard dari media pembelajaran persebaran fauna di Indonesia berbasis SAC (*Smart Apps Creator*)

Tabel 3. Storyboard Media Pembelajaran.

No	Slide	Keterangan
		Tampilan Judul ini akan muncul saat peserta didik atau pengguna aplikasi mengeklik aplikasi pada layar HP Android.
		

		<p>Dalam slide ini merupakan menu aplikasi yang terdiri dari petunjuk, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis, dan tim penyusun.</p>
		<p>Tampilan berisi petunjuk dalam menggunakan aplikasi. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>
		<p>Tampilan berisi tujuan pembelajaran. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>
		<p>Slide ini berisi materi. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>

	 <p>The slide is titled "Fauna Asiatis". It contains four oval buttons labeled "Fauna 1", "Fauna 2", "Fauna 3", and "Fauna 4" arranged in a 2x2 grid. Below the grid is a square button with an upward-pointing arrow, representing a "home" button.</p>	<p>Slide ini berisi gambar fauna asiatis. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>
	 <p>The slide is titled "Fauna Asiatis". It contains four oval buttons labeled "Fauna 5", "Fauna 6", "Fauna 7", and "Dst." arranged in a 2x2 grid. Below the grid is a square button with an upward-pointing arrow, representing a "home" button.</p>	<p>Slide ini berisi gambar fauna asiatis. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>
	 <p>The slide is titled "Fauna Peralihan". It contains four oval buttons labeled "Fauna 1", "Fauna 2", "Fauna 3", and "Fauna 4" arranged in a 2x2 grid. Below the grid is a square button with an upward-pointing arrow, representing a "home" button.</p>	<p>Slide ini berisi gambar fauna peralihan. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>
	 <p>The slide is titled "Fauna Peralihan". It contains two oval buttons labeled "Fauna" and "Fauna 6" arranged horizontally. Below them is a square button with an upward-pointing arrow, representing a "home" button.</p>	<p>Slide ini berisi gambar fauna peralihan. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>

		<p>Slide ini berisi gambar fauna Australis. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>
		<p>Slide ini berisi gambar fauna australis. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>
		<p>Slide ini berisi kuis tentang persebaran fauna. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>
		<p>Slide ini berisi nama-nama tim penyusun media pembelajaran. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>

Setelah membuat storyboard dari pengembangan media, peneliti membuat rancangan media sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan Awal Media



Gambar 2. Menu Utama Aplikasi



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 4. Tujuan Pembelajaran



Gambar 5. Slide Pertama Materi



Gambar 6. Slide Kedua Materi



Gambar 7. Slide Ketiga Materi



Gambar 8. Slide Keempat Materi



Gambar 9. Slide Kelima Materi



Gambar 10. Slide Keenam Materi



Gambar 11. Slide Ketujuh Materi



Gambar 12. Slide Kedelapan Materi



Gambar 13. Slide Kesembilan Materi



Gambar 14. Slide Kesepuluh Materi



Gambar 15. Slide Kesebelas Materi



Gambar 16. Slide Kuis

Setelah media selesai, peneliti melakukan validasi ke ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi dengan hasil sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Validasi ahli tahap pertama

Nama	Ahli	Presentase Kevalidan	Kriteria Kualitatif
Choirul Huda, M.Si., M.Pd.	Media	95%	Layak digunakan
Henry Januar S., M.Pd	Materi	97%	Layak digunakan
M. Arief Budiman, S.S., M.Hum.	Bahasa	100%	Layak digunakan

Setelah validasi tahap pertama, ada beberapa revisi yang diajukan oleh ahli media. Revisi-revisi ini didasarkan pada analisis mendalam terhadap media yang disajikan. Detail-detail revisi mencakup beragam aspek, mulai dari ukuran font yang kurang besar, soal evaluasi yang tidak *to the point* dan tidak adanya tombol *home* di slide kuis. Proses validasi merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa informasi yang disajikan media pembelajaran memiliki

kualitas yang optimal dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Berikut bagian media yang telah revisi.



Gambar 17. Media setelah diperbaiki



Gambar 18. Soal setelah diperbaiki



Gambar 19. Penambahan *Button Home*

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Tahap Kedua

Nama	Ahli	Presentase Kevalidan	Kriteria Kualitatif
Choirul Huda, M.Si., M.Pd.	Media	97%	Layak digunakan
Henry Januar S., M.Pd	Materi	97%	Layak digunakan
M. Arief Budiman, S.S., M.Hum.	Bahasa	100%	Layak digunakan

Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut, pengembangan media pembelajaran persebaran fauna layak untuk digunakan dan dapat diujicobakan serta disebarluaskan. Setelah dinyatakan valid oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, pengembangan media pembelajaran persebaran fauna di Indonesia berbasis SAC untuk siswa Sekolah Dasar kemudian akan diujicobakan pada kelas IV di SD Negeri 3 Randurejo, SD Negeri 2 Mlowokarangtalun dan SD Negeri 4 Pulokulon. Ketiga sekolah tersebut merupakan sekolah yang digunakan untuk observasi studi pendahuluan. Dalam ujicoba media, siswa diarahkan untuk scan *qr code* yang telah ditampilkan peneliti di depan, setelah di scan siswa mendownload dan menginstall media pembelajaran. Dalam satu kelas dibuat kelompok beranggotakan 4-6 siswa. Setelah berkelompok siswa mempelajari dan berdiskusi tentang persebaran fauna di Indonesia. Di akhir pembelajaran siswa diarahkan untuk mengerjakan soal evaluasi yang telah tersedia di media pembelajaran. Hasil respon siswa mengenai media pembelajaran tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Commented [P2]: 1.Bagaimana proses ujicoba di sekolah?
2.Bagaimana hasil uji respon pengguna produk?

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya mendapat pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi persebaran fauna di Indonesia.	48	-
2.	Saya mudah memahami materi dalam media pembelajaran fauna di Indonesia	48	-
3.	Saya dapat belajar menggunakan media pembelajaran persebaran fauna di Indonesia dimanapun dan kapanpun.	48	-
4.	Media pembelajaran persebaran fauna membuat semangat belajar saya bertambah	48	-
5.	Saya tertarik mempelajari materi persebaran fauna di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran persebaran fauna di Indonesia	45	3
6.	Belajar menggunakan media persebaran fauna di Indonesia berbasis SAC sangat menyenangkan	46	2
7.	Media pembelajaran dapat saya gunakan kembali	48	-
8.	Media pembelajaran persebaran fauna di Indonesia berbasis SAC memudahkan saya dalam belajar	48	-
9.	Media pembelajaran persebaran fauna di Indonesia berbasis SAC sangat mudah digunakan	48	-
10.	Materi yang disajikan menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti	48	-
Persentase		99%	1%

Jadi dapat disimpulkan bahwa 99% siswa terbantu dengan media pembelajaran persebaran fauna di Indonesia berbasis SAC. Setelah mendapatkan hasil dari uji terbatas dan dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, media pembelajaran persebaran fauna di Indonesia berbasis SAC diupload pada *cloud* kemudian dikonversi menjadi *qrcode* sebagai berikut.



Gambar 20. Qrcode Link Download Media Pembelajaran

SIMPULAN

Penggunaan Media Pembelajaran Persebaran Fauna di Indonesia berbasis Smart Apps Creator (SAC) bagi siswa kelas IV sekolah dasar diharapkan dapat membawa manfaat yang dalam pembelajaran materi persebaran fauna di Indonesia. Dengan adopsi teknologi ini, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan SAC juga telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, karena mereka dapat belajar dengan lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui media ini, siswa dapat menjelajahi berbagai informasi tentang persebaran fauna di Indonesia. Pengembangan media pembelajaran ini telah melalui serangkaian validasi, dimana hasilnya

menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Dengan total persentase validasi mencapai 97%, yakni 97% dari validasi media, 100% dari ahli bahasa, dan 97% dari validasi materi, hal ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis SAC ini bisa menjadi jembatan yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk Mengajarkan Global Warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/143>. diakses pada tanggal 28 Desember 2023.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Darmadi, H. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi*. Banten: Animage.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial.
- Djamarah, S. B. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elviana. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android pada Materi Suhu dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46270>. Diakses pada 3 Januari 2024.
- Gunansyah, G. Pengembangan Media Diorama Berbarcode pada Pembelajaran IPS Materi Persebaran Flora dan Fauna Kelas V Sekolah Dasar. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53275/42659>. Diakses pada 4 Januari 2024.
- Hasbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar*. Sulawesi Selatan: Aksara Timur.
- Heppy Panggalih, Risky. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbantuan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) untuk Sekolah Dasar. Skripsi. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Indasah, Lutfiyatul. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Smart E-Learning Berbasis SAC (Smart Apps Creator) pada Tema 6 Sub Tema 2 untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Komputer, W. (2012). *Langkah Praktis Membangun Aplikasi Sederhana Platform Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Maulia, Rahma. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator 3 untuk Kelas XI SMA pada Materi Barisan dan Deret. Skripsi. Pekanbaru: Universitas Islam Riau. <https://repository.uir.ac.id/16222/1/186410953.pdf>. Diakses pada 15 Desember 2023.
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/download/4208/2762/>. Diakses pada 20 Desember 2023.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.