



Pengembangan Media Smart Apps Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Matematika

Venarda Ilham Berlyan ✉, Universitas PGRI Madiun

Aulia Ismi Nur'aeni, Universitas PGRI Madiun

Sylir Cahyaning Sukma, Universitas PGRI Madiun

Nabilla Dwi Alisa, Universitas PGRI Madiun

Ade Anisa Setiawati, Universitas PGRI Madiun

Anggi Nanda Prastika, Universitas PGRI Madiun

Liya Atika Angrasari, Universitas PGRI Madiun

✉ venardailham0412@gmail.com

Abstrak: Artikel ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* untuk meningkatkan kretivitas siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang menarik dan interaktif serta dapat merangsang kreativitas siswa. Melalui proses pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dihasilkan pada media SAC yang diuji cobakan pada siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media SAC dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kreativitas siswa yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan berfikir kretif dan pemecahan masalah. Media SAC memungkinkan siswa terlibat secara aktif melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, dengan menyediakan materi pembelajaran yang komprehensif, video pembelajaran, dan latihan soal evaluatif

Kata kunci: Media, Matematika, Kreativitas



PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai masyarakat atau membantu siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang bermanfaat bagi hidup (Nasution et al., n.d.). Pendidikan berkaitan dengan transmisi pengetahuan, sikap, kepercayaan, keterampilan dan aspek-aspek kelakuan lainnya kepada generasi yang lebih muda. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah kreativitas siswa terutama pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit seperti matematika. Namun, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif dalam kelas dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Hal ini berdampak pada kecenderungan siswa yang menjadi cepat bosan dan kehilangan motivasi dalam belajar terutama dalam mempelajari matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Kemampuan bernalar, berlogika, berpikir kreatif, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan matematis lainnya bisa dikembangkan dengan matematika (Gusteti & Neviyarni, 2022).

Salah satu media interaktif yang dapat dibuat dalam pembelajaran matematika adalah *Smart Apps Creator* (SAC). *Smart Apps Creator* (SAC) adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membentuk media interaktif cerdas berbasis android yang memikat. Dengan media *Smart Apps Creator* (SAC) ini, seseorang dapat menggabungkan konten, gambar, dan rekaman ke dalam satu media yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, para analis memiliki pemikiran untuk membuat media pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* (SAC) (Elviana & Julianto, 2022). Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) adalah aplikasi yang dapat membantu seseorang untuk membentuk berbagai media interaktif yang dapat didistribusikan melalui smartphone, android, tablet atau PC dan HTML5. Aplikasi ini direncanakan untuk menyediakan pembelajaran multimedia yang mudah dipahami untuk pemula (Handayuni & Zainil, 2023).

Dengan memanfaatkan media *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis android ini, pembelajaran menjadi kreatif, cerdas dan membujuk para siswa dalam mempelajari materi yang pecahan senilai dan dapat membuat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pengembangannya, media *Smart Apps Creator* (SAC) yang berbasis android ini semakin memberikan kenyamanan bagi para siswa. Setelah mengunduh aplikasi di smartphone, siswa dapat mengakses dengan mudah media tersebut di mana saja dan kapan saja tanpa harus terhubung dengan internet. Dalam pengembangannya, pelajaran yang diberikan seimbang dengan materi yang telah dipelajari, sehingga para siswa dapat menilai diri mereka sendiri setelah mempelajari materi melalui media pembelajaran. Hal ini juga dapat memberikan pertemuan modern yang aneh dan memacu para siswa untuk belajar.

Dari permasalahan diatas mendasari peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Apps Creator* (SAC) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika”.

METODE


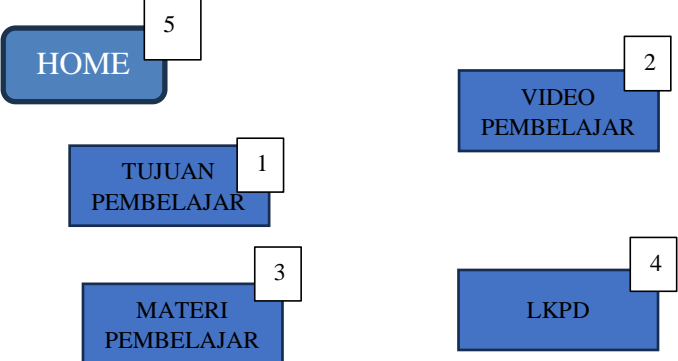
Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Metode ini dipilih karena dapat menghasilkan produk dan menguji hasil produk tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media menjadi lebih menarik dan interaktif serta dapat merangsang kreativitas siswa. Penelitian pengembangan adalah proses untuk mengembangkan suatu media baru atau menyempurnakan media yang sudah ada (Handayuni & Zainil, 2023).

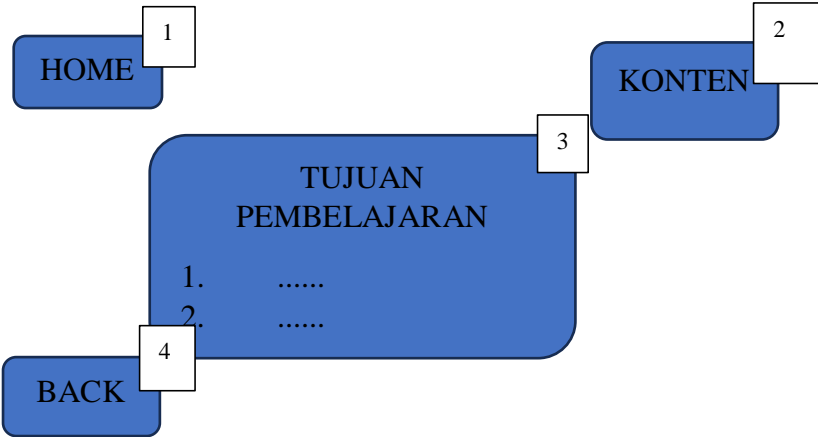
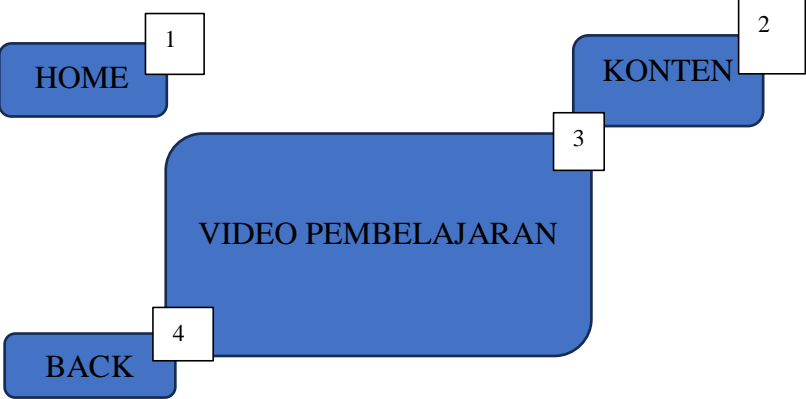
HASIL PENELITIAN

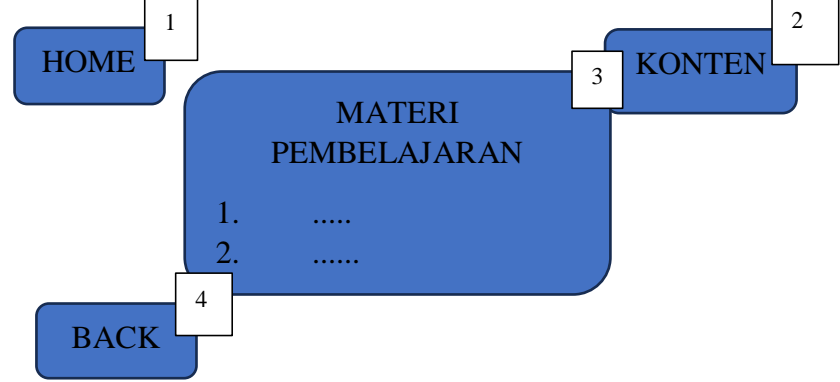
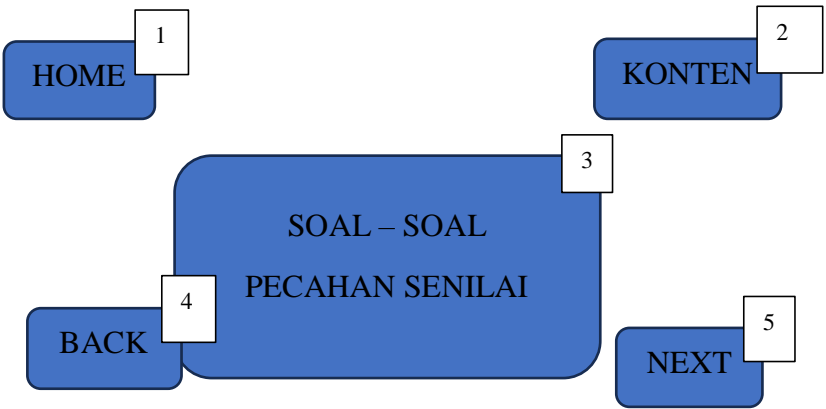

Tahap Perancangan (Design)

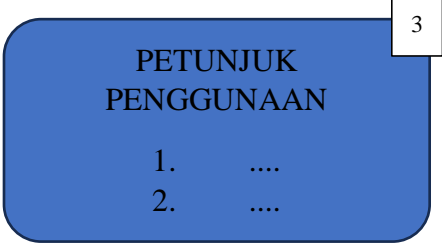
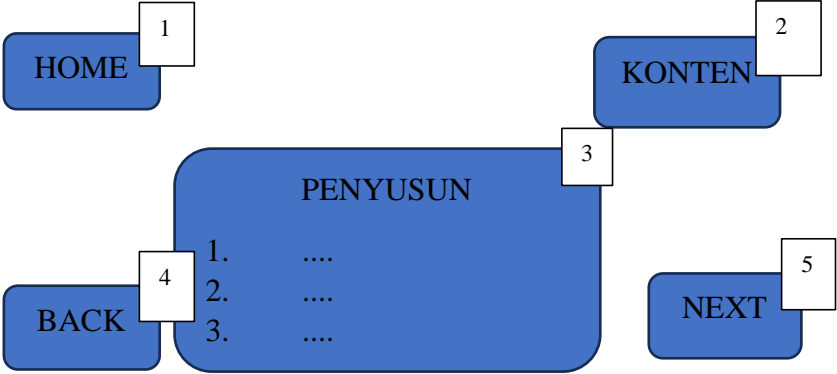
Peneliti merancang media pembelajaran untuk pembelajaran Matematika Kelas IV dengan menggunakan Smart Apps Creator. Media ini dirancang untuk membantu guru mengajarkan matematika tentang pecahan senilai dengan lebih mudah. Berikut langkah-langkah untuk mendesain media *Smart Apps Creator* Anda: 1) Langkah pertama adalah menginstal aplikasi *Smart Apps Creator* dari situs resminya. 2) Selanjutnya mempersiapkan dokumen, gambar, video, ikon, musik, dan hal lain yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran. 3) Pilih browser Anda dan pilih file, untuk menambahkan file, buka file lokal. 4) Setelah file selesai disisipkan, langkah selanjutnya adalah menerbitkan media pembelajaran yang telah disimpan dalam format yang diinginkan. Berikut ini adalah media pembelajaran bergaya storyboard yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 1. Desain Storyboard

<p>JUDUL: Pecahan Senilai</p>	<p>Pokok Bahasan: Pembelajaran Matematika Kelas 4 materi pecahan senilai</p>	<p>Halaman: 1 (HOME)</p>
<p>Catatan: 1. Logo Universitas PGRI Madiun 2. Judul materi pembelajaran: Pecahan Senilai. 3. Tombol "START" untuk menuju ke pilihan menu. 4. Tombol "PETUNJUK PENGGUNAAN" menuju ke tampilan bagian petunjuk penggunaan media. 5. Tombol "PENYUSUN" menuju ke tampilan bagian identitas penyusun media.</p>		
<p>JUDUL: Pecahan Senilai</p>	<p>Pokok Bahasan: Pembelajaran Matematika Kelas 4 materi pecahan senilai</p>	<p>Halaman: 2 (KONTEN)</p>
<p>Catatan: 1. Tombol "TUJUAN PEMBELAJARAN" menuju tampilan bagian yang berisi tujuan dari pembelajaran. 2. Tombol "VIDEO PEMBELAJARAN" menuju tampilan bagian yang berisi video pembelajaran. 3. Tombol "MATERI PEMBELAJARAN" menuju</p>		

<p>tampilan bagian materi pembelajaran.</p> <p>4. Tombol “LKPD” menuju tampilan bagian lembar kerja peserta didik yang berisi 15 soal.</p> <p>5. Tombol “HOME” menuju tampilan bagian START/halaman awal.</p>		
<p>JUDUL: Pecahan Senilai</p>	<p>Pokok Bahasan: Pembelajaran Matematika Kelas 4 materi pecahan senilai</p>	<p>Halaman: 3 (TUJUAN PEMBELAJARAN)</p>
<p>Catatan:</p> <p>1. Tombol “HOME” menuju tampilan bagian START/halaman awal.</p> <p>2. Tombol “KONTEN” menuju tampilan bagian KONTEN/halaman 2.</p> <p>3. “TUJUAN PEMBELAJARAN” berisi point-point tujuan pembelajaran.</p> <p>4. Tombol “BACK” menuju tampilan bagian KONTEN/halaman 2.</p>		
<p>JUDUL: Pecahan Senilai</p>	<p>Pokok Bahasan: Pembelajaran Matematika Kelas 4 materi pecahan senilai</p>	<p>Halaman: 4 (VIDEO PEMBELAJARAN)</p>
<p>Catatan:</p> <p>1. Tombol “HOME” menuju tampilan bagian START/halaman awal.</p> <p>2. Tombol “KONTEN” menuju tampilan bagian KONTEN/halaman 2.</p> <p>3. “VIDEO PEMBELAJARAN” berisi video pembelajaran yang bisa diputar/play.</p>		

<p>4. Tombol “BACK” menuju tampilan bagian KONTEN/halaman 2.</p>		
<p>JUDUL: Pecahan Senilai</p>	<p>Pokok Bahasan: Pembelajaran Matematika Kelas 4 materi pecahan senilai</p>	<p>Halaman: 5 - 10 (MATERI PEMBELAJARAN)</p>
<p>Catatan: 1. Tombol “HOME” menuju tampilan bagian START/halaman awal. 2. Tombol “KONTEN” menuju tampilan bagian KONTEN/halaman 2. 3. “MATERI PEMBELAJARAN” berisi materi-materi pembelajaran tentang pecahan senilai. 4. Tombol “BACK” menuju tampilan bagian KONTEN/halaman 2.</p>		
<p>JUDUL: Pecahan Senilai</p>	<p>Pokok Bahasan: Pembelajaran Matematika Kelas 4 materi pecahan senilai</p>	<p>Halaman: 11 - 25 (LKPD)</p>
<p>Catatan: 1. Tombol “HOME” menuju tampilan bagian START/halaman awal. 2. Tombol “KONTEN” menuju tampilan bagian KONTEN/halaman 2. 3. “LKPD” berisi soal-soal tentang pecahan senilai. 4. Tombol “BACK” menuju tampilan bagian sebelumnya. 5. Tombol “NEXT” menuju tampilan bagian selanjutnya.</p>		
<p>JUDUL: Pecahan Senilai</p>	<p>Pokok Bahasan: Pembelajaran Matematika Kelas 4 materi pecahan senilai</p>	<p>Halaman: 26 (PETUNJUK PENGGUNAAN)</p>
<p>Catatan: 1. Tombol “HOME” menuju tampilan bagian START/halaman awal.</p>		

<p>2. Tombol “KONTEN” menuju tampilan bagian KONTEN/halaman 2.</p> <p>3. “PETUNJUK PENGGUNAAN” berisi petunjuk penggunaan media.</p> <p>4. Tombol “BACK” menuju tampilan bagian sebelumnya.</p> <p>5. Tombol “NEXT” menuju tampilan bagian selanjutnya.</p>		
<p>JUDUL: Pecahan Senilai</p>	<p>Pokok Bahasan: Pembelajaran Matematika Kelas 4 materi pecahan senilai</p>	<p>Halaman: 27 (PENYUSUN)</p>
<p>Catatan:</p> <p>1. Tombol “HOME” menuju tampilan bagian START/halaman awal.</p> <p>2. Tombol “KONTEN” menuju tampilan bagian KONTEN/halaman 2.</p> <p>3. “PENYUSUN” berisi identitas penyusun media.</p> <p>4. Tombol “BACK” menuju tampilan bagian sebelumnya.</p> <p>5. Tombol “NEXT” menuju tampilan bagian selanjutnya.</p>		

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di atas, media pembelajaran yang dibuat meliputi beberapa tampilan. Pada tampilan pertama/utama terdapat mengakses tampilan menu, petunjuk penggunaan dan penyusun media pembelajaran, dan tombol Start untuk memulai media pembelajaran. Pada tampilan selanjutnya terdapat beberapa menu yang bisa dipilih antara lain, Tujuan Pembelajaran, Video Pembelajaran, Materi Pembelajaran, dan LKPD. Pada menu Tujuan Pembelajaran berisi beberapa tujuan dari pembelajaran. Pada menu Video Pembelajaran akan ditampilkan video yang bersumber dari *youtube*. Pada menu Materi Pembelajaran berisis materi pembelajaran matematika kelas 4 tentang pecahan senilai. Pada menu LKPD berisis soal-soal pecahan senilai yang dapat dikerjakan oleh siswa.

Penilaian yang terdapat pada media ini berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 12 soal. Dalam penggunaan media ini, apabila peserta didik menjawab dengan benar, maka peserta didik

akan mendapatkan nilai pada papan skor yang telah ditampilkan dan apabila peserta didik menjawab salah, maka nilai tidak bertambah atau berkurang. Dengan cara ini, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan keaktifan siswa dapat meningkat dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *media Smart Apps Creator* (SAC) berbasis Android merupakan langkah tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Dengan menggunakan SAC, siswa dapat terlibat secara aktif melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media SAC tidak hanya menyediakan materi pembelajaran matematika yang komprehensif, tetapi juga memfasilitasi penggunaan video pembelajaran dan latihan soal untuk topik tertentu yang dapat dinilai secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan SAC diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami konsep-konsep matematika, terutama pada topik pecahan senilai. Integrasi teknologi ini mendorong upaya untuk memenuhi tantangan dalam pembelajaran matematika dengan cara yang inovatif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Elviana, D., & Julianto. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA SMART APPS CREATOR (SAC) BERBASIS ANDROID PADA MATERI SUHU DAN KALOR MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KURIKULUM MERDEKA. 3(3).
<https://doi.org/10.46306/lb.v3i3>
- Handayuni, D., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal di Sekolah Dasar. 11(1), 2023.
<https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1>
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (n.d.). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa.