



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2625 - 2636

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik SD/MI

Mutiara Jaiz^{1✉}, Rian Vebrianto², Zulhidah³, Mery Berlian⁴

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia^{1,2,3}

Universitas Terbuka, Indonesia⁴

E-mail: mutiara.jaiz@gmail.com¹, rian.vebrianto@uin-suska.ac.id², zulhidah@uin-suska.ac.id³, mery@ecampus.ut.ac.id⁴

Abstrak

Dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi satu permasalahan yang sering terjadi di sekolah dasar terutama pada tema jelajah angkasa luar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *smart apps creator* pada tema jelajah angkasa luar. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip dengan tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Kualitas multimedia diukur dengan melakukan uji validitas dan uji praktikalitas. Hasil validasi materi pada multimedia berbasis *smart apps creator* pada tema jelajah angkasa luar diperoleh hasil 84,44%, sedangkan hasil validasi media diperoleh hasil sebesar 88,34% dengan kategori sangat valid dan layak diujicobakan kepada guru serta para siswa. Hasil praktikalitas multimedia *smart apps creator* terhadap guru adalah sebesar 86,63%, sedangkan hasil praktikalitas multimedia *smart apps creator* terhadap siswa sebesar 82% dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, produk multimedia interaktif berbasis *smart apps creator* dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar pada tema jelajah angkasa luar.

Kata kunci: multimedia, *smart apps creator*, validitas, praktikalitas.

Abstract

From the needs analysis that has been carried out, the lack of use of learning media is a problem that often occurs in elementary schools, especially on the theme of space exploration. This study aims to develop interactive multimedia based on *smart apps creator* on the theme of space exploration. The development is carried out using the Alessi and Trollip development model with three stages, namely the planning stage, the design stage, and the development stage. Multimedia quality is measured by conducting validity and practicality tests. The results of material validation on multimedia based on *smart apps creator* on the theme of outer space exploration obtained results of 84.44%, while the results of media validation obtained results of 88.34% with a very valid category and deserved to be tested on teachers and students. The results of the practicality of multimedia *smart apps creators* for teachers are 86.63%, while the results of the practicalities of multimedia *smart apps creators* for students are 82% with very practical criteria. Therefore, interactive multimedia products based on *smart apps creators* can be used and implemented in the teaching and learning process on the theme of space exploration.

Keywords: multimedia, *smart apps creator*, validity, practicality.

Copyright (c) 2022 Mutiara Jaiz, Rian Vebrianto, Zulhidah, Mery Berlian

✉ Corresponding author :

Email : mutiara.jaiz@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi memberikan kontribusi besar dalam mencerdaskan generasi muda. Dengan teknologi, informasi serta materi dalam pembelajaran dapat diakses melalui internet. Dengan pertumbuhan teknologi informasi, cara belajar seseorang akan berubah. Teknologi informasi terus berkembang sehingga mempengaruhi upaya pendidikan dalam konteks formal, informal, dan nonformal (Buwono & Dewantara, 2020). Berkembangnya teknologi khususnya teknologi informasi (internet), pandangan bahwa pendidik sebagai pusat informasi mulai berubah seiring berjalannya waktu. Karena internet memberikan segala informasi secara meluas dan tak terbatas (Yendra et al., 2017). Sumber informasi utama adalah pendidik yang didukung oleh media-media pembelajaran yang mampu menyajikan berbagai ide, gagasan, serta materi dalam pembelajaran. Usaha yang mampu dilakukan adalah melalui pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing menghadapi tantangan tersebut. Dalam pengembangan usaha tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan berkontribusi besar dalam menyongsong masa depan karena melalui pendidikan manusia akan ditempa untuk dihadapkan pada suatu kehidupan dan perubahan zaman yang dilewati melalui persaingan ketat (Simarmata et al., 2020).

Era 4.0 dalam pelaksanaannya pendidikan tidak terlepas dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi (Rahayu et al., 2022). Salah satu perkembangan IPTEK yang merambah dalam dunia pendidikan adalah penggunaan komputer. Melalui perangkat lunak (*software*) yang tersedia di dalamnya, komputer bisa dimanfaatkan dalam pengembangan aplikasi dengan berbagai kebutuhan penggunanya (*user*). Komputer juga memberikan dampak positif dalam pendidikan. Sebagai contoh, penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran. Multimedia merupakan salah satu perangkat atau alat yang dapat memudahkan proses pembelajaran karena memiliki manfaat yang efektif sebagai penyalur suatu pesan atau informasi (Nuryanah et al., 2021).

Dalam Kurikulum 2013 pembelajaran tematik harus mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara terpadu dalam setiap pembelajaran. Melalui penggunaan teknologi, diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, produktif, serta menyenangkan. Tentunya hal ini akan mengarahkan kegiatan pembelajaran menuju ketercapaian tujuan pembelajaran dalam aspek kognitif, afektif, serta psikomotor secara efektif dan maksimal (Mansyur, 2020).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, kualitas belajar harus memperhatikan dua sistem. Sebagaimana menurut (Taroreh & Sugiharto, 2015) kualitas sistem pembelajaran dan kualitas sistem penilaian saling berkaitan satu sama lain. Apabila sistem pembelajaran tergolong baik, maka baik pula kualitas belajarnya. Dan apabila kualitas belajarnya baik, maka akan memengaruhi hasil dari sistem penilaian belajar.

Menurut (Suyatmini et al., 2019) penilaian merupakan bagian yang menyatu dalam suatu proses pembelajaran. Penilaian merupakan seperangkat sistem yang berhubungan dengan tujuan. Selanjutnya dalam (PERMENDIKNAS Nomor 32 Tahun 2008, n.d.) disebutkan bahwa penilaian merupakan salah satu unsur pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru maupun pendidik. Pendidik yang mampu melaksanakan penilaian dengan baik, berarti mampu menentukan pencapaian hasil pembelajaran dan mengevaluasinya. Lebih lanjut disampaikan pada permendiknas tersebut, bahwa penilaian hasil belajar peserta didik mencakup ranah kognitif, psikomotor, dan afektif (Hutapea, 2019).

Berdasarkan Permendiknas tersebut, guru dan pemerintah seharusnya meninjau kembali teknik penilaian yang berlaku selama ini. Penilaian berbentuk tes, seperti Ujian Nasional, Ujian Semester, Ujian Kenaikan Kelas, hanya dapat menunjukkan kemampuan kognitif siswa, padahal masih terdapat dua ranah penilaian yang wajib diukur pencapaiannya. Selain itu, penggunaan bentuk tes tidak memberikan informasi tentang potensi-potensi lain peserta didik yang perlu diketahui dan dikembangkan. Menurut (Pinilih et al.,

2013) guru hendaknya mengamati kecenderungan-kecenderungan peserta didik untuk melibatkan diri pada suatu kegiatan. Pada usia remaja, peserta didik memanfaatkan pengetahuan dan kecakapannya untuk apa yang ingin diketahuinya. Untuk itu, teknik penilaian yang digunakan selama ini perlu adanya perbaikan atau perubahan agar ranah-ranah pendidikan yang tercantum dalam fungsi dan tujuan pendidikan nasional dapat terukur, terlihat, dan dikembangkan dengan tepat. Teknik penilaian yang sebaiknya digunakan adalah teknik penilaian yang mampu menunjukkan penilaian terhadap ranah afektif, psikomotor, dan kognitif (Pinilih et al., 2013). Dari berbagai macam teknik penilaian dapat direkomendasikan salah satu teknik penilaian yang memenuhi kriteria tersebut yaitu penilaian produk.

Menurut (Salamah, 2018) penilaian hasil kerja (produk) adalah penilaian terhadap keterampilan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki ke dalam wujud produk, dan penilaian terhadap kualitas produk tersebut. Penilaian produk merupakan salah satu teknik penilaian yang mampu memberikan informasi kemampuan peserta didik pada 3 ranah kompetensi, yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Penilaian produk juga memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas, potensi, dan kecakapan yang dimiliki. Selain itu, mereka dapat mengaplikasikan materi yang didapat dari kegiatan pembelajaran. Siswa juga dimungkinkan mampu mengembangkan karakter dan watak yang diperlukan dalam berkehidupan dan bermasyarakat. Penilaian seperti ini sangat baik jika diterapkan pada pembelajaran tematik, karna pembelajaran tematik menitikberatkan pada pemberian pengalaman belajar dan mengembangkan keterampilan proses siswa. Tentunya penilaian memiliki peran besar dalam menentukan kesuksesan pendidikan (Setiadi, 2016).

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *smart apps creator* pada tema jelajah angkasa luar karena multimedia interaktif ini di dalamnya terdapat berbagai animasi, audio, video, serta berbagai tombol navigasi yang telah di desain semenarik mungkin untuk menarik minat belajar siswa. Multimedia interaktif ini mampu membuat penggunanya bisa mengontrol proses pembelajarannya sendiri, multimedia interaktif ini juga memiliki umpan balik seketika, dengan adanya hal ini siswa akan terdorong untuk memperoleh pengetahuannya. Kemudian multimedia ini tidak terikat dengan waktu artinya siswa dapat belajar kapan saja mereka mau, dan melalui menu Quiz yang disediakan multimedia interaktif, siswa akan menghadapi suatu evaluasi yang objektif.

Kebaruan yang peneliti tawarkan selain materi yang disusun secara interaktif adalah tersedianya menu LKPD yang bisa digunakan untuk lebih mengasah kemampuan siswa terkait tema jelajah angkasa luar setelah dipelajarinya materi melalui multimedia interaktif. Berbeda dengan realita di lapangan, peneliti melihat bahwa guru kurang dalam pemanfaatan teknologi guna memperbaiki proses pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media seadanya berupa buku dan gambar dalam menjelaskan pembelajaran sehingga pembelajaran membosankan. Padahal jika dilihat pada zaman saat ini rata-rata siswa sekolah dasar sudah mampu menggunakan serta mengoperasikan teknologi terutama *android* dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga guru bisa memanfaatkan keterampilan siswa tersebut dalam memperbaiki proses pembelajaran dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *smart apps creator* yang sudah teruji validitas dan praktikalitasnya. Oleh karena itu, dengan melakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis *smart apps creator* ini dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajaran pada tema jelajah angkasa luar. Berdasarkan permasalahan yang berkembang dan kesesuaian target luaran yang diharapkan, maka penelitian ini memfokuskan kajian pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *smart apps creator* pada tema jelajah angkasa luar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model Alessi dan Trollip dengan tiga tahapan, yaitu tahap

perencanaan, tahap perancangan, dan tahap pengembangan (Fadhilah et al., 2021). Analisis data yang dilakukan pada lembar validasi serta angket respon guru dan siswa menggunakan persamaan:

$$P_{(k)} = \frac{S}{N} \times 100\%$$

keterangan:

P (k) = persentase komponen

S = jumlah skor komponen hasil telaah instrumen

N = jumlah skor maksimum

Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Tabel di bawah ini akan menyajikan kriteria kevalidan dan kepraktisannya produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk (Fuada, 2015)

No	Persentase	Keterangan
1	81,26% - 100%	Sangat valid/dapat digunakan tanpa revisi
2	62,51% - 81,25%	Valid/dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	43,76% - 62,50%	Tidak valid/disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	25,00% - 43,75%	Sangat tidak valid/tidak boleh digunakan

Data respon guru serta siswa terhadap pengembangan multimedia menggunakan angket. Data hasil praktikalitas disajikan menggunakan skala *Likert*, dengan kategori pratikalitas sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Praktikalitas (Arikunto, 2020)

No	Persentase	Keterangan
1	81,26% - 100%	Sangat praktis/dapat digunakan tanpa revisi
2	62,51% - 81,25%	Praktis/dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	43,76% - 62,50%	Tidak praktis/disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	25,00% - 43,75%	Sangat tidak praktis/tidak boleh digunakan

Multimedia yang peneliti kembangkan bisa dikatakan valid dan praktis jika telah memenuhi kriteria persentase sebesar 62,51% - 100%. Jika persentase yang diperoleh di bawah persentase yang ditentukan maka perlu dilakukannya revisi sesuai saran para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan persyaratan pembelajaran yang diperlukan serta menganalisis berbagai materi yang akan dimuat di dalam multimedia.

a. Mendefinisikan Ruang Lingkup Materi

Mendefinisikan ruang lingkup materi merupakan dasar dalam penentuan materi serta perumusan indikator pembelajaran yang dikembangkan pada multimedia *smart apps creator*.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik berarti menelaah kebutuhan peserta didik, yang terdiri atas kebutuhan media selama pembelajaran berlangsung, materi yang sukar dipahami, serta kemandirian siswa dalam proses belajar mengajar.

c. Menentukan dan Mengumpulkan Sumber

Menentukan dan mengumpulkan sumber berarti semua sumber informasi yang membantu pengembangan multimedia dimanfaatkan.

d. *Brainstorming*

Brainstorming adalah teknik yang dimanfaatkan dalam menemukan ide serta gagasan terkait pengembangan multimedia.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang/mendesain multimedia sesuai apa yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya yaitu indikator yang sudah ditetapkan, telah menelaah analisis kebutuhan, telah mengumpulkan berbagai sumber, kemudian merancang *prototype* multimedia.

Tabel 3. Rancangan Multimedia berbasis *Smart Apps Creator*

Desain	Keterangan
	Tampilan awal multimedia interaktif Tema Jelajah Angkasa Luar Penulis: Mutiara Jaiz Desain Cover: Mutiara Jaiz
	Terdapat 8 tombol navigasi yang bisa digunakan oleh siswa ketika siswa menggunakan multimedia interaktif Menu Utama
	Berisi kompetensi dasar yang ditentukan sesuai analisis kebutuhan yaitu 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya, serta tujuan pembelajarannya.



Menu KD



Multimedia dilengkapi menu petunjuk agar siswa mudah mengoperasikan multimedia.

Menu Petunjuk

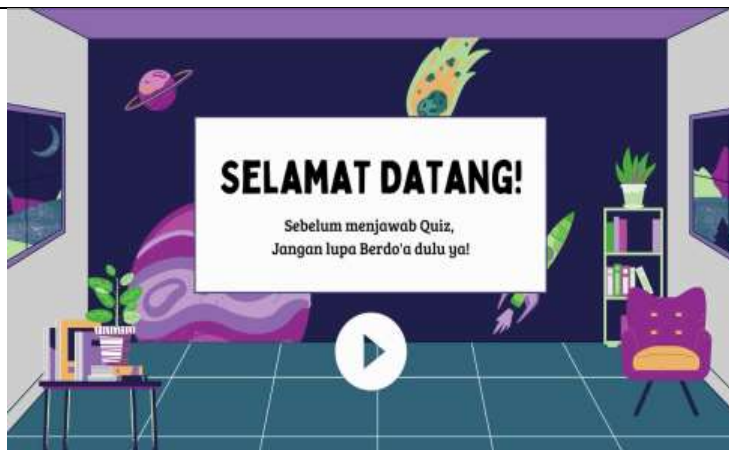


Menu materi di awali dengan pengertian tata surya serta letak tata surya dalam galaksi bima sakti. Kemudian akan dilanjutkan dengan tampilan dari masing-masing tata surya serta karakteristiknya.

Menu Materi

Menu Quiz di awali dengan selamat datang dan peringatan untuk berdoa terlebih dahulu.

Menu Awal Quiz



Multimedia dilengkapi dengan Quiz sebanyak 10 soal pilihan ganda agar pengguna mampu mengetahui kemampuannya setelah belajar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *smart apps creator*.

Menu Quiz



Menu LKPD akan mengarahkan siswa untuk melakukan Scan Barcode pada link yang diberikan, kemudian siswa dapat mengerjakan LKPD pada tema jelajah angkasa luar.

Menu LKPD

Berisi biodata dari pengembang multimedia itu sendiri.

Menu Profil Pengembang



Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini bertujuan menghasilkan multimedia berbasis *smart apps creator* yang valid dan praktis. Tahap-tahap yang dilakukan pada tahap pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

a. Uji Validitas Multimedia Interaktif

Multimedia yang telah dikembangkan kemudian di diskusikan bersama validator terkait validitasnya. Validasi terbagi menjadi dua, yaitu validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh 2 validator di UIN Suska Riau. Validator materi mengkaji kurikulum, penyajian materi, serta bahasa yang digunakan. Sedangkan validator media menilai tampilan media yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan kritik serta saran terhadap multimedia. Oleh karena itu pengembang akan melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan oleh validator.

Adapun multimedia yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media diperoleh hasil dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Validasi Multimedia (Ahli Materi)

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1	Kurikulum	82,67%
2	Penyajian Materi	87,45%
3	Bahasa	83,21%
	Rata-Rata	84,44%
	Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian validasi oleh ahli materi, pada aspek penyajian materi memiliki persentase tertinggi yaitu sebesar 87,45%. Yang mana salah satu indikator penilaian pada aspek penyajian materi adalah keruntutan materi memperoleh nilai tertinggi dari ahli materi. Ini menunjukkan bahwa kesinambungan materi akan memengaruhi motivasi siswa dalam proses belajar mengajar dan sulitnya memahami materi (Krisnawati & Muslim, 2016). Aspek penilaian pada kurikulum diperoleh persentase sebesar 82,67% dan pada aspek penilaian bahasa diperoleh persentase sebesar 83,21%.

Selanjutnya pada validasi oleh ahli media, aspek yang dinilai adalah aspek tampilan media serta teknologi. Hasil validasi yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Multimedia (Ahli Media)

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Tampilan Multimedia	92,45%
2	Teknologi	84,23%

Rata-rata	88,34%
Kriteria	Sangat Valid

Penilaian validasi oleh ahli media, aspek tampilan media memiliki nilai tertinggi dengan persentase sebesar 92,45% serta aspek teknologi diperoleh persentase sebesar 84,23% dengan kategori sangat valid. Ini disebabkan karena multimedia bisa digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa terbatas oleh waktu dan tempat, dan siswa dapat menggunakan multimedia untuk mengulang pembelajaran yang telah ia pelajari. Ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ibrahim & Ishartiwi, 2017) yang menyatakan media yang baik adalah media yang bisa dimanfaatkan berulang kali, awet, praktis, serta aman untuk dimanfaatkan.

b. Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif

Setelah multimedia direvisi dan dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba multimedia ke lapangan. Uji coba dilakukan kepada seorang guru kelas dan 25 siswa kelas VI SDN 105 Pekanbaru. Praktikalitas oleh guru dilakukan berdasarkan manfaat multimedia, penyajian materi, serta kualitas multimedia. Sedangkan praktikalitas oleh siswa ditinjau berdasarkan manfaat multimedia, kualitas multimedia dan pembelajaran. Hasil praktikalitas guru dan siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Praktikalitas Multimedia (Oleh Guru)

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1	Manfaat Multimedia	92,45%
2	Penyajian Materi	75%
3	Kualitas Multimedia	92,45%
	Rata-rata	86,63%
	Kriteria	Sangat Praktis

Tabel 7. Hasil Praktikalitas Multimedia (Oleh Siswa)

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1	Manfaat Multimedia	83%
2	Penyajian Materi	80%
3	Pembelajaran	83%
	Rata-rata	82%
	Kriteria	Sangat Praktis

Tabel 6 dan 7 menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *smart apps creator* dinyatakan sangat praktis. Tingkat kepraktisan diukur berdasarkan 3 aspek yaitu manfaat multimedia, penyajian materi, dan pembelajaran. Rata-rata ketiga aspek pada praktikalitas oleh guru diperoleh hasil persentase sebesar 86,63% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan rata-rata ketiga aspek pada praktikalitas oleh siswa diperoleh hasil persentase sebesar 82% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Arikunto, 2020) bahwa multimedia dikatakan sangat praktis jika telah memenuhi kriteria persentase sebesar 81,26% - 100%. Serta relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aurora & Effendi, 2019) yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar. Siswa akan lebih fokus dalam pembelajaran sehingga prestasi akademik pun akan bisa ditingkatkan. Dan (Azizah et al., 2012) berpendapat bahwa kepraktisan berpedoman pada pengguna yang mampu menimbang kemudahan pengoperasian media dalam kondisi baik tanpa campur tangan pihak pengembang.

Dari hasil yang diperoleh, menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap multimedia interaktif tersebut bernilai positif. Menurut siswa multimedia interaktif berbasis *smart apps creator* ini menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran karena multimedia ini memuat animasi, video, audio, gambar, quiz serta petunjuk penggunaan multimedia interaktif yang jelas dan mudah dipahami siswa. Sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Dengan demikian multimedia interaktif yang dikembangkan ini mampu dijadikan sebagai alternatif bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang variatif serta inovatif. Tidak hanya pada pembelajaran tatap muka, multimedia ini juga dapat digunakan pada pembelajaran daring serta melatih kemandirian siswa dalam belajar (Hidayat et al., 2020). Hal ini mampu menjadikan pembelajaran daring pada masa pandemi ini lebih menarik minat belajar peserta didik. Dengan minat belajar yang baik, maka akan berdampak pada hasil belajar yang baik pula (Deswita & Dahen, 2013). Ini relevan dengan pendapat (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik, hal ini disebabkan penggunaan media akan melibatkan peserta didik secara kreatif dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

Meski demikian, banyak guru yang merasa bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif ini akan menyita banyak waktu dalam proses pembelajaran. Ini disebabkan karena guru hanya menekankan pada pengetahuan yang bersifat tertutup dan hanya untuk tes berbentuk standar saja. Bukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, kemampuan berpikir kritis, atau memperdalam pengetahuan peserta didik. Sementara menurut (Lestari et al., 2017), salah satu cara untuk meningkatkan kinerja peserta didik bisa menggunakan teknologi. Terdapat beberapa cara dalam meningkatkan kinerja peserta didik dengan menggunakan teknologi pembelajaran. Pertama, pengalaman belajar didesain lebih berharga dengan berfokus pada tujuan yang berharga, bukan hanya sekedar lulus tes. Kedua, melalui teknologi, pengalaman dapat mengarah pada tingkat pemahaman yang lebih dalam, melampaui hafalan pada memori. Sejalan dengan pendapat tersebut, maka multimedia interaktif ini dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar pada peserta didik.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu kemampuan peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif pada tema jelajah angkasa luar yang mendalam menjadi salah satu kekurangannya. Ini disebabkan karena proses pembuatan multimedia memiliki langkah-langkah yang relatif panjang serta menghabiskan waktu yang lama. Tetapi jika guru ingin mengembangkan multimedia yang berisi materi yang lebih lengkap, mereka bisa bekerja sama dengan pihak lain yang merancang multimedia pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan bahan pembelajaran yang memuat ilmu sosial serta memasukkan nilai-nilai islam ke dalam materi lain pada tema jelajah angkasa luar.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa multimedia berbasis *smart apps creator* pada tema jelajah angkasa luar menggunakan model penelitian *Research and Development* dengan mengacu pada model Alessi dan Trollip dengan kevalidan oleh ahli materi sebesar 84,44% dan ahli media sebesar 88,34%. Hasil kepraktisan oleh guru diperoleh hasil 86,63%, serta kepraktisan oleh siswa adalah sebesar 82%. Oleh karena itu, produk multimedia interaktif berbasis *smart apps creator* dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar pada tema jelajah angkasa luar.

SARAN

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat produk dengan baik agar produk yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan. In *Jakarta: Pt. Bumi Aksara*. Bumi Aksara.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Jtev (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang. *Universitas Negeri Padang. Jtev*, 5(2), 11–16. [Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Jtev/Index](http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Jtev/Index)
- Azizah, L., Mariani, S., & Rochmad. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Core Bernuansa Konstruktivistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. In *Unnes Journal Of Mathematics Education Research* (Vol. 1, Issue 2).
- Buwono, S., & Dewantara, J. A. (2020). Hubungan Media Internet, Membaca, Dan Menulis Dalam Literasi Digital Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1186–1193.
- Deswita, A. P., & Dahren, L. D. (2013). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Gaya Mengajar Guru Dan Program Keahlian Akuntansi Siswa Kelas X Di Smkn 1 Sawahlunto. *Economica Journal Of Economic And Economic Education*, 2(1), 1–10.
- Fadhilah, A., Hartono, & Slamet, A. (2021). *Pengembangan Website Pisa (Programme For International Students Assesment) Pada Literasi Sains Untuk Guru Ipa*.
- Fuada, S. (2015). Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan*, November, 854–861.
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid -19. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147–154. <https://doi.org/10.21009/Pip.342.9>
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes Dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Dan Psikomotorik. *Bia': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165. <https://doi.org/10.34307/B.V2i2.94>
- Ibrahim, N., & Ishartiwi, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/Re.V8i1.1792>
- Krisnawati, T. A. W., & Muslim, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di Smk Negeri 3 Tri Asih Wahyu Krisnawati Supari Muslim Abstrak. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(02), 557–566.
- Lestari, D. D., Ansori, I., Karyadi, B., Studi, P., Biologi, P., & Bengkulu, U. (2017). Penerapan Model Pbm Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Kemampuan Berpikir Kritis Pendahuluan Kemajuan Pendidikan Di Indonesia Diupayakan Melalui Pembangunan Pendidikan Formal Di Berbagai Jenjang , Mulai Dari Pendidikan Dasar , Menengah , Sampai Pendidikan T. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 46–54.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education And Learning Journal*, 1(2), 113. <https://doi.org/10.33096/Eljour.V1i2.55>
- Nuryanah, Zakiah, L., Fahrurrozi, & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon Untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>
- Permendiknas Nomor 32 Tahun 2008. (N.D.). *Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru Pendidikan Khusus*. May, 1–35.
- Pinilih, F., Budiharti, R., & Ekawati, E. (2013). Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Pada Pembelajaran Ipa Untuk Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, 1(2), 120454.

- 2636 *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI – Mutiara Jaiz, Rian Vebrianto, Zulhidah, Mery Berlian*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia Restu Rahayu 1, Sofyan Iskandar 2 , Yunus Abidin 3. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Salamah, U. (2018). Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan. *Computers And Industrial Engineering*, 2(January), 6. <Http://Ieeeauthorcenter.Ieee.Org/Wp-Content/Uploads/Ieee-Reference-Guide.Pdf%0ahttp://Wwwlib.Murdoch.Edu.Au/Find/Citation/Ieee.Html%0ahttps://Doi.Org/10.1016/J.Cie.2019.07.022%0ahttps://Github.Com/Ethereum/Wiki/Wiki/White-Paper%0ahttps://Tore.Tuhh.De/Hand>
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan Penilaian Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 166–178. <https://doi.org/10.21831/Pep.V20i2.7173>
- Simarmata, J., Hamid, M. A., Ramadhani, R., Chamidah, D., Simanihuruk, L., Safitri, M., Napitupulu, D., Muhammad, I., & Salim, N. A. (2020). *Pendidikan Di Era Revolusi 4.0: Tuntutan, Kompetensi & Tantangan*. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=68dcdwaaqbaj&oi=fnd&pg=pa2&dq=Persepsi+Kegunaan+Flipped+Learning+Problem+Based+Learning&ots=Y_Gxdq1kdj&sig=Uoa5yhy2gfobwn-7phze7tnpjnu
- Suyatmini, S., Rohmah, W., & Asmawati, T. (2019). Pengembangan Penilaian Pembelajaran Akuntansi Kontekstual Berbasis Lesson Study Di Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 29(1), 34–41.
- Taroreh, B. S., & Sugiharto, S. (2015). Model Performance Assesment Of Learning Outcomes Of Volleyhool Ball In Elementary Sc. *Journal Of Physical Education And Sports*, 4(1), 79–86.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i1.77>
- Yendra, Y., Satria, W., & Rahmat, W. (2017). Model Blended Learning Untuk Mata Kuliah Introduction To Linguistics Pada Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Stkip Pgri Sumbar. *Jurnal Ipteks Terapan*, 11(3), 177. <https://doi.org/10.22216/Jit.2017.V11i3.2173>