

PENGEMBANGAN MEDIA MATERI GAGASAN POKOK BERBASIS *SMART APPS CREATOR*

Ach. Jauza dan Sujinah

SDN Kalianget Timur I Kabupaten Sumenep; Universitas Muhammadiyah Surabaya

ach.jauza@gmail.com

sujinah@um-surabaya.ac.id

Abstrak: Penelitian ini di latarbelakangi adanya permasalahan dalam mempelajari materi gagasan pokok. Hasil belajar siswa rendah dikarenakan beberapa faktor, salah satunya yaitu konsep pembelajaran yang monoton. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan keefektifan bahan ajar “gagasan pokok” berbasis *Smart Apps Creator*, dan kepraktisan bahan ajar “gagasan pokok” berbasis *Smart Apps Creator*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan prosedur pengembangan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar gagasan pokok berbasis *Smart Apps Creator* yang dilaksanakan di kelas VI semester II SDN Kalianget Timur I Kecamatan Kalianget Kabupaten Sumenep yaitu bahan ajar gagasan pokok berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan, mudah digunakan, sesuai dengan teknologi dan lingkungan belajar siswa, menarik, dan interaktif. Hal ini terlihat pada tampilan materi yang terdiri dari tulisan, animasi, video, pengerjaan latihan soal, dan dapat digunakan secara *offline* pada *smartphone*. Kelayakan bahan ajar gagasan pokok berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan sangat layak (aspek materi 97% dan aspek media 94%), serta hasil angket respon siswa memperoleh kategori sangat baik yakni 95%, sehingga pengembangan bahan ajar gagasan pokok berbasis *Smart Apps Creator* ini dinyatakan layak secara praktis.

Kata Kunci: pengembangan; bahan ajar; Smart Apps Creator

Abstract: This research is motivated by the existence of problems in learning the main idea material. Student learning outcomes are low due to several factors, one of which is the monotonous learning concept. The purpose of this study is to describe the effectiveness of Smart Apps Creator-based "main ideas" teaching materials, and the practicality of Smart Apps Creator-based "main ideas" teaching materials. This research uses the research and development (R&D) method with development procedures, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. The data collection technique was carried out using a media expert validation questionnaire, a material expert

validation questionnaire, and a student response questionnaire. The results of the research on the development of Smart Apps Creator-based main ideas teaching materials carried out in class VI semester II SDN Kalianget Timur I Kalianget District Sumenep Regency, namely Smart Apps Creator-based main ideas teaching materials developed, easy to use, in accordance with technology and student learning environment, interesting, and interactive. This can be seen in the appearance of the material which consists of writing, animation, video, working on practice questions, and can be used offline on a smartphone. The feasibility of Smart Apps Creator-based main ideas teaching materials developed is very feasible (material aspects 97% and media aspects 94%), and the results of student response questionnaires obtained a very good category of 95%, so that the development of Smart Apps Creator-based main ideas teaching materials is declared practically feasible.

Keyword: development; teaching materials; Smart Apps Creator

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan dilatarbelakangi oleh kesuksesan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran bisa disebut berhasil jika siswa selaku peserta didik bisa memahami bahan ajar yang telah ditetapkan. Guru ketika mengajar sebaiknya bukan menerapkan metode yang guru senangi saja, namun menerapkan metode yang tepat dengan bahan ajar yang diberikan supaya proses belajar mengajar menjadi menarik dan membuat peserta didik menjadi bersemangat untuk belajar.

Bahan ajar merupakan segala bahan yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran (Prastowo, 2011). Bahan ajar disusun secara sistematis dan mengacu pada kurikulum yang berlaku untuk mencapai kompetensi yang ditentukan serta berisi seperangkat materi pelajaran. Mempersiapkan bahan ajar diharuskan untuk mampu memenuhi beberapa hal dan karakteristik yang harus termuat dalam bahan ajar. Hal tersebut dimaksudkan agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa, khususnya materi Bahasa Indonesia. Prastowo (2011:28-30) menjelaskan bahwa terdapat unsur-unsur bahan ajar yang harus dipahami, diantaranya: (1) Petunjuk belajar meliputi petunjuk bagi guru maupun siswa yang di dalamnya dijelaskan tentang bagaimana sebaiknya mengajarkan materi kepada peserta didik dan bagaimana guru mempelajari materi tersebut; (2) Kompetensi yang akan dicapai: bahan ajar diharuskan untuk mencantumkan standar kompetensi maupun kompetensi dasar sebagai tujuan pembelajaran; (3) Informasi pendukung : informasi pendukung dapat berupa informasi yang mempermudah siswa dalam mempelajari bahan ajar; (4) Latihan-latihan: latihan-latihan yaitu berupa tugas yang diberikan kepada siswa untuk melatih pemahaman siswa akan materi yang terdapat pada bahan ajar; (5) Petunjuk kerja atau lembar kerja: Petunjuk kerja atau lembar kerja berisi tentang prosedur pelaksanaan aktifitas atau kegiatan tertentu yang harus dilakukan oleh siswa atau peserta didik sebagai praktik; (6) Evaluasi: Evaluasi merupakan salah satu bagian dari proses penilaian, di dalam evaluasi terdapat sejumlah pertanyaan yang diajukan

kepada siswa untuk mengukur seberapa jauh penguasaan kompetensi yang berhasil mereka kuasai setelah melalui proses pembelajaran.

Sejalan dengan bahan ajar, media pembelajaran juga berkesinambungan terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang baik, dan sesuai kompetensi yang telah ditetapkan. Sadiman (2008:7) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (berupa materi ajar) dari pengirim pesan (guru) ke penerima pesan (peserta didik atau siswa). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sehingga, baik bahan ajar, maupun media pembelajaran yang inovatif akan membuat peserta didik turut berpartisipasi aktif dan menyediakan ruang yang cukup untuk kreativitas, prakarsa maupun kemandirian sesuai terhadap bakat, minat maupun perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Dampak dari kegiatan belajar mengajar yang monoton, tidak adanya media pembelajaran serta minimnya penerapan metode menjadikan peserta didik merasa bosan serta jenuh ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. (Sujinah: 2023). Oleh sebab itu, dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang inovatif. Menurut penjabaran tersebut, maka diperlukan penelitian yang berhubungan terhadap penerapan bahan ajar terutama dalam materi *Gagasan Pokok Bahasa Indonesia*. Perkembangan teknologi komputer dapat mendorong penggunaan alat ini sebagai bahan ajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Melalui pemanfaatan perangkat teknologi dan berbagai macam media pembelajaran, pembelajaran tidak monoton, sehingga siswa senang belajar bahasa Indonesia.

Berdasarkan tinjauan peneliti pada awal saat observasi di Kelas VI SDN Kalianget Timur I, ditemukan adanya permasalahan dalam mempelajari materi gagasan pokok. Permasalahannya yaitu pada hasil belajar siswa yang rendah dan kinerja guru yang monoton. Selama proses pembelajaran, guru seringkali hanya fokus pada buku teks yang disediakan oleh sekolah, pada saat-saat tertentu guru menggunakan media visual untuk menyampaikan materi. Saat menjelaskan ide pokok, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak berfokus pada guru. Siswa tidak dapat memahami gagasan utama yang dipelajari. Masalah ini disimpulkan dari hasil survei pertama di Kelas VI SDN Kalianget Timur I. Akhirnya hasil belajar siswa ditemukan rendah pada materi bahasan ide pokok. Terbukti dengan adanya masalah yang perlu difokuskan dan di penelitian yang diteliti sehingga masalah menjadi sangat jelas.

Sebagai sekolah yang menyandang predikat sekolah favorit, sekolah model dan *Digital School*, tentu permasalahan tersebut bisa menjadi sesuatu yang merusak kredibilitas dan eksistensi positif yang sudah disematkan oleh masyarakat dan pemerintah pada SDN Kalianget Timur I. Djoyo Negoro (Mulya Sarana, 2008) menyatakan bahwa ciri-ciri sekolah unggul adalah sekolah yang memiliki beberapa indikator diantaranya: 1) prestasi akademik dan non-akademik di atas rata-rata sekolah yang ada di daerahnya, 2) sarana dan prasarana yang lebih lengkap, 3) sistem pembelajaran lebih baik dan waktu pembelajaran lebih panjang, 4) melakukan seleksi yang cukup ketat terhadap pendaftar, 5) mendapat animo yang

besar dari masyarakat dengan banyaknya pendaftar, dan 6) biaya sekolah lebih tinggi dari sekolah di sekitarnya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka perbaikan sistem pembelajaran yang lebih baik akan menjadi fokus peneliti untuk mempertahankan predikat sekolah model sehingga sangat perlu dilakukan suatu inovasi dan penelitian yang difokuskan pada permasalahan tersebut, sehingga peserta didik, guru dan sekolah mampu menjalankan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 terkait Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Berlandaskan dari latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti guna melangsungkan kajian terhadap permasalahan yang terjadi di Kelas VI di SDN Kalianget Timur I Kecamatan Kalianget Kabupaten Sumenep dengan metode pengembangan R&D sebagai upaya memecahkan masalah yang terjadi yaitu melalui pengembangan bahan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Menurut Sugiyono (2009), penelitian dan pengembangan adalah kegiatan penelitian dasar untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan pengguna dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan untuk memproduksi produk dan menilai efektivitas dari produk-produk ini. Research and Development terdiri dari dua kata, yaitu Research and Development. Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan desain produk yang spesifik, dan kegiatan kedua adalah development, yaitu menguji khasiat, validasi desain yang telah dilakukan sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat digunakan. Penelitian ini menghasilkan sebuah bahan ajar gagasan pokok yang dikemas dalam bentuk sebuah aplikasi android dengan berbantuan software Smart Apps Creator (SAC). *Smart apps creator* merupakan aplikasi dekstop yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif. Aplikasi ini memiliki desain tata letak sederhana yang mudah digunakan. Hasil akhir dari aplikasi ini berupa format *apk, exe, dan html5*. Sehingga dapat digunakan di perangkat yang berbeda, baik komputer, laptop, maupun *smartphone*. (Nurul Hidayah: 40-45, 2020). Penelitian ini dilaksanakan kelas VI semester II SDN Kalianget Timur I Kecamatan Kalianget Kabupaten Sumenep. Teknik Pengumpulan data melalui angket (validator dan respons siswa) dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI semester II SDN Kalianget Timur I Kecamatan Kalianget Kabupaten Sumenep. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan prosedur menurut (Sugiyono, 2009) yang terdiri dari tahap 1 hingga tahap 10. Tahap 1 potensi dan masalah, tahap 2 mengumpulkan data, tahap 3 desain produk, tahap 4 validasi desain, tahap 5 revisi desain, tahap 6 uji coba produk, tahap 7 revisi produk, 8. uji coba pemakaian, 9. revisi produk, dan 10. produksi masal.

Pada observasi awal, ditemukan bahwa kurikulum yang digunakan di SDN Kalianget Timur I yaitu Kurikulum 2013 dan dari penerapannya, guru masih

menggunakan bahan ajar yang biasa saja seperti buku. Setelah tahapan observasi dan analisis, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa ditemukan rendah pada materi gagasan ide pokok. Hasil data ini kemudian digunakan sebagai data kualitatif penelitian dan menjadi data analisis kebutuhan peserta didik. Analisis peserta didik yang dilakukan adalah dengan mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik yang perlu mendapat perhatian, khususnya dalam menggunakan bahan ajar berbasis *Smart Apps Creator*.

Perangkat pembelajaran yang terdapat dalam pengembangan bahan ajar berbasis *Smart Apps Creator* meliputi silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* di Android. Media ini memuat menu utama yang disusun berdasarkan komponen yang terdapat dalam buku siswa. Komponen buku siswa tersebut antara lain materi yang dipelajari, sumber materi, dan soal-soal latihan dan lain-lain. Media ini dikembangkan semenarik-menariknya yang dilengkapi dengan tampilan materi yang berjudul isi materi yaitu “Gagasan Pokok Kelas VI Sekolah Dasar” guna memudahkan siswa untuk memulai pembelajaran. Latihan soal pada media ini bertujuan untuk mengetahui dan mengukur pemahaman siswa terkait materi gagasan pokok yang telah dipelajari. Latihan soal yang berbentuk pilihan ganda ini juga dilengkapi sistem penilaian secara langsung dan dilengkapi pembahasan sehingga dapat membantu siswa memahami soal yang ada. Pada akhir pengerjaan, siswa dapat mengetahui skor yang diperoleh karena adanya slide khusus yang berisikan capaian total skor pengerjaan latihan soal.

Berkaitan dengan cara penggunaannya, media ini juga dapat digunakan secara *offline*, sehingga siswa dapat belajar tanpa terhalangi jaringan internet yang kurang memadai dan dapat lebih hemat kuota internet. Berikut adalah tampilan pada bahan ajar berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Gagasan Pokok.

1. Tampilan Start Page



2. Tampilan Home Page



3. Tampilan Uraian Materi Gagasan Pokok memudahkan peserta didik menerima informasi



4. Tampilan Memulai Ujian



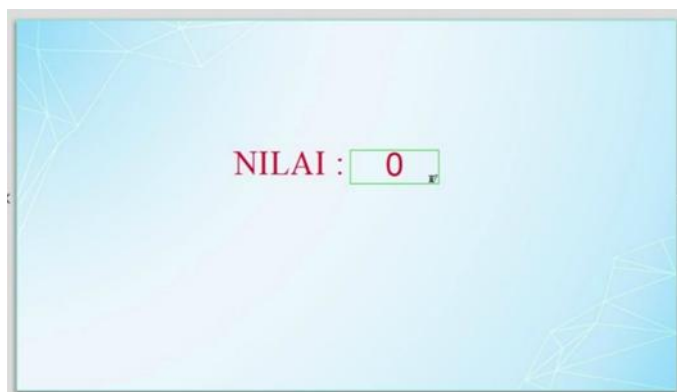
5. Tampilan menu Kreator menampilkan Identitas Kreator



6. Tampilan Latihan Soal Pilihan ganda disertai tampilan skor dan pilihan benar atau salah



7. Tampilan Skor, peserta didik dapat melihat langsung hasil penilaian yang didapatkan



Berdasarkan hasil validasi ahli media, bahan ajar berbasis *Smart Apps Creator* dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek/Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
Tampilan					
1	Kejelasan judul dan petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif				V
2	Keterbacaan layout yang memudahkan siswa belajar				V
3	Ketepatan pemilihan warna background			V	
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf				V
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf				V
6	Kejelasan tampilan multimedia pendukung materi				V
7	Kemenarikan tampilan gambar dalam bahan ajar interaktif				V
8	Kesesuaian desain cover dengan materi				V
9	Kesesuaian bentuk tombol navigasi				V
10	Konsistensi tampilan				V
Penggunaan					
1	Kemudahan Penggunaan produk			V	
2	Ketepatan penggunaan tombol dan navigasi				V
3	Kemudahan mengakses menu produk				V
4	Kemudahan interaksi dengan produk				V
5	Kemudahan akses keluar dari produk				V
6	Kelengkapan identitas modul				V
Pemanfaatan					
1.	Kesesuaian komponen bahan ajar interaktif dan aspek Bahasa yang digunakan				V
2.	Kualitas dan kemenarikan materi yang terdapat dalam bahan ajar interaktif				V
3.	Ketepatan pemberian feedback dan self assessment atas input pengguna				V

Keterangan:

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid

Berdasarkan dari hasil validasi ahli media pada aspek tampilan didapatkan skor 39 dari total skor 40. Pada aspek penggunaan didapatkan skor 23 dari total skor 24. Pada aspek pemanfaatan diperoleh hasil skor 12 dari total skor 12. Dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media mendapatkan 74. Jadi, dilihat dari seluruh total aspek yang didapatkan yaitu 74 dari total 76. Maka bahan ajar berbasis *Smart Apps Creator* hasil persentase validasi ahli media yaitu 97% dan masuk pada kategori “sangat baik/layak”. Menurut simpulan ahli validator, bahan ajar ini layak digunakan/ diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

SIMPULAN

Bahan ajar gagasan pokok berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan, yaitu menyesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran. Adapun kebutuhan bahan ajar pada proses pembelajaran yaitu mudah digunakan, sesuai dengan teknologi dan lingkungan belajar siswa, menarik, dan interaktif. Hal ini terlihat pada tampilan materi yang terdiri dari tulisan, animasi, video, pengerjaan latihan soal, dan dapat digunakan secara offline pada *smartphone*. sehingga siswa dapat belajar tanpa terhalangi jaringan internet yang kurang memadai dan dapat lebih hemat kuota internet. Kelayakan bahan ajar gagasan pokok berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan menurut validator setelah diperbaiki sesuai saran, yaitu sangat layak. Hal ini dapat dilihat berdasarkan aspek materi maupun aspek media yang memperoleh persentase sebesar 97% dan 94% masuk dalam kriteria sangat baik/layak. Hasil angket respon siswa memperoleh kategori sangat baik dengan presentase respon siswa 95% (sangat baik), sehingga pengembangan bahan ajar gagasan pokok berbasis *Smart Apps Creator* ini dinyatakan layak secara praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustania, A. (2014). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih. *Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*, 19. <https://core.ac.uk/download/pdf/33522845.pdf>
- Agustini, Ketut, J. G. N. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4 April 20, 62–78.
- Amri, S. dan L. K. A. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Anitah, Sri W, D. (2019). *Strategi Pembelajaran di SD Banten UniverTerbukaMetode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif*. Alfabeta.
- Aqip, Z. A. (2018). *Penelitian R & D*

- Pengembangan dan Aplikasi*. ANDI. Arikunto. (2019). *Penelitian Pengembangan*. PT. Bumi Aksara.
- ASTUTI, D. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) di SMPN 12 Bulukumba. *γ787*, 8.5.2017, 2003–2005.
- BUJURI, D. A., & BAITI, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 184–197. <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i2.3173>
- Darmawan, A. (2018). *Membuat Media Video Pembelajaran*. Pustekom Kemendikbud.
- Depdiknas. (2006). Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Edy Susanto, M. (2019). Permendikbud No 22 Tahun 2016. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. *Direktorat UPI Bandung*, 1489–1497. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf
- Huda. M. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Kurniasih, M. (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Kurniawati, Ennok, A. S. (2019). Analisis Kesulitan Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarsari 5 Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf. *Kalimaya*, 7, 1–13.
- Kurniawati, Inung Diah, Sekreningsih, N. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1.2, 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Lestari, A. S. (2013). Pembelajaran Multimedia. *Al-Ta'dib*, 6.2, 84–98.
- Lisa, Junita Lisdia, Ria Ariesta, J. P. (2018). Analisis Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2.3.
- Sujinah,dkk. (2023). “Development of Digital Comics as a Source of Disaster Mitigation Education: A Case Study on Building Resilience among Youth”. *EJAL: Eurasian Journal of Applied Linguistics* Vol. 9 No. 3, 133 – 141.