

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SMART APPS
CREATOR PADA MATERI BANGUN DATAR SEGITIGA
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Desi Mauliana¹, Masniladevi²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

[1maulianadesi3@gmail.com](mailto:maulianadesi3@gmail.com), [2masniladevi@fip.unp.ac.id](mailto:masniladevi@fip.unp.ac.id)

ABSTRACT

This research aims to develop learning media using Smart Apps Creator on the topic of triangular flat shapes in fifth-grade elementary school. The background of this research is the minimal use and utilization of digital technology in learning, despite the school having adequate facilities. This research using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data obtained is based on validation results by experts, namely subject matter experts, media experts, and language experts. Additionally, data from questionnaires on teacher and student responses, as well as effectiveness tests using the N-Gain Score, were collected. The validation results of the learning media from the experts indicate that the learning media is highly valid, with scores of 84% from subject matter experts, 94% from media experts, and 96% from language experts. Furthermore, the practicality test results show that this learning media is very practical to use, with practicality scores of 96.66% from teachers and 90.66% from students in the trial school. In the research school, the teacher response was 95% and the student response was 91.63%. The effectiveness of using the learning media shows positive results. This is evidenced by the N-Gain Score obtained in the trial school of 0.803447975, research school 1 of 0.836551318, and research school 2 of 0.79750951, all of which fall into the "effective" category.

Keywords: Learning media, Smart Apps Creator, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi bangun datar segitiga di kelas V Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini adalah minimnya penggunaan dan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran meskipun sekolah mempunyai fasilitas yang memadai. Penelitian ini dilakukan melalui tahapan model ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Data yang diperoleh berdasarkan pada hasil validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, media dan bahasa. Selain itu data hasil angket respon guru dan respon peserta didik serta uji efektivitas menggunakan N-Gain Score. Hasil validasi media pembelajaran dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat valid dengan perolehan nilai dari ahli materi sebesar 84%, ahli media 94% dan ahli bahasa 96%. Selain itu, hasil dari uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis digunakan. Dengan memperoleh nilai praktikalitas respon guru 96,66% dan peserta didik 90,66% di sekolah uji coba. Sedangkan di sekolah penelitian respon guru

sebesar 95% dan peserta didik 91,63%. Efektivitas penggunaan media pembelajaran menunjukkan hasil yang positif. Hal ini dibuktikan dengan perolehan N-Gain Score di sekolah uji coba sebesar 0,803447975, sekolah penelitian 1 sebesar 0,836551318 dan sekolah penelitian 2 sebesar 0,79750951 yang seluruhnya berada dalam kategori “ sangat efektif”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Smart Apps Creator*, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan berdasarkan hakikatnya ialah proses penanaman nilai-nilai budaya ke dalam diri peserta didik, yang bertujuan membentuk individu yang utuh secara fisik dan psikis. Fungsi dari Pendidikan diantaranya sebagai sarana pengembangan yang mencakup semua potensi peserta didik, baik jasmani, intelektual, emosional, dan kehendak. Agar potensi tersebut dapat direalisasikan secara nyata dan memberikan keterlibatan dalam kehidupan mereka (Mardatilla, 2025).

Perubahan paradigma pendidikan, dipengaruhi oleh penerapan Kurikulum Nasional termasuk ditingkat sekolah dasar, agar tidak hanya pengetahuan kognitif yang ditanamkan, namun disertai dengan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi (Zainil et al., 2025). Pembelajaran mendalam merupakan sebuah pendekatan yang menuntut pemahaman konseptual

dan penerapan pengetahuan secara kritis. Dalam pendekatan ini penciptaan suasana belajar sangat diutamakan berlangsung dengan kesadaran, memiliki makna, dan memberikan pengalaman yang menggembirakan (Mutmainnah et al., 2025). Pembelajaran mendalam juga mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. (Desyandri et al., 2024).

Matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam menempuh masa depan untuk berfikir, berinisiatif dan menyelesaikan permasalahan. Matematika diterapkan dalam segala aspek kehidupan dan bidang studi (Hendri & Kanedi, 2018).

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang dirancang, direncanakan, dan dikelola oleh pendidik sebagai sarana penyampaian pesan (Ahmad et al., 2017). Ketika pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik materi dan diintegrasikan dengan

metode pembelajaran yang relevan, maka pelaksanaan pendidikan dapat berjalan dengan baik dan berkualitas (Syadida & Erita, 2022).

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan mulai tanggal 05 sampai 12 November pada tiga Sekolah Dasar di Kecamatan Padang Utara, Kota Padang yaitu SDN 13 Lolong, SDN 20 Berok Gunung Pangilun, SDN 17 Gunung Pangilun. Ditemukan bahwasanya fasilitas seperti proyektor, *chromebook*, *smart TV* dan jaringan *wi-fi* yang sudah tersedia belum dimanfaatkan secara optimal sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital sangat terbatas dalam menyajikan materi pelajaran secara lebih luas, serta belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang semakin maju disaat sekarang ini, terutama dalam pembelajaran Matematika.

Terlihat dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan buku cetak dan LKS sebagai sumber belajar, sehingga materi tidak tersampaikan dengan maksimal. Saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa peserta didik yang kurang fokus pada materi yang disampaikan guru.

Selain itu pada saat pelaksanaan wawancara, dengan guru, mengungkapkan bahwasanya peserta didik sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital. Selain itu guru mempunyai keterbatasan dari segi kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam menunjang minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan kurangnya pelatihan untuk guru terhadap pemanfaatan teknologi digital seperti aplikasi *Smart Apps Creator*.

Smart Apps Creator merupakan multimedia interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan melalui laptop atau *android* serta proyektor sehingga efektif dan efisien untuk digunakan (Gemalla & Masniladevi, 2024). Dengan aplikasi *Smart Apps Creator* media pembelajaran yang dikembangkan dapat memuat suara, gambar dan video serta animasi dalam satu aplikasi. (Utari et al., 2025). Sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif, bermakna dan menyenangkan (Rezeki & Susanti, 2023). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat & Mulyati, (2022) telah

memberikan bukti bahwa pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan *Smart Apps Creator* sangat valid dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian *Smart Apps Creator* sangat sesuai untuk membuat media pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar segitiga di kelas V sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Karena dalam penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk baru berupa media pembelajaran. Untuk memperoleh hasil produk yang baik, perlu dilakukan penelitian yang mengacu pada analisis kebutuhan, serta pengujian produk agar dapat berfungsi dengan baik. (Gusti Ningsih Mawaddah et al., 2025).

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi) (Aulia & Masniladevi, 2021).

Subjek Uji Coba dalam penelitian ini dilakukan pada kelas V SDN 13 Lolong dengan jumlah peserta didik 25 orang. Adapun subjek penelitian dilakukan pada peserta didik kelas V SD 17 Gunung Pangilun terdiri 22 peserta didik dan SDN 20 Berok Gunung Pangilun dengan 27 peserta didik.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data validitas, data praktikalitas, dan data efektivitas. Data validitas diperoleh melalui hasil validasi media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi *Smart Apps Creator* oleh 3 validator ahli, yaitu validator ahli materi, ahli bahasa, dan juga ahli media. Validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan (Atika et al., 2025).

Data praktikalitas diperoleh melalui pengisian instrumen praktikalitas berupa angket respon guru dan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Kemudian data efektivitas diperoleh melalui nilai *pre-test* dan *post-test*.

Hasil uji validitas media pembelajaran yang telah diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis menggunakan skala Likert

Tabel 1 Kriteria Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber : (Oktaviandi & Masniladevi, 2025)

Data dianalisis menggunakan rumus dari purwanto (Handayuni & Zainil, 2023).

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : angka persentase dari angket

f : jumlah skor yang diperoleh

n : jumlah skor maksimal

Dari hasil persentase validasi media pembelajaran tersebut dapat dikelompokkan dalam kategori berikut.

Tabel 2 Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
86 - 100 %	Sangat Valid
76 - 85 %	Valid
60 - 75 %	Cukup Valid
55 - 59 %	Kurang Valid
0 - 54 %	Sangat Kurang Valid

Sumber : (Oktaviandi & Masniladevi,2025)

Analisis praktikalitas digunakan untuk menganalisis keterpakaian media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji praktikalitas

dilakukan dengan menganalisis hasil angket respon guru dan respon peserta didik.

Tabel 3 Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran Aspek Guru

Pertanyaan	Skor
Media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> memudahkan guru untuk menyampaikan materi keliling dan luas segitiga pada peserta didik	1-5
Bahasa yang digunakan pada media <i>Smart Apps Creator</i> sesuai dengan ketentuan EYD	1-5
Penyajian kalimat dalam media <i>Smart Apps Creator</i> mudah dipahami oleh guru	1-5
Gambar dalam media <i>Smart Apps Creator</i> memudahkan guru dalam mengajarkan keliling dan luas segitiga kepada peserta didik	1-5
Penempatan tata letak gambar atau ilustrasi dalam media <i>Smart Apps Creator</i> sesuai dengan tampilan	1-5
Media <i>Smart Apps Creator</i> memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	1-5

Tabel 4 Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran Aspek Peserta Didik

Pertanyaan	Skor
Tampilan media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> menarik	1-5
Bacaan, warna, dan gambar pada media <i>Smart Apps Creator</i> jelas dan tidak buram	1-5
Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	1-5
Media <i>Smart Apps Creator</i> sangat membantu saya dalam memahami materi pembelajaran	1-5
Soal latihan yang ada pada media <i>Smart Apps Creator</i> sesuai dengan materi yang telah dipelajari	1-5
Saya sangat antusias belajar menggunakan media <i>Smart Apps Creator</i> ini	1-5

Data perolehan skor pada angket kemudian dianalisis sesuai dengan kategori berikut ini.

Tabel 5 Kriteria Penskoran Praktikalitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber : (Oktaviandi & Masniladevi, 2025)

Hasil penskoran akan dihitung menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Purwanto (Oktaviandi & Masniladevi, 2025).

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh} \geq 80}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat, kategori kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 6 Skala Praktikalitas Media Pembelajaran

Interval	Kategori
86 - 100 %	Sangat Praktis
76 - 85 %	Praktis
60 - 75 %	Cukup Praktis
55 - 59 %	Kurang Praktis
0 - 54 %	Sangat Kurang Praktis

Sumber : (Oktaviandi & Masniladevi, 2025)

Efektivitas media pembelajaran diperoleh melalui hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan soal evaluasi yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Peserta didik dapat dikategorikan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75.

Analisis data efektivitas media pembelajaran dihitung menggunakan rumus berikut.

$$N \text{ Gain Score} = \frac{\text{Skor posstest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pretes}}$$

Tabel 7 Kriteria Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

No	Interval Nilai Gain (g)	Kategori
1	0,00 – 0,30	Sangat Tidak Efektif
2	0,31 – 0,70	Efektif
3	0,71 – 1,00	Sangat Efektif

(R Richard, 1999)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah model ADDIE dengan hasil penelitian sebagai berikut.

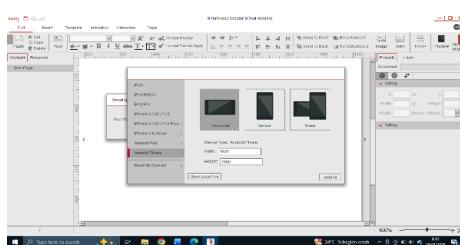
1. Analysis (analisis).

Melakukan analisis modul ajar, karakteristik peserta didik, analisis media pembelajaran dan analisis sarana prasarana yang ada pada tiga sekolah SDN 13 Lolong, SDN 17 Gunung Pangilun, dan SDN 20 Berok Gunung Pangilun.

2. Design (perencanaan)

Membuat media pembelajaran berdasarkan hasil analisis yang ditemukan, dengan aplikasi *Smart Apps creator*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Buka google chrome. Lalu ketik smartappscreator.com.
- b. Install aplikasi *Smart Apps creator* dan tunggu tampilannya muncul dilayar desktop
- c. Klik dua kali ikon *Smart Apps Creator*. Setelah muncul tampilan awal, pilih jenis *layout android phone*. Kemudian pilih horizontal dan klik *submit*.



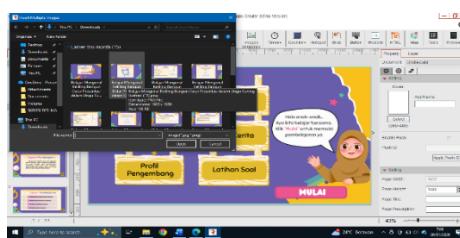
Gambar 1. Layout Media

- d. Masukkan email kemudian klik *free trial 30 days*.



Gambar 2. Registrasi

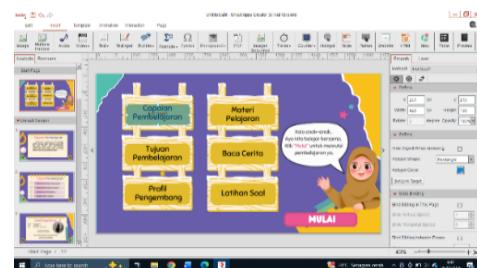
- e. Klik *insert multiple image* dan pilih beberapa gambar yang telah disiapkan sebelumnya.



Gambar 3. Insert Gambar

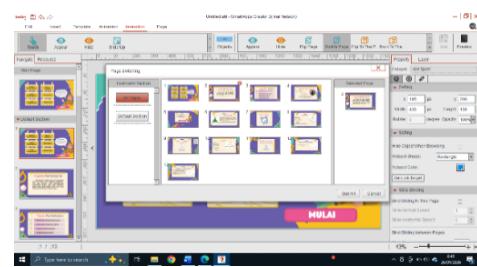
- f. Klik *hotspot* pada tombol yang akan diberi interaksi atau

navigasi. Kemudian sesuaikan panjang dan lebar *hotspot* dengan tombolnya.



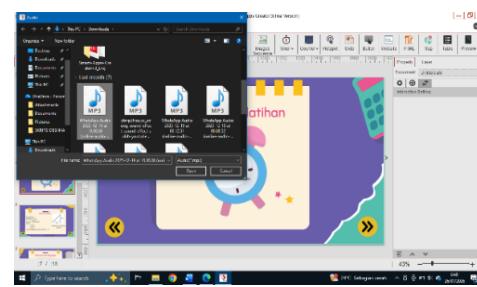
Gambar 4. Memberi Interaksi

- g. Klik *interaction* kemudian pilih *touch-object-swich page* untuk memilih halaman yang akan dituju.



Gambar 5. Setting Interaction

- h. Untuk memberikan musik pada halaman tertentu klik *audio* dan pilih musik. Kemudian atur *setting* dengan memilih *hide browsing object*.



Gambar 6. Menambahkan Audio

- i. Setelah selesai mendesain klik *output* dan pilih *android* atau *exe*.

3. Development (pengembangan)

Pada tahap ini media pembelajaran yang telah dirancang kemudian diuji kevalidannya oleh para validator ahli materi, media dan bahasa. Validasi dilakukan mulai tanggal 22 Desember sampai 13 Januari 2026 dengan cara menemui langsung para validator di lokasi yang telah disepakati untuk memperoleh masukan dan saran baik dari segi tata tulis, tampilan media sampai isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan bidang ahli.

Setelah media pembelajaran direvisi kemudian divalidasi kembali oleh para ahli pada hari berikutnya, sampai media pembelajaran *Smart Apps Creator* ini dinyatakan valid oleh ketiga ahli. Adapun perolehan nilai validasi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8 Rekapitulasi Validasi Media pembelajaran

Aspek validasi	Presentase	Kategori
Bahasa	96 %	Sangat Valid
Materi	84%	Valid
Media	94%	Sangat Valid
Rata rata	91,33%	Sangat Valid

Berdasarkan data dari table tersebut, media pembelajaran yang

sudah dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dinyatakan sangat valid dengan perolehan nilai rata-rata 91,33 % dan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas V Sekolah Dasar.

4. Implementation (penerapan)

Media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh para validator baik ahli materi, media dan bahasa selanjutnya diterapkan pada subjek uji coba yaitu peserta didik kelas V SDN 13 Lolong. Setelah dilakukan uji coba media pembelajaran kemudian diterapkan pada subjek penelitian lainnya yaitu peserta didik kelas V SDN 20 Berok Gunung Pangilun yang berjumlah 27 orang dan SDN 17 Gunung Pangilun dengan jumlah 22 peserta didik. Melalui tahap ini juga akan dilakukan penyebaran angket praktikalitas sebagai alat ukur uji praktikalitas. Sedangkan untuk uji efektivitas dilakukan melalui analisis hasil jawaban *pre-test* dan *post-test* dari peserta didik.

Hasil uji kepraktisan media sekolah uji coba dan sekolah penelitian diperoleh dari hasil pengisian angket praktikalitas respon guru dan angket praktikalitas respon peserta didik. Angket ini disebarluaskan setelah pelaksanaan

pembelajaran selesai. Sedangkan hasil uji efektivitas diperoleh berdasarkan hasil jawaban *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang dihitung menggunakan *N-Gain Score*. *Pre-test* dilakukan sehari sebelum pembelajaran dimulai sedangkan *post-test* dilakukan setelah pembelajaran. Adapun data uji praktikalitas dan efektivitas dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 9 Rekapitulasi Uji praktikalitas

Sekolah Uji Coba				
Nama Sekolah	Guru		Peserta didik	
	Skor	Skor max	Skor	Skor max
SDN 13 Lolong	29	30	680	750
Jumlah	29	30	680	750
presentase	96,66%		90,66%	
Kategori	Sangat Praktis		Sangat Praktis	
Sekolah penelitian				
Nama Sekolah	Guru		Peserta didik	
	Skor	Skor max	Skor	Skor max
SDN 17 GP	28	30	580	660
SDN 20 Berok GP	29	30	767	810
Jumlah	57	60	1.347	1.470
Presentase	95%		91,63%	
Kategori	Sangat Praktis		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil pada tabel tersebut, maka diketahui bahwa media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh hasil 96,66% dari respon guru dan 90,66% dari respon peserta didik di sekolah uji coba. Sedangkan

pada sekolah penelitian memperoleh hasil 95 % dari guru dan 91,63 % dari peserta didik. Selanjutnya dilakukan uji efektivitas. Berikut grafik hasil uji efektivitas media pembelajaran.



Grafik 1. Hasil Uji Efektivitas

Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa hasil nilai dari peserta didik terlihat meningkat setelah penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Rata-rata persentase *N-Gain Score* di sekolah uji coba yaitu SDN 13 Lolong sebesar 0,803447975 dan pada sekolah penerapan SDN 17 Gunung Pangilun memperoleh hasil 0,836551318 dan SDN 20 Berok Gunung Pangilun sebesar 0,79750951. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada materi bangun datar segitiga di kelas V Sekolah Dasar dapat dikatakan sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Evaluation (evaluasi)

Evaluasi diperoleh melalui hasil uji coba soal *pre-test* – *post-test* terhadap media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan. Hasil dari angket respon guru dan peserta didik dijadikan sebagai tolak ukur untuk menilai kepraktisan media, dan soal evaluasi baik *pre-test* maupun *post-test* dijadikan sebagai acuan untuk menilai sejauh mana hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah belajar menggunakan media *Smart Apps Creator* ini. Hasil yang diperoleh dijadikan sebagai alat ukur memperoleh nilai efektivitas media pembelajaran.

Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid karena telah memenuhi aspek penting dalam pembelajaran. Khususnya kesesuaian antara capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan materi ajar. Materi disusun secara sistematis, relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan di Sekolah Dasar, serta selaras dengan kurikulum Nasional yang berlaku, sehingga mendukung

pembelajaran yang efektif (Lestari et al., 2025).

Keterkaitan antara materi keliling dan luas bangun datar dengan konteks kehidupan peserta didik yang disajikan dengan jelas, didukung tampilan visual yang menarik, penggunaan gambar yang sesuai, serta navigasi yang memudahkan peserta didik dalam menggunakan media. Dari aspek kebahasaan disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, sehingga mudah dipahami dan mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Media ini juga dinilai praktis karena membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik melalui ilustrasi visual yang mendukung isi pembelajaran.

Hasil penilaian praktikalitas menunjukkan media memiliki tingkat keterpakaian yang sangat baik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, hasil uji efektivitas melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan perolehan nilai *N-Gain* yang tinggi, yaitu berkisar pada 0,71 - 1,00 termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik setelah

media pembelajaran *Smart Apps Creator* diterapkan dalam pembelajaran.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Amalia et al., 2020), dan (Fitri & Helsa, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* sangat sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Dan penggunaan media tersebut berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada pembelajaran Matematika khususnya materi bangun datar segitiga dinyatakan valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji validitas media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi *Smart Apps Creator* pada materi bangun datar segitiga di kelas V Sekolah Dasar memperoleh nilai rata-rata 91,33% diketgorkan “sangat valid”. Adapun hasil uji praktikalitas yang dilakukan pada sekolah uji coba

memperoleh persentase sebesar 96,66% oleh guru, dan 90,66% oleh peserta didik dinyatakan “sangat praktis”. Sedangkan hasil uji efektivitas memperoleh nilai 0,803447975 dengan kategori “sangat efektif”.

Perolehan hasil praktikalitas di sekolah penelitian dari respon guru sebesar 95% dan 91,63% dari respon peserta didik dinyatakan “sangat praktis”. Adapun hasil uji efektivitas memperoleh nilai 0,836551318 dan 0,79750951 termasuk kategori “sangat efektif”.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada materi bangun datar segitiga di kelas V Sekolah Dasar telah menghasilkan inovasi media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Kelebihan produk ini terletak pada tampilannya yang menarik serta kemampuannya mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari . Selain itu, media ini mendukung pembelajaran mandiri maupun pembelajaran berbasis kelompok kecil. Dibalik berbagai keunggulan, produk ini mempunyai kelemahan salah satunya

ketergantungan pada perangkat digital serta perlunya pendampingan awal bagi guru atau peserta didik yang belum terbiasa dengan teknologi. Potensi permasalahan teknis seperti kesalahan instalasi atau keterbatasan perangkat juga perlu diantisipasi.

Produk ini diharapkan dapat diterapkan lebih luas diberbagai sekolah. Diseminasi produk perlu dilakukan dengan memperhatikan kondisi di lapangan, guna memastikan penyebarannya memberikan manfaat optimal. Pengembangan dapat dilakukan oleh pihak yang tertarik mengembangkan produk ini lebih lanjut. Dengan penambahan materi yang lebih variatif diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih luas dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S., Ariani, Y., Helsa, Y., & Prahmana, R. (2017). Edmodo social learning network for elementary school mathematics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 943.
- Amalia, C., Alamsyah, T. P., Pamungkas, A. S., & Sultan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Di Sekolah Dasar. Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar, 6(2), 265–275.
- Atika, D., Masniladevi, Anita, Y., & Fitria, Y. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Materi Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Persatuan Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 8690–8698.
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602–607.
- Desyandri, D., Agustina, Y., & Lusiana, D. (2024). The Development of Problem-Based Learning Model E-Module Integrated with Multiculturalism in Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 183–193. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.62368>

- Fitri, M. R., & Helsa, Y. (2024). Bersatu : Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika Pengembangan Media Pembelajaran Materi Segi Empat Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. Bersatu : Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika, 2(3).
- Gemalla, N. P., & Masniladevi, M. (2024). Efektivitas Pengembangan Media Interaktif Berbasis Smart Application Creator Materi Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 13(1), 232. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i2.16285>
- Gusti Ningsih Mawaddah, R. F. P., Engreini, S., & Ladiva, H. B. (2025). Pengembangan E-Model Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD. *Jurnal Edu ResearchIndonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6, 637–649.
- Handayuni, D., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 291. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i2.14623>
- Hendri, S., & Kanedi, A. K. (2018). Analisis Pendahuluan Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Discovery Learning Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2.
- Hidayat, F., & Mulyati, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Smart Apps Creator untuk mata pelajaran matematika pada materi pecahan kelas 4 SD. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 111–120.
- Lestari, C. A. A., Lestari, D. A., Magfirah, Innayatul, & Susilawati, S. (2025). Peran Bahan Ajar , Media Dan Sumber Belajar : Kunci Sukses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Thullab Jurnal*, 1–21.
- Mardatilla, A. (2025). Penerapan Problem Based Learning

- Berbasis Culturally Responsive Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Data Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 234–243.
- Mutmainnah, N., Adrias, A., & Zulkarnain, A. P. (2025). Implementasi pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Oktaviandi, J., & Masniladevi. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model PBL Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 2838–2847.
- Rezeki, W., & Susanti, L. R. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Materi Pembentukan Pemerintahan Indonesia. *Akademika*, 12(02), 437–454.
<https://doi.org/10.34005/akademi ka.v12i02.3186>
- Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17–26.
<https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31>
- Utari, T., Ahmad, S., Masniladevi, & Risda Amini. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator (Sac) 3 Pada Materi Pecahan Senilai Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 201–209.
- Zainil, M., Kenedi, A. K., & Stivani, D. (2025). Pelatihan Pembelajaran Deep Learning Berbasis STEAM untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 5(3), 1278–1287.