

WAWASAN PENDIDIKAN

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

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SMART APPS CREATOR UNTUK MATERI KEGIATAN EKONOMI PADA FASE B

Aldi Mukti Al Bukhori¹⁾, Wawan Priyanto²⁾, Siti Patonah³⁾

DOI : [10.26877/jwp.v6i1.23720](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i1.23720)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPAS fase B, yang menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman peserta didik akibat metode pengajaran yang monoton dan kurangnya sumber belajar yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B berupa aplikasi yang diakses melalui Android yang valid dan praktis digunakan oleh peserta didik kelas IV B sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan 15 peserta didik kelas IV B SDN Rejosari 03. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B valid dan praktis. Kevalidan media diperoleh dari validasi ahli media 92,5% dan validasi ahli materi 93,3%. Kepraktisan media diperoleh dari respon guru 93% dan respon peserta didik 85,3%. Berdasarkan hasil penelitian, media ini dapat digunakan untuk alternatif media pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Materi Kegiatan Ekonomi, Media Pembelajaran Interaktif, Pengembangan, Smart Apps Creator

Abstract

The problem in this study is the minimal use of technology-based interactive learning media for economic activity material in phase B IPAS subjects, which causes low interest and understanding among students due to monotonous teaching methods and a lack of interesting learning resources. The purpose of this study is to produce interactive learning media based on smart apps creators for economic activity materials in phase B in the form of an application that can be accessed via android, which is valid and practical for us by-grade students in elementary school. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subjects in this study were teachers and 15 students in class IV B of SDN Rejosari 03. The results of the study indicate that interactive learning media based on smart apps creators for economic activity materials in phase B are valid and practical. Media validity was obtained from media expert validation of 92,5% and material expert validation of 93,3%. The practicality of the media was obtained from the responses of 93% of teachers and 85,3% of students. Based on the results of the study, this media can be used as an alternative learning media in elementary schools.

Keyword: *Economic Activity Materials, Interactive Learning Media, Development, Smart Apps Creator*

History Article

Received 4 Juli 2025

Approved 23 Juli 2025

Published 10 Februari 2026

How to Cite

Al Bukhori, A. M., Priyanto, W., & Patonah, S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart apps creator* untuk Materi Kegiatan Ekonomi Pada Fase B. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(1), 14-28



Coessponding Author:

1. Sidodadi Timur No. 24-Dr. Cipto, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ aldimukti58@gmail.com,

² wawanpriyanto@upgris.ac.id

³ sitifatonah@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Media pembelajaran interaktif sangatlah penting dalam dunia pendidikan modern karena dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Madila Fitri & Helsa, 2024). Dalam metode pembelajaran konvensional, peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima informasi secara satu arah dari guru. Namun, dengan media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat berpartisipasi aktif melalui berbagai bentuk interaksi seperti simulasi, kuis, dan permainan edukatif. Interaktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Menurut Sabbihatul Mustaghfaroh et al (2021) bahwa Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan kompetensi Tenaga Pendidik, salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh tenaga pendidik adalah kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik.

Sejalan dengan itu, media pembelajaran interaktif merupakan sebuah program yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti gambar, animasi, teks, suara, grafik, video, dan simulasi dengan menggunakan komputer serta perangkat lainnya. Dengan demikian, media ini memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu (Marifah & Amaliyah, 2022). Media pembelajaran interaktif juga sebagai salah satu komponen pembelajaran yang penting dalam penghubung penyampaian sebuah materi belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat berperan aktif memberikan dampak dan manfaat yang positif untuk memudahkan proses belajar peserta didik (Harsiwi & Arini, 2020).

Secara umum, pemahaman peserta didik dipengaruhi oleh minat mereka dalam proses pembelajaran. Ketika minat peserta didik meningkat, tingkat pemahaman mereka juga cenderung lebih baik. Oleh karena itu, dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta perkembangan teknologi yang ada saat ini (Kurnia Sari & Harjono, 2021). Keberadaan media ini menjadikan proses belajar lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Peserta didik lebih termotivasi untuk mempelajari materi pelajaran karena

disajikan secara interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan mendukung ingatan jangka panjang. Selain itu, media interaktif biasanya menyediakan umpan balik secara langsung dan dapat disesuaikan dengan kecepatan serta gaya belajar setiap individu. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih personal dan efektif. Dengan demikian, penggunaan media interaktif dapat dianggap sebagai strategi yang sangat berharga untuk menarik minat peserta didik dan mendukung proses belajar mereka.

Kesesuaian strategi ini terlihat jelas dengan penerapan Kurikulum Merdeka, terutama dibidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), merupakan pendekatan baru dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum Merdeka lebih menekankan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, bekerja sama, dan berinovasi, daripada Kurikulum 2013. Pada kurikulum saat ini, peserta didik diarahkan untuk belajar dalam mata pelajaran IPAS dengan melihat dunia nyata dan menggunakan konsep-konsep ilmiah dan sosial dalam konteks kehidupan sehari-hari. Mereka akan belajar tentang berbagai fenomena alam, sosial, dan lingkungan, serta bagaimana hubungan antara mereka. Diharapkan bahwa metode ini akan membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang fakta-fakta serta pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep dasar. Menurut Huwaida et al (2023) IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan dua mata pelajaran IPA dan IPS dalam satu tahun. Materi IPA diberikan pada semester pertama dan materi IPS diberikan pada semester kedua.

Dengan demikian, pembelajaran IPAS adalah sebuah inovasi pendidikan dalam Kurikulum Merdeka yang memadukan IPA dan IPS. Tujuan pembelajarannya adalah untuk meningkatkan sikap spiritual, meningkatkan keterampilan bernalar (kritis, inovatif, dan kreatif), melakukan penyelidikan, percobaan, berkomunikasi, menyimpulkan, dan merefleksi, serta melanjutkan proses penyelidikan yang telah dilakukan untuk menyelesaikan masalah (Suhelayanti et al., 2023). Beberapa peserta didik menganggap pembelajaran IPAS sulit, terutama bagi peserta didik sekolah dasar, karena banyak materi yang harus dihafal. Ada juga peserta didik yang kesulitan memahami konsep dasar IPAS karena kurang adanya media pembelajaran yang mendukungnya (Alfatonah et al., 2023). Hal ini juga berlaku pada kesulitan peserta didik dalam memahami konsep kegiatan ekonomi. Kurang memahami konsep dasar produksi, distribusi dan konsumsi yang menyebabkan peserta didik kesulitan mempelajari materi selanjutnya. Faktor penyebab berasal dari guru maupun sarana prasarana yang tersedia di tempat pembelajaran.

Hal ini berpengaruh pada materi kegiatan ekonomi, materi kegiatan ekonomi sendiri merupakan materi yang tercantum dalam mata pelajaran IPAS pada fase B kelas IV Kurikulum Merdeka. Materi mengenai kegiatan ekonomi dapat ditemukan pada BAB VII, topik C: kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan. Melalui pembahasan ini, peserta didik diajak untuk memahami bagaimana transaksi jual beli menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Topik ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendasar mengenai konsep ekonomi sederhana kepada peserta didik, dengan harapan peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan ini dalam konteks kehidupan mereka sehari-hari.

Sejalan dengan itu, terkait dengan media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan penelitian diantaranya dilakukan oleh Nofitasari et al (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Tema 9 Subtema 3 Kelas IV Sekolah Dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis SAC yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran tematik di kelas IV Sekolah Dasar dan untuk mengetahui respon peserta didik pada penggunaan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi model Borg & Gall. Hasil validasi produk media pembelajaran menunjukkan kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 98,75% untuk aspek bahasa, 97,66% untuk aspek media, dan 97,83% untuk aspek materi. Respon peserta didik pada uji coba tahap pertama mencatat persentase 78,24% yang kemudian meningkat pada uji coba kedua menjadi 91,44%, sehingga dikategorikan sebagai sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* (SAC) sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Priyanto et al., (2023) dengan judul Pengembangan Aplikasi Musikal Untuk Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat mengukur kecerdasan musikal pada peserta didik sekolah dasar. Pada penelitian ini pengembangan produk berbasis android yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hasil penelitian ini dengan perolehan uji kelayakan oleh validator I dan validator II sebesar 95,8% dan 85,3% dengan kategori sangat layak. Selain itu, pengembangan aplikasi ini menghasilkan sebuah prototipe yang bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran, khususnya dalam bidang seni, budaya, dan prakarya di tingkat sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusumasari et al., (2025) berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis STEAM Berorientasi ESD Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kemandirian Siswa bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran dengan pendekatan STEAM yang mendukung Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi kemandirian dan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan yang dilakukan oleh validator I dan II memperoleh nilai masing-masing 82% dan 86%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, uji kepraktisan yang dinilai oleh guru dan peserta didik mendapat nilai 95% dan 80%, yang juga tergolong sangat praktis. Selain itu, penerapan media pembelajaran ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu 78% dalam hal kemandirian dan 76% dalam kreativitas peserta didik.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wikimalzis & Zuardi (2024) berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Application Creator (SAC) Pada Pengembangan IPAS Di Kelas IV SDN 13 Pasaman, Kabupaten Pasamaan Barat dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran intraktif yang berbasis teknologi informasi, serta rendahnya variasi dalam media pembelajaran yang ada. Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model ADDIE, mencakup lima tahap: Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata validasi media pembelajaran mencapai 92,7%, dengan validasi materi spesifik 90%, validasi bahasa 96%, dan validasi media 92,1%, sehingga output akhir dinilai cukup valid. Rata-rata respon dari guru dan peserta didik masing-masing adalah 95,5% dan 96,1%, yang menunjukkan efektivitas media dengan rata-rata 92,2%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan bersama Bapak Rohman, S. Pd., selaku Guru Kelas IV B SD Negeri Rejosari 03 ditemukan adanya beberapa kendala yang terjadi, mulai dari peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, minimnya penggunaan media pembelajaran, dan kurangnya pemahaman terhadap materi kegiatan ekonomi. Dalam proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku paket IPAS Kurikulum Merdeka fase B dan modul belajar sebagai sumber belajar, akan tetapi hal tersebut belum dapat menarik minat belajar peserta didik. Pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi yang pelaksanaannya didominasi dengan metode ceramah yang menyebabkan peserta didik cepat jenuh dan bosan, terlebih pada materi tersebut belajar mengenai konsep-konsep dasar berlangsungnya kegiatan ekonomi, mulai dari produksi, distribusi, dan konsumsi. Hal tersebut dapat diketahui dengan tidak adanya media pembelajaran untuk materi kegiatan ekonomi yang menjadi faktor kendala dan kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi belajar.

Oleh sebab itu, dari hasil informasi penelitian terdahulu dan hasil peneliti lakukan dengan menggunakan instrumen observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan di SDN Rejosari 03 terdapat celah kesenjangan perbedaan antara hasil pengembangan media pembelajaran yang valid dan praktis dalam penelitian terdahulu dengan kenyataan di lapangan yang masih minim penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang variatif dan relevan, sehingga peneliti bertujuan mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart apps creator* Untuk Materi Kegiatan Ekonomi Pada Fase B yang lebih adaptif dan menarik bagi peserta didik. Menurut H. P.S. Muttaqin et al (2021), *Smart apps creator* (SAC) adalah salah satu software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis ios dan android tanpa kode pemrograman dan dapat dikirim dalam format exe, HTML5, dan apk. Keunggulan *Smart apps creator* (SAC) yaitu mudah digunakan dan memungkinkan penggunaan aplikasi secara offline, sehingga hanya bagian penginstalan file saja yang memerlukan koneksi internet, dan file dapat diperbaiki jika terjadi kesalahan (Fadillah Al Hadad et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, menunjukkan rendahnya minat belajar dan kesulitan pemahaman peserta didik terhadap materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPAS fase B dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang relevan, maka dibutuhkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart apps creator* yang bertujuan menghasilkan media yang tidak hanya menarik dan adaptif, tetapi juga teruji kevalidan dan kepraktisannya sebagai penunjang pembelajaran yang efektif pada fase B.

METODE

Penelitian ini melibatkan subjek yaitu guru kelas IV B dan 15 peserta didik kelas IV B. Penelitian dilaksanakan di SDN Rejosari 03 yang terletak di Kecamatan Semarang, Kota Semarang, Jawa Tengah. Jenis penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan atau disebut juga *Research and Development* (R&D), yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase

B. Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE terdapat lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (Sugiyono, 2016).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi pada tahap awal dengan cara mengamati secara langsung interaksi guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi pada tahap awal melalui tanya jawab terhadap narasumber. Sedangkan, angket digunakan untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden, angket dalam penelitian ini mencakup angket untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, kebutuhan guru, serta validasi dari ahli media dan ahli materi. Selain itu, terdapat angket untuk mengukur respon dari guru dan peserta didik. Untuk teknik analisis data, peneliti menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diterapkan pada data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket kebutuhan. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan terhadap angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B telah disusun berdasarkan tahapan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) berikut langkah-langkahnya:

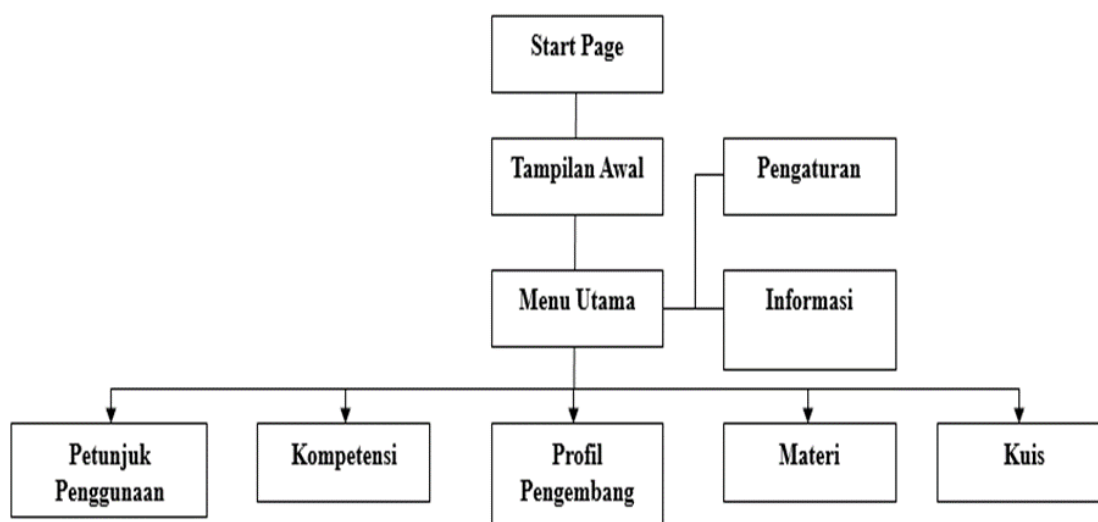
1. Tahap Analisis

Peneliti melakukan analisis kebutuhan di SDN Rejosari 03 Semarang dengan melakukan observasi langsung di sekolah, wawancara kepada guru, penyebaran angket kebutuhan guru dan peserta didik. Berdasarkan analisis kebutuhan, diperoleh hasil bahwa ditemukan beberapa kendala yang terjadi, mulai dari peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, minimnya penggunaan media pembelajaran, dan kurangnya pemahaman terhadap materi kegiatan ekonomi. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket IPAS Kurikulum Merdeka fase B dan modul ajar sebagai sumber belajar, akan tetapi hal tersebut belum dapat menarik minat belajar peserta didik. Pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi yang pelaksanaannya didominasi dengan metode ceramah yang menyebabkan peserta didik cepat jenuh dan bosan, terlebih pada materi kegiatan ekonomi yang belajar mengenai konsep-konsep dasar berlangsungnya kegiatan ekonomi, yang mulai dari produksi, distribusi, dan konsumsi. Hal tersebut dapat diketahui dengan tidak adanya media pembelajaran untuk materi kegiatan ekonomi yang menjadi faktor kendala dan kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi belajar. Selain itu, peserta didik menyukai media pembelajaran yang mengandung unsur gambar, suara, video yang disusun secara menarik. Jadi, dari hal tersebut peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif terutama berbasis teknologi agar menarik minat belajar. Solusi dari permasalahan diatas yaitu dengan merancang pengembangan media

pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B.

2. Tahap Desain

Langkah pertama dalam tahap desain adalah mempersiapkan perangkat yang diperlukan. Perangkat keras (hardware) yang digunakan yaitu laptop dan smartphone Android. Sedangkan perangkat lunak (software) utama yang digunakan yaitu Smart Apps Creator. Namun, dalam pengembangan media pembelajaran interaktif diperlukan bantuan dari platform dan wibesite pendukung seperti; canva, pinterest, remove.bg, elevenlabs, kinemaster, dan arlist.io untuk mencari aset-aset visual seperti; aset gambar, aset audio, aset musik, aset font, dan aset video yang akan digunakan dalam pengembangan media. Kemudian, peneliti membuat rancangan media dengan membuat flowchart. *Flowchart* dapat ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. *Flowchart* Media Pembelajaran

Pada Gambar 1 di atas merupakan diagram alur yang menggambarkan struktur navigasi media pembelajaran, yang terdiri dari: start page, tampilan awal, menu utama, pengaturan, informasi, petunjuk penggunaan, kompetensi, profil pengembang, materi, kuis. Setelah diagram alur (*flowchart*) berhasil dibuat untuk memvisualisasikan struktur navigasi media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah mengembangkan desain yang lebih detail dengan membuat *storyboard*.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B sesuai dengan hasil desain. Konten di dalamnya meliputi materi, video, dan kuis. Output dari *smart apps creator* berbentuk aplikasi dapat diakses melalui Android. Berikut merupakan beberapa hasil desain media yang telah dibuat oleh peneliti dapat dilihat pada Gambar 2 sampai Gambar 6.



Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Menu Utama



Gambar 3. Materi Pembelajaran



Gambar 4. Video Pembelajaran



Gambar 5. Kuis

Pada Gambar 2 sampai Gambar 6 di atas yang terdiri dari tampilan awal, menu utama, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan kuis merupakan beberapa gambaran hasil desain media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan smart apps creator. Kemudian produk yang telah selesai dikembangkan untuk di uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari validasi ahli media dan validasi ahli materi dijabarkan sebagai berikut:

A. Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli satu yaitu Bapak Prasena Arisyanto, M. Pd., dan dosen ahli dua oleh Ibu Intan Rahmawati, S. Pd., M. Pd. Validasi ahli media yang diperoleh ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Jumlah Skor Total	Jumlah Skor Maximum	Persentase
Ahli Media I	60	60	100%
Ahli Media II	51	60	85%
Rata - Rata Jumlah Skor	111	120	92,5 %

Tabel 1 di atas mengindikasikan bahwa hasil penilaian validasi media telah memenuhi kriteria “sangat layak”, sehingga media tersebut dinyatakan sangat layak digunakan tanpa perlu revisi.

B. Validasi Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli satu yaitu Ibu Intan Rahmawati, S. Pd., M. Pd dan dosen ahli dua oleh Bapak Prasena Arisyanto, M. Pd. Validasi ahli materi yang diperoleh ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Jumlah Skor Total	Jumlah Skor Maximum	Persentase
Ahli Materi I	39	45	86,6%
Ahli Materi II	45	45	100%

Rata - Rata Jumlah Skor	84	90	93,3%
-------------------------	----	----	-------

Tabel 2 di atas mengindikasikan bahwa hasil penilaian validasi materi telah memenuhi kriteria “sangat layak”, sehingga media tersebut dinyatakan sangat layak digunakan tanpa perlu revisi.

4. Tahap Implementasi

Implementasi media dilakukan di SDN Rejosari 03 pada hari Rabu, 14 Mei 2025. Implementasi melibatkan kelas IV B yang berjumlah 15 peserta didik dan guru kelas IV B. Peneliti menjelaskan gambaran besarnya mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B yang diakses melalui Android. Kemudian pembelajaran berlangsung menggunakan model problem based learning dengan peserta didik mulai belajar secara mandiri dan berkelompok. Penggunaan media dapat ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Penggunaan Media

Pada Gambar 7 di atas yaitu peserta didik mulai mengakses aplikasi dengan menekan tombol mulai. Kemudian peserta didik mengeksplorasi menu yang terdapat pada aplikasi kegiatan ekonomi yaitu menu utama, pengaturan, informasi, petunjuk penggunaan, kompetensi, profil pengembang, materi, dan kuis. Menu kuis berisi soal pilihan ganda yang dapat dikerjakan peserta didik. Setelah semua soal pilihan ganda terjawab, peserta didik dapat melihat skor perolehan dan dapat mengerjakan ulang jika dirasa belum memenuhi target. Tahapan akhir implementasi adalah peserat didik dan guru diberikan angket respon terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B yang diakses melalui Android. Adapun hasil angket respon guru dan peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respon Pengguna

Responden	Hasil	Persentase
Guru	70	93%
Peserta Didik	1.280	85,3%

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa hasil respon pengguna telah memenuhi kriteria “sangat praktis” sehingga media dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dapat dilakukan dengan menganalisis perolehan hasil respon guru dan peserta didik dari instrumen angket yang telah diberikan. Dari hasil angket respon guru dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B dapat digunakan dengan baik.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B. Tahap awal penelitian ini menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap inovasi dalam pembelajaran IPAS pada fase B, khususnya materi kegiatan ekonomi menghasilkan kesimpulan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik, diketahui bahwa metode pembelajaran yang pelaksanaannya didominasi dengan metode ceramah yang menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik. Hal ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Madila Fitri & Helsa (2024) menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menyenangkan agar proses belajar tidak terasa membosankan, sekaligus mampu meningkatkan semangat dan minat belajar mereka.

Proses pengembangan media dengan mempersiapkan perangkat yang diperlukan. Perangkat keras (hardware) yang digunakan yaitu laptop dan smartphone android. Sedangkan perangkat lunak (software) utama yang digunakan yaitu Smart Apps Creator. Namun, dalam pengembangan media pembelajaran interaktif diperlukan bantuan dari platform dan wibesite pendukung seperti; canva, pinterest, remove.bg, elevenlabs, kinemaster, dan arlist.io untuk mencari dan mengelola aset-aset visual seperti; aset gambar, aset audio, aset musik, aset font, dan aset video yang akan digunakan dalam pengembangan media. Kemudian, peneliti membuat rancangan media dengan membuat flowchart. Sejalan dengan pendapat Nofitasari et al., (2021) bahwa pada tahap pengembangan produk dilakukan dengan membuat desain *flowchart*. *Flowchart* yang dirancang dalam proses pengembangan ini merupakan model program simulasi. Langkah selanjutnya adalah mengembangkan desain yang lebih detail dengan membuat storyboard. Proses pembuatan storyboard ini dilakukan menggunakan Microsoft Word. Dengan adanya storyboard, memudahkan pengembang mendapatkan panduan yang jelas selama proses pembuatan media sehingga media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih

efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan. Hasil dari pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart apps creator* Untuk Materi Kegiatan Ekonomi Pada Fase B berupa aplikasi yang diakses melalui android, didukung dengan media cetak yang dibuat berupa buku pedoman penggunaan media untuk memudahkan pengguna, baik guru dan peserta didik dalam mengoperasikan media pada saat pembelajaran.

Hasil dari pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart apps creator* Untuk Materi Kegiatan Ekonomi Pada Fase B kemudian dilanjutkan dengan melalui tahap uji validitas oleh para ahli. Uji validitas mencakup validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasil angket validasi yang dilakukan oleh kedua ahli tersebut, media ini memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,3% untuk validasi materi dan 92,5% untuk validasi media, keduanya masuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam penelitian tanpa perlu revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut memiliki kelayakan tinggi dan memenuhi standar pedagogis yang ditetapkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Marta Atasya et al., (2024), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dinilai sangat layak digunakan memperoleh skor kelayakan yang tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat dalam hal materi dan aspek didaktis, serta telah memenuhi standar pedagogis yang diperlukan.

Kemudian, media dapat diimplementasikan dengan melakukan uji kepraktisan dalam penelitian menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart apps creator* Untuk Materi Kegiatan Ekonomi Pada Fase B dengan model pembelajaran Problem Based Learning pada kelas IV B SDN Rejosari. Hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan peserta didik memperoleh persentase sebesar 93% dan 85,3% dengan kategori kriteria sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Media ini bersifat mudah digunakan dan memiliki banyak manfaat kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Madila Fitri & Helsa (2024), dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran *smart apps creator* memberikan banyak keuntungan. Peserta didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Mereka juga merasa senang dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik dapat bekerja sama dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Materi pembelajaran mudah dipahami karena media ini menyajikan gambar dan video yang menarik. Menurut guru kelas IV B, materi yang dikemas dalam media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan berpikir peserta didik, serta media dapat dibuat semenarik mungkin. Sejalan dengan pendapat Setya Nurhanisa et al., (2025), bahwa media dirancang dengan menyajikan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dan media dibuat secara kreatif dan inovatif sehingga mampu menarik minat peserta didik selama proses pembelajaran.

Pengembangan dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart apps creator* Untuk Materi Kegiatan Ekonomi Pada Fase B telah memenuhi tujuan penelitian. Dengan demikian, media tersebut dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan studi-studi sebelumnya yang membahas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam dunia pendidikan. Sebagai contoh, penelitian oleh Nofitasari et al., (2021); Madila Fitri & Helsa, (2024); Ririn et al., (2024); Dani et al., (2025); serta Wikimalzis & Zuardi, (2024) menunjukkan

bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, terutama Smart Apps Creator, tidak hanya memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan minat belajar mereka, tetapi juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B masih memiliki kekurangan dan dapat diterapkan kembali di kelas IV Sekolah Dasar oleh peneliti di masa mendatang. Kekurangan ini disebabkan oleh fakta bahwa media tersebut hanya diuji coba pada kelompok kecil di kelas IV B SDN Rejosari 03, sehingga belum dapat diterapkan pada kelompok yang lebih besar. Selain itu, media ini hanya tersedia dalam format aplikasi untuk Android, sementara versi exe belum dapat digunakan di laptop atau komputer. Penggunaan media pembelajaran ini juga memerlukan koneksi internet untuk menginstal file apk.

SIMPULAN

Hasil dan pembahasan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart apps creator* Untuk Materi Kegiatan Ekonomi Pada Fase B di SDN Rejosari 03 yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan media berbentuk aplikasi yang diakses melalui perangkat android. Media ini mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka dengan menghadirkan konten yang sesuai dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, media tersebut dapat membantu guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B telah dinyatakan valid untuk digunakan dalam penelitian. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata persentase hasil uji validasi materi oleh ahli materi yaitu 93,3% yang masuk dalam kriteria “sangat layak”. Selain itu, rata-rata persentase hasil uji validasi media oleh ahli media mencapai 92,5% juga dengan kriteria “sangat layak”. Media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* untuk materi kegiatan ekonomi pada fase B telah dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari skor yang diperoleh pada angket respon guru sebesar 93% dengan kriteria “sangat praktis”. Sementara itu, angket respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 85,3% dengan kriteria “sangat praktis”.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan. Pertama, sebelum menggunakan media, peserta didik diharapkan untuk membaca buku petunjuk penggunaan dengan cermat terlebih dahulu. Kedua, keterbatasan jumlah smartphone yang dimiliki peserta didik dapat diantisipasi dengan melakukan kegiatan belajar secara berkelompok. Ketiga, untuk mengoptimalkan fitur dalam pengembangan media, diperlukan platform pendukung seperti *canva*, *pinterest*, *artlist.io*, dan *elevenlabs*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Dani, E. A. R., Arisyanto, P., & Priyanto, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Keanekaragaman Hayati Berbasis Android Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 197–207.

- Fadillah Al Hadad, S., Desy Susiaty, U., & Ignasius. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart apps creator* (Sac) Dalam Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 405–410. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10557052>
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, & N.K. Suarni. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Huwaida, A. N., Magdalena, I., Huliatunisa, Y., & Tangerang, U. M. (2023). *Pengaruh Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPAS*.
- Kurnia Sari, R., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.
- Kusumasari, S., Patonah, S., & Sumarno. (2025). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis STEAM Berorientasi ESD Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kemandirian Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 609–619.
- Madila Fitri, R., & Helsa, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Segi Empat Menggunakan Aplikasi *Smart apps creator* Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(3), 108–122. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i3.716>
- Marifah, S., & Amaliyah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7563–7572. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3596>
- Marta Atasya, S., Priyanto, W., & Setyo Sundari, R. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *DINIYAH Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.31332/d>
- Nofitasari, D., Kartono, K., & Suparjan, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Tema 9 Subtema 3 Kelas IV Sekolah Dasar (Vol. 7, Issue 2)*.
- Priyanto, W., Rozzaqi, A. R., Yarisma, F. W., Ainata Saputri, P. S., Nugroho, D., & Layinnatussyifa, E. (2023). Pengembangan Aplikasi Tes Kecerdasan Musikal Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 13(2). <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v13i2.18441>
- Ririn, E. R., Salimi, A., & Ghasya, D. A. V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart apps creator* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 14 Pontianak Selatan. *AS-SABIQUN*, 6(1), 178–189. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i1.4378>

- Sabbihatul Mustaghfaroh, K., Nonggala Putra, F., & Sekar Ajeng Ananingtyas, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya. In *JACIS : Journal Automation Computer Information System* (Vol. 1, Issue 2).
- Setya Nurhanisa, D., Priyanto, W., & Sulianto, J. (2025). Inovasi Media Power Point Interaktif untuk Pembelajaran Proses Fotosintesis di Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5, 2210–2224. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Sugiyono, P. D. (2016) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABET
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Wikimalzis, & Zuardi. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Application Creator (SAC) Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 13 Pasaman Kabupaten Pasaman Barat. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1)..