



Pengembangan Media Smart Apps dalam Materi Pembelajaran Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar

Nesa Dwi Aprilia ✉, Universitas PGRI Madiun

Arda Rahmawati, Universitas PGRI Madiun

Wiwit Oktaviani, Universitas PGRI Madiun

Roshan Faisal Aufa, Universitas PGRI Madiun

Amirul Hadi Prayitno, Universitas PGRI Madiun

Liya Atika Anggrasari, Universitas PGRI Madiun

✉ nesaaprilia719@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi dalam metode pembelajaran, termasuk dalam penyampaian materi ekosistem. Smart apps atau aplikasi pintar telah menjadi media inovatif yang memungkinkan penyajian materi ekosistem dengan cara yang interaktif dan menarik. Artikel ini membahas evolusi penggunaan smart apps dalam pendidikan ekosistem, termasuk fitur-fitur unggulan yang memfasilitasi pemahaman konsep ekosistem secara mendalam. Melalui studi literatur dan analisis aplikasi terkini, kami mengevaluasi efektivitas smart apps dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa smart apps tidak hanya membantu memvisualisasikan komponen-komponen ekosistem secara lebih jelas, tetapi juga menyediakan platform pembelajaran yang adaptif dan personalisasi. Artikel ini menyimpulkan bahwa smart apps memiliki potensi besar untuk merevolusi pendidikan ekosistem dengan menawarkan pengalaman belajar yang lebih engaging dan efektif.

Kata kunci: Pendidikan, Teknologi informasi, Smart Apps.



PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran kunci dalam membentuk masa depan generasi muda dan memajukan suatu bangsa. Sebagai fondasi bagi pertumbuhan individu, pendidikan tidak hanya memberikan akses ke pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter, nilai, dan sikap yang positif. Pendidikan memungkinkan individu untuk mengembangkan potensi maksimal mereka, mengaktualisasikan diri, serta berkontribusi pada masyarakat secara berkelanjutan. Dalam konteks globalisasi dan kemajuan teknologi, pendidikan juga menjadi kunci untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan untuk bersaing di era modern. Jika saat ini perkembangan di dunia pendidikan selalu merupakan tantangan yang berubah dan berkembang seiring berjalannya waktu dan teknologi, maka perkembangan tersebut harus dikelola sesuai standar yang diterapkan dalam pembangunan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi baik bagi pendidik maupun peserta didik. pendidikan (Nurdyansyah, 2017:95). Sebagaimana diungkapkan (Nurdiandisyah, 2017) tentang pembelajaran yaitu: “Proses pendidikan adalah proses pengembangan peserta didik, potensinya hingga menjadi pewaris dan pengembang budaya bangsa”. Melalui pendidikan yang inklusif, inovatif, dan berorientasi pada hasil, masyarakat dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pertumbuhan holistik siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan. Dengan memberikan akses yang merata, berkualitas, dan berkelanjutan kepada seluruh lapisan masyarakat, pendidikan memiliki potensi untuk menjadi kekuatan transformasional yang mendorong kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya suatu bangsa. Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan seharusnya menjadi prioritas bagi setiap negara sebagai upaya untuk menciptakan masa depan yang lebih cerah dan berkelanjutan.

Menurut (Suardi, 2018) pembelajaran adalah proses pemberian bantuan kepada peserta didik agar dapat belajar dengan lebih baik. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan (Tobing et al., 2021). Proses belajar mengajar bertujuan untuk mengembangkan tingkah laku dengan cara beradaptasi dengan lingkungan yang membuat perubahan karakter yang baru. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting yang berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sejalan dengan pendapat menurut (Hikmah, 2022) Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang awalnya bersifat abstrak menjadi konkrit. Pengembangan media mempermudah pemahaman peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Dilakukan penelitian untuk mendapatkan media yang valid, praktis dan efektif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa.

Media pembelajaran adalah alat atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan materi pelajaran serta memperlancar komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan komponen yang mempunyai modul pengajaran dibidang siswa yang memotivasi dirinya untuk belajar (Wati, 2016). Lingkungan pembelajaran tradisional telah mengalami perubahan signifikan seiring dengan kemajuan teknologi, salah satunya adalah munculnya Aplikasi Cerdas. Aplikasi pintar, salah satu bentuk inovasi media pendidikan, memberikan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif kepada pengguna. Dengan menggabungkan konsep media pembelajaran tradisional dengan fitur interaktif aplikasi pintar, siswa dan peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong pemahaman subjek yang lebih dalam. Dengan bantuan aplikasi cerdas pada media pendidikan, diharapkan pengguna dapat menikmati pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan serta memperoleh manfaat yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya. Berbagai jenis lingkungan pembelajaran, termasuk Media Smart Apps, telah menjadi bagian integral dari transformasi pendidikan modern. Dengan fitur interaktif dan gambar yang menarik, media pendidikan memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif kepada siswa, membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media pendidikan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, mendorong berpikir kritis dan menawarkan cara-cara inovatif dalam menyampaikan informasi. Dengan terus berkembangnya teknologi dan metode pembelajaran

modern, media pembelajaran menjadi cara yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, relevan, dan menarik bagi siswa di era digital ini.

Aplikasi Smart App merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk memperdalam pemahaman siswa kelas V tentang konsep ekosistem. Melalui kombinasi fitur-fitur canggih dan pendekatan pembelajaran yang inovatif, aplikasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan efektif bagi siswa. (Yuberti et al., 2021) menyatakan bahwa Smart Apps Creator dapat digunakan oleh siapa saja tanpa harus mempelajari dan memahami bahasa coding. Hal ini merupakan peluang yang dapat dimanfaatkan oleh guru ketika membuat media baru. Smart Apps Creator (SAC) merupakan aplikasi pembuat materi pembelajaran berbasis Android dengan tampilan menarik. Salah satu fitur utama dari aplikasi Smart Apps adalah video pembelajaran interaktif yang memvisualisasikan konsep-konsep ekosistem dengan beberapa animasi yang menarik. Dengan pendekatan visual ini, siswa dapat lebih mudah memahami bagaimana ekosistem bekerja dan bagaimana organisme hidup saling terkait dalam lingkungan mereka. Selain itu, permainan pendidikan yang disediakan dalam aplikasi menghadirkan tantangan yang menyenangkan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka tentang rantai makanan dan interaksi ekosistem. Siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi online dan tanya jawab untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang dipelajari. Seluruh fitur ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mempermudah pemahaman konsep, dan memantau kemajuan belajar mereka. Dengan ketersediaan aplikasi Smart Apps yang dapat diunduh dengan mudah melalui Google Play Store atau Apple App Store, diharapkan para siswa dan guru dapat dengan mudah mengakses sumber belajar yang interaktif dan mendalam tentang ekosistem. Aplikasi ini merupakan langkah inovatif dalam menghadirkan pembelajaran IPA yang menarik, relevan, dan berdampak positif bagi pemahaman siswa tentang ekosistem dan lingkungan alam.

Hal yang harus diperhatikan dalam media pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, jenis tugas dan jawaban yang harus diperoleh siswa setelah pembelajaran, dan konteks pembelajaran, termasuk karakteristik siswa. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa salah satu tugas pokok media pendidikan adalah sebagai alat pembelajaran, yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru (Asyar, 2012). Berbagai media dapat diciptakan dalam proses pembelajaran siswa, salah satunya berasal dari teknologi yang memenuhi kebutuhan siswa (Munadi, 2013). Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran membuat proses belajar menjadi menarik dan efektif. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti aplikasi pintar atau smart apps, memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi metode pembelajaran baru yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang inovatif adalah aplikasi Smart Apps pada materi ekosistem untuk siswa kelas V. Studi literatur dan analisis aplikasi terkini menunjukkan efektivitas Smart Apps dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menggali dan mendiskusikan potensi serta efektivitas penggunaan aplikasi Smart Apps sebagai media pembelajaran inovatif dalam memperdalam pemahaman siswa kelas V tentang konsep ekosistem. Artikel ini bertujuan untuk menyoroti peran aplikasi Smart Apps dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPA. Selain itu, artikel ini juga bermaksud untuk memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi dan interaktif sebagai sarana untuk memfasilitasi pemahaman yang mendalam tentang ekosistem, serta untuk memberikan wawasan tentang manfaat dan potensi aplikasi Smart Apps dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa secara menyenangkan dan efektif.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development). Karena penelitian pada akhirnya menghasilkan produk baru untuk menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada (Amin, A.K. dan Mayasari, 2015) sehingga dapat dihasilkan produk tertentu, penelitian digunakan untuk menganalisis kebutuhan. Pekerjaan penelitian dan

pengembangan tidak selalu berupa benda atau perangkat keras, tetapi dapat pula berupa perangkat lunak (Sukmadinata, 2009) berdasarkan beberapa ahli yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan penelitian pengembangan suatu produk yang diciptakan harus diuji keefektifannya. Proses pembelajaran yang pertama sifatnya analisis, terdapat beberapa model dalam penelitian pengembangan, namun dalam penelitian ini terdapat model yang sesuai dengan penulis. Model ADDIE digunakan dalam penelitian pengembangan yang meliputi analisis, perencanaan, pelaksanaan (implementasi), pengembangan (development) dan evaluasi (evaluasi). Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil validasi lingkungan pembelajaran tematik terpadu yang dilaksanakan oleh para ahli. eksperimen melalui praktikum berupa data kualifikasi media dan materi pembelajaran mata pelajaran terpadu berbasis Smart Apps Creator.

HASIL PENELITIAN

Inovasi dalam pembelajaran sangat penting karena inovasi dapat berupa perubahan suatu sistem yang kurang baik menjadi perubahan yang lebih baik. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran menunjukkan adanya proses pembelajaran yang dirancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif dan dinamis untuk menciptakan proses dan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Menurut Nurdyansyah dkk, (2017:38), pendidikan saat ini harus terus-menerus dan jelas diperbaharui, oleh karena itu banyak pihak harus terlibat dalam pengembangannya agar pembelajaran berjalan sesuai cita-cita dan kebutuhan. Inovasi dalam pembelajaran juga mengandung arti bahwa komponen-komponen pembelajaran yang ada telah diinovasi (Fahri, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. *Analysis*

Pada tahap Analysis (Analisis), pengembangan Media Smart Apps dalam pembelajaran ekosistem untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dimulai dengan identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang terkait dengan materi ekosistem. Proses analisis melibatkan pemahaman mendalam terkait target audiens, karakteristik siswa, serta evaluasi materi ekosistem yang akan disampaikan melalui aplikasi. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan relevan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang optimal.

b. *Design*

Pada tahap Desain (Design), pengembangan Media Smart Apps dalam materi pembelajaran ekosistem untuk siswa kelas V Sekolah Dasar melibatkan perancangan konsep aplikasi yang menggabungkan fitur interaktif dan visual yang menarik. Desain aplikasi difokuskan pada kejelasan visualisasi konten yang memudahkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep ekosistem. Selain itu, langkah ini mencakup penyusunan storyboard atau blueprint untuk merancang tata letak konten dan antarmuka pengguna sehingga aplikasi dapat menyajikan materi pembelajaran ekosistem dengan cara yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa.

c. *Develop*

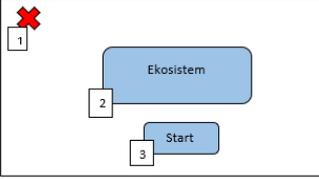
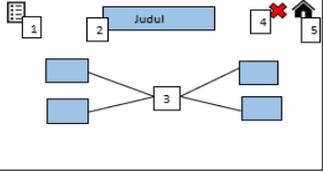
Pada tahap Development (Pengembangan), tim pengembang akan mengimplementasikan desain konsep aplikasi Media Smart Apps yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini melibatkan pengkodean, pengujian, dan penyempurnaan aplikasi guna memastikan bahwa fitur interaktif dan visualisasi konten yang telah dirancang dapat berjalan dengan baik. Selain itu, dalam tahap ini juga dilakukan integrasi konten pembelajaran ekosistem yang relevan dengan kurikulum sekolah dasar ke dalam aplikasi, sehingga siswa dapat memperoleh informasi yang sesuai dengan standar kompetensi yang harus dicapai. Tahap pengembangan bertujuan untuk menciptakan Media Smart Apps yang berkualitas dan dapat mendukung proses pembelajaran ekosistem dengan cara yang interaktif dan menarik bagi siswa kelas V SD.

d. *Implement*

Pada tahap Implementasi, Media Smart Apps yang telah dikembangkan akan diperkenalkan kepada guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar. Guru akan menjalani pelatihan mengenai cara optimal menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran ekosistem, sementara siswa akan

diberikan panduan tentang penggunaan aplikasi secara efektif. Proses implementasi ini juga melibatkan monitoring terhadap penggunaan aplikasi selama pembelajaran berlangsung, untuk memastikan bahwa aplikasi memberikan kontribusi positif dalam memahami konsep ekosistem dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

PEMBAHASAN

No.	Catatan	Visual : halaman soal
1.	Pada halaman ini akan disediakan soal yang dapat dikerjakan. Menu: tombol ini akan mengembalikan ke halaman menu atau konten.	
2.	Close: menutup	
3.	Home: kembali ke tampilan awal.	
4.	Back: tombol ini digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.	
5.	Next: tombol ini untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	
Judul: Ekosistem Pokok bahasan: Komponen Ekosistem		
No.	Catatan	Visual : Halaman 1 (home)
1.	Pada halaman awal, pengguna akan diberikan tampilan serta beberapa tombol seperti berikut: Tombol close: digunakan untuk keluar dari halaman web.	
2.	Judul: menampilkan judul atau tema yang dipelajari dalam suatu pelajaran.	
3.	Start: tombol ini berfungsi untuk memulai atau melanjutkan kehalam berikutnya.	
No.	Catatan	Visual: halaman materi
1.	Pada halaman ini akan ditampilkan sejumlah materi yang akan dipelajari pada mata pelajaran yang dipelajari. Materi dapat berupa rangkuman dan ringkasan.	
2.	Menu: tombol ini akan mengembalikan ke halaman menu atau konten.	
3.	Judul: berupa nama atau identitas halaman yang dibuka.	
4.	Materi: memuat rangkuman dari beberapa sub materi pembelajaran yang dilakukan.	
5.	Close: keluar atau menutup	
6.	Home: kembali ke halaman awal.	
No.	Catatan	Visual : halaman sub materi
1.	Menampilkan halaman dari setiap sub materi yang dibahas. Menu: Menu: tombol ini akan mengembalikan ke halaman menu atau konten.	
2.	Ringkasan: berupa materi yang dapat dipelajari pengguna.	
3.	Close: menutup	
4.	Home: kembali ke tampilan awal.	
5.	Back: tombol ini digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.	
6.	Next: tombol ini untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	

GAMBAR 1. *story board*

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi cerdas membawa inovasi penting materi ekosistem pendidikan kepada siswa. Aplikasi Smart Apps ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi informasi tentang ekosistem dengan cara yang interaktif dan menarik. Aplikasi

Smart Apps yang dirancang khusus untuk pembelajaran ekosistem dirancang dengan fitur menarik seperti visualisasi 3D yang memungkinkan siswa "melihat" ekosistem dengan cara yang lebih mendalam dan nyata. Fitur permainan interaktif Media Smart Apps tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga memfasilitasi proses pembelajaran yang seru dan menyenangkan. Siswa dapat berpartisipasi dalam kuis yang menantang dan simulasi ekosistem pendidikan untuk membantu mereka memahami konsep ekologi dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Kesederhanaan dengan perangkat pintar juga memudahkan siswa dalam mengakses informasi dan materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Dengan mengimplementasikan Media Smart Apps ke dalam ekosistem pembelajaran, diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan dan mendalam. Penggunaan teknologi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, namun juga memperkenalkan pengetahuan ekosistem dengan cara yang inovatif dan menarik. Menggabungkan fitur-fitur menarik dan metode pembelajaran interaktif, Media Smart Apps membawa pembelajaran lingkungan ke tingkat baru yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Media Smart Apps adalah aplikasi yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyediakan fitur interaktif dan gambar yang menarik. Penerapan Smart media yang berfokus pada pembelajaran menawarkan beberapa keuntungan penting. Salah satunya adalah kemampuannya dalam meningkatkan partisipasi pengguna dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan fungsi interaktif yang ditawarkan, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran materi pembelajaran ekosistem. Dengan berpartisipasi dalam kegiatan interaktif seperti kuis, simulasi atau permainan, siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran mereka sendiri. Selain itu, penggunaan Media Smart Apps memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pendekatan yang inovatif dan menarik. Visualisasi konten yang menarik dan mudah dipahami membantu siswa memahami konsep ekosistem dengan cara yang lebih nyata dan menyenangkan. Ketika informasi disajikan dengan cara visual yang menarik, siswa akan lebih tertarik dan memahami materi dengan lebih baik. Dengan menggabungkan teknologi modern dengan cara belajar yang inovatif, Media Smart Apps membuka peluang baru bagi pengguna untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna.

Fitur-fitur Media Smart Apps yang menarik termasuk kemampuan interaktif yang memungkinkan pengguna, baik siswa maupun guru, untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran. Misalnya, pengguna dapat menjawab kuis interaktif untuk menguji pemahaman mereka tentang materi ekosistem atau berpartisipasi dalam simulasi interaktif untuk memahami konsep ekologi secara praktis. Fitur interaktif ini memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berperan langsung dalam pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman mereka. Selain itu, visualisasi konten yang disajikan dalam Media Smart Apps didesain untuk menjadi menarik dan mudah dipahami. Dengan grafik yang atraktif dan animasi yang jelas, pengguna dapat memahami konsep-konsep ekologi dengan lebih cepat dan menyenangkan. Visualisasi konten seperti diagram, infografis, dan gambar interaktif membantu pengguna dalam memahami materi yang kompleks secara visual, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Dengan kombinasi fitur interaktif dan visualisasi konten yang menarik, Media Smart Apps dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi pengguna.

Pengembangan Media Smart Apps bertujuan untuk memberikan dampak positif terhadap pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi yang memenuhi kebutuhan pengguna khususnya siswa kelas V SD. Dengan diperkenalkannya teknologi dalam bentuk aplikasi interaktif, tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis dan efektif. Media Smart Apps dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur menarik dan konten yang disajikan dengan mudah dipahami, diharapkan pembelajaran dalam ekosistem menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, pengembangan Media Smart Apps juga bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran sehingga siswa memahami konsep ekosistem dengan lebih baik dan dalam waktu yang lebih singkat dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Dengan demikian, Media Smart

Apps diharapkan dapat menghadirkan inovasi positif dalam pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Media Smart Apps menawarkan beragam pilihan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran, mulai dari aplikasi yang menyediakan pembelajaran interaktif untuk topik tertentu hingga permainan edukatif yang memberikan kesenangan saat mengajar. Aplikasi pembelajaran interaktif dapat menyertakan fitur seperti video instruksional, kuis interaktif, dan simulasi yang membuat konsep kompleks lebih mudah dipahami. Sementara itu, program permainan edukatif menawarkan pembelajaran yang menyenangkan dengan tantangan dan level yang semakin meningkat. Contoh aplikasi Smart Apps yang menarik seperti program pembelajaran matematika yang dilengkapi teka-teki untuk meningkatkan keterampilan komputer, dan aplikasi sains yang menampilkan eksperimen virtual dan simulasi interaktif untuk memahami fenomena alam secara langsung. Selain itu, terdapat aplikasi bahasa asing yang menawarkan modul pembelajaran menyenangkan dengan visualisasi kata, kalimat, dan percakapan yang menarik. Dengan bantuan berbagai jenis Media Smart Apps, siswa diharapkan semakin tertarik dan termotivasi untuk belajar, mengembangkan keterampilan baru, dan meningkatkan pemahaman berbagai mata pelajaran. Menggabungkan pendekatan inovatif, interaktif dan edukatif, aplikasi ini menginspirasi siswa untuk belajar dengan penuh semangat dan semangat, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian mengenai penggunaan Media Smart Apps dalam pembelajaran ekosistem untuk siswa kelas V SD, disimpulkan bahwa teknologi ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar. Namun, aspek evaluasi jangka panjang, integrasi dengan kurikulum formal, dan peran guru masih perlu diperdalam. Saran untuk penelitian berikutnya adalah mengeksplorasi dampak jangka panjang, pengembangan model pengajaran terintegrasi, dan peran guru dalam mendukung teknologi. Pemahaman lebih mendalam terhadap faktor-faktor ini diharapkan memberikan wawasan berharga untuk pembelajaran efektif melalui Media Smart Apps di sekolah dasar. Integrasi teknologi terbaru, analisis data cerdas, dan pengalaman pengguna yang disesuaikan adalah aspek penting dalam pengembangan Media Smart Apps. Presentasi ini bertujuan memberikan panduan bagi profesional yang tertarik dalam pengembangan aplikasi pintar di industri media, dengan fokus pada strategi, tren, tantangan, dan manfaat yang dapat diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media pembelajaran matematika menggunakan smart apps creator pada materi bilangan bulat di sekolah dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345-356.
- Cahyati, F. D., Wibowo, A. M., & Amelia, R. (2021). Pengembangan Aplikasi Website Pokok Bahasan Ekosistem di Sekolah Dasar Brawijaya Smart School. *Experiment: Journal of Science Education*, 1(1), 28-34.
- Dynawantika, R., Ambarwati, R., & Putri, C. (2023, June). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-code Pada Perkalian Bilangan Cacah dengan Pendekatan RME kelas III Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* (Vol. 2, No. 2, pp. 252-261).
- Hakim, A. R. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361-2373.
- Murba, A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SOFTWARE PADA MATERI GEJALA KEMAGNETAN DAN GAYA DI KELAS IV SD* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Tifani, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.