



Media Smart Apps Creator Berbasis Problem Based Learning Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif

Dyah Ratnasari^{1*}, Isa Ansori² 

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 29, 2023

Accepted March 10, 2024

Available online April 25, 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Smart Apps Creator, Problem Based Learning, Kalimat Efektif.

Keywords:

Instructional Medi, Smart Apps Creator, Problem Based Learning, Effective Sentence.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Terbatasnya penggunaan media pembelajaran, model pembelajaran yang belum inovatif (konvensional) dan guru merasa kesulitan untuk mengajarkan materi kalimat efektif muatan pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Jontro melatarbelakangi dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan, serta keefektifan media *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan menurut Borg and Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data analisis produk, analisis data awal, dan analisis data akhir. Subjek validasi dilakukan oleh beberapa ahli, yakni 1 ahli materi dan 1 ahli media. Subjek uji coba adalah siswa kelas III SDN Jontro. Hasil validasi media diperoleh persentase sebesar 91% kriteria "Sangat layak", hasil validasi materi diperoleh persentase sebesar 80% kriteria "Sangat layak", hasil *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan *n-gain* mengalami peningkatan dengan kriteria "sedang". Pada uji coba skala kecil serta uji coba skala besar mengalami peningkatan rata-rata yang termasuk dalam kategori tinggi. Simpulan dari penelitian ini adalah media *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

The limited use of learning media, learning models that are not yet innovative (conventional) and teachers finding it difficult to teach effective sentence material for Indonesian language lesson content at SDN Jontro is the background for carrying out this research. This research aims to develop learning media and determine the feasibility and effectiveness of *Smart Apps Creator* media based on *Problem Based Learning* to improve the ability to write effective sentences for Indonesian language lesson content. This type of research is *Research and Development* (R&D) with a development model according to Borg and Gall. The data collection techniques used are tests, interviews, observation, documentation, and questionnaires. "Data analysis techniques for product analysis, initial data analysis, and final data analysis. Subject validation was carried out by several experts, namely 1 material expert and 1 media expert. The cona test subjects were class III students at SDN Jontro. The media validation results obtained a percentage of 91% for the "Very feasible" criteria, the material validation results obtained a percentage of 80% for the "Very feasible" criteria, the *pretest* and *posttest* results calculated using *n-gain* experienced an increase of 0.71 with an average difference of 34. 17 includes "medium" criteria. In small scale trials and large scale trials there was an average increase of 24.55 with an average difference of 0.77 which is included in the high category. "The conclusion of this research is that *Smart Apps Creator* media based on *Problem Based Learning* is very feasible and effective to use to improve the ability to write effective sentences in Indonesian language lesson content..

*Corresponding author.

E-mail addresses: dyahratna@students.unnes.ac.id (Dyah Ratnasari)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar guna mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Pendidikan anak sejak dini yang menjadi landasan bagi masyarakat untuk tumbuh menjadi manusia yang arif, berkualitas dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa (Demirtas & Cayir, 2021; Dwikurnaningsih, 2020; Kholida et al., 2020). Oleh karena itu, peningkatan pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia yang mampu menjaga dan memelihara jati diri bangsa (Davies et al., 2021; Nikdel Teymori & Fardin, 2020; Sadikin, 2019). Pendidikan merupakan kunci dari pembangunan nasional suatu Negara dan guru merupakan ujung tombak dari pendidikan (Mansir, 2020; Qodriani et al., 2022). Setiap guru perlu memperhatikan dan memahami keaktifan siswa dalam proses pembelajaran agar guru dapat mengetahui seberapa baik siswa dalam memahami proses pembelajaran selama pembelajaran (Agustini et al., 2020; Fitri et al., 2021). Salah satu pembelajaran yang didapatkan siswa disekolah yaitu Bahasa Indonesia. Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih banyak siswa kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Jontro juga ditemukan hasil belajar siswa belum tuntas dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan data PAS siswa kelas kelas III hampir sebagian dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebanyak 18 dari 28 anak masih belum mencapai KKM, dimana KKM yang ditetapkan adalah 75, atau sebanyak 35,71% siswa sudah tuntas dan 64,28% siswa belum tuntas. Berdasarkan data hasil belajar siswa, muatan pelajaran Bahasa Indonesia merupakan muatan pelajaran dengan rata-rata nilai terendah kedua setelah matematika. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, baik dari guru, siswa maupun sarana prasarana yang kurang memadai. Temuan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki keterampilan menulis yang rendah (Latifah et al., 2020; Ratihwulan & Asmara, 2019). Temuan lainnya juga mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa disebabkan oleh beberapa factor seperti kurangnya media pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat (Hudhana, 2019; Ulfah & Soenarto, 2017).

Permasalahan lain yang ditemukan yaitu model pembelajaran belum inovatif (konvensional). Dalam pembelajaran yang berlangsung di kelas III, guru menerangkan lebih banyak menggunakan papan tulis sehingga siswa difokuskan untuk melihat dan mendengarkan ceramah guru, siswa merasa bosan serta tidak adanya aktivitas siswa yang menarik di dalam kelas. Kenyataan menunjukkan bahwa sebagian besar pelaksanaan proses belajar mengajar disekolah masih dilakukan secara konvensional. Selain itu, kurang adanya model dan metode yang inovatif sehingga membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Berdasarkan pelaksanaan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas III, guru mengeluhkan siswa merasa kesulitan dalam menulis kalimat efektif guru juga merasa kesulitan dalam mengajar materi menulis kalimat efektif karena semenjak covid siswa belajar dirumah sehingga kurangnya minat siswa untuk menambah kosa kata dan bereksplorasi untuk membuat kalimat. Oleh karena itu, perlunya pengembangan media serta pembaharuan model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan modal belajar dasar untuk perkembangan siswa dan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada siswa (Agustini et al., 2020; Ali, 2020; Amil et al., 2020). Mata pelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan komunikasi, kemampuan berpikir imajinatif, dan kepercayaan diri siswa sebagai warga negara yang berpendidikan (Usmam, 2019). Pada dasarnya keterampilan berbahasa merupakan suatu kesatuan yang mencakup keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Amil et al., 2020; Hidayah et al., 2020; Yuanta, 2017). Guru harus mampu memfasilitasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia sehingga siswa memiliki keterampilan yang cakap (Marizal et al., 2021; Munthe et al., 2023). Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikembangkan (Erviana et al., 2021; Trisnoningsih, 2021). Dalam proses menulis, penting untuk mempertimbangkan struktur terkait isi teks agar pembaca dapat memahami pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Oleh karena itu, siswa perlu memperhatikan tanda baca atau penggunaan tanda baca dengan baik seperti pada kata, frasa, paragraf, dan sebagainya (Supriadi et al., 2020). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan yang dapat mendorong siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan keaktifan siswa (Meilinda et al., 2017; Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan (Azizah et al., 2017; Ikhbal & Musril, 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menunjang kegiatan belajar guru dan siswa (Arsyad & Lestari, 2020; Syahroni & Nurfitriyanti, 2017; Yuniastuti, Miftakhuddin, 2021). Salah satu aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran adalah *Smart Apps Creator*. *Smart Apps Creator* adalah media digital terkini yang menghasilkan konten multimedia yang dapat diinstal pada smartphone (Fahri, 2022; Suhartati, 2021). Di antara berbagai media pembelajaran, *Smart Apps Creator* merupakan salah satu media yang dapat dipilih karena merupakan aplikasi untuk membuat App Mobile

Android ataupun iOS dan desktop tanpa coding pemrograman, dan outputnya berupa html 5 dan exe dengan tampilan yang ramah untuk pengguna (Fahri, 2022). Selain itu, *Smart Apps Creator* mudah digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan dapat dipadukan dengan animasi ataupun background suara untuk membuat isi konten lebih menarik (Ardiansyah & Wicaksono, 2022). Agar proses pembelajaran berjalan lebih maksimal serta tidak membosankan, perlu juga diintegrasikan model pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Wardana & Sagoro, 2019). Salah satu model tersebut adalah model pembelajaran PBL (problem based learning). PBL merupakan model pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Arifin & Tri Anzani Ashari, 2021; Shofiyah & Wulandari, 2018; Wedyawati, Nelly, 2019). Secara spesifik, siswa harus aktif bekerja untuk mencari solusi permasalahan. Pembelajaran diawali dari suatu permasalahan yang harus dipecahkan, dan permasalahan yang disajikan dapat menjadi jalan keluar bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan baru sebelum menyelesaikan permasalahan yang ada (Nur et al., 2016; Nurlaily et al., 2019; Nurtanto et al., 2019; Pratiwi & Wuryandani, 2020).

Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa model PBL dapat membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan (Murniyati & Winarto, 2018; Safithri et al., 2021; Simbolon & Koeswanti, 2020). Temuan lainnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran sangat penting digunakan dalam pembelajaran karena dapat memudahkan siswa dalam belajar (Faisal et al., 2020; Febriani, 2017; Ulfah & Soenarto, 2017). Hasil penelitian sebelumnya telah mendapatkan hasil bahwa media *Smart Apps Creator* merupakan media yang sangat valid, sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA materi suhu dan kalor kelas V Sekolah Dasar (Elviana & Julianto, 2022). Media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* berbantuan *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Desramaza et al., 2023). Belum adanya kajian mengenai media smart apps creator berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada materi kalimat efektif. Kehadiran media belajar sangat bermanfaat bagi guru dalam proses pembelajaran, karena memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Keunggulan media smart apps creator berbasis problem based learning yaitu media ini dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan baru untuk menyelesaikan masalah. Berdasarkan penjelasan tersebut untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan research & development (R&D). Penelitian dan Pengembangan atau R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan serta kelayakan produk tersebut (Sugiyono 2022). Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model menurut Borg dan Gell. Adapun langkah-langkah model Borg and Gell, meliputi pertama, Potensi dan masalah, berdasarkan hasil data yang diperoleh, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada di semester kelas III SDN Jontro, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati. Informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan pembelajaran Bahasa Indonesia belum berjalan secara optimal, dan rendahnya hasil belajar pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa 18 dari 28 anak masih belum mencapai KKM. Kedua, Pengumpulan data, dalam hal ini, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi angket kebutuhan guru dan siswa, serta nilai pretest siswa. Ketiga, Desain produk, media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis PBL dengan materi menulis kalimat efektif pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III dirancang sesuai KD dan indikator yang akan dicapai pada materi ketrampilan menulis kalimat efektif. Adapun langkah-langkah dalam mendesain produk meliputi: penyusunan materi, format, dan layout desain bahan yang sesuai, pengaplikasian dalam software pembuatan media *Smart Apps Creator*.

Keempat, Validasi desain, validasi kelayakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis PBL dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi, dan ahli media. Setiap ahli memberikan penilaian atau validasi menggunakan instrumen validasi penilaian kelayakan terhadap rancangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis PBL. Kedua ahli juga memberikan saran perbaikan terhadap media yang dinilai sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan lebih lanjut. Kelima, Revisi desain, setelah perbaikan desain divalidasi oleh ahli, maka akan terlihat kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya oleh peneliti akan dicoba untuk menguranginya dengan cara memperbaiki desain tersebut. Peneliti melakukan perbaikan desain berdasarkan saran ahli materi, dan ahli media yang telah melakukan penilaian. Setelah produk tersebut direvisi, media akan dikonsultasikan kembali kepada ahli materi, media dan bahasa sampai dinyatakan bahwa media tersebut layak untuk diuji cobakan. Keenam, Uji coba produk; Uji coba

produk pada penelitian ini dilakukan dengan mendemonstrasikan penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis PBL pada uji coba berskala kecil, peneliti mengambil sampel sejumlah 6 siswa. Setelah media diujicobakan kepada 6 siswa, peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis PBL pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi ketrampilan menulis kalimat efektif.

Ketujuh, Revisi produk, setelah produk diuji efektivitas melalui penerapan produk kelas uji coba dalam skala kecil, peneliti mendapatkan informasi dari angket tanggapan guru dan siswa yang berisi kelemahan dan kekurangan produk. Saran tersebut akan digunakan sebagai bahan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan agar lebih efektif ketika digunakan. Produk yang telah diperbaiki berdasarkan validasi dan uji coba produk skala kecil, maka selanjutnya produk diuji keefektifannya pada uji pemakaian produk. Kedelapan, Uji coba pemakaian, setelah melakukan perbaikan atau revisi dari kelemahan produk yang dikembangkan ketika diujikan pada kelompok kecil, maka langkah selanjutnya akan dilakukan tahap uji coba pemakaian dengan skala besar. Pengujian produk skala besar dilakukan kepada 28 peserta didik kelas III SDN Jontro Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Sehingga dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* materi menulis kalimat efektif. Kesembilan, Revisi produk; (10) Produksi massal (Sugiyono 2022). Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan Borg and Gell hanya sampai pada langkah ke-8 yaitu tahap uji coba yang dilaksanakan pada siswa kelas III SD Jontro, Kabupaten Pati karena penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai menguji keefektifan dan kelayakan media. Tahap pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis PBL

No	Tahap	Indikator
1.	Potensi dan Masalah	1. Hasil belajar Bahasa Indonesia rendah 2. Guru belum memaksimalkan penggunaan media dan model pembelajaran. 3. Guru merasa kesulitan dalam mengajarkan materi kalimat efektif.
2.	Pengumpulan Data	1. Observasi 2. Wawancara 3. Data Dokumen
3.	Desain Produk	1. Merancang desain produk 2. Menyusun desain produk
4.	Validasi Desain	1. Validasi ahli materi 2. Validasi ahli media
5.	Revisi Desain	1. Memperbaiki produk sesuai saran ahli
6.	Uji Coba Produk	1. Penerapan media 2. Tanggapan siswa dan guru
7.	Revisi Produk	1. Memperbaiki media saat uji coba kelompok kecil
8.	Uji Coba Pemakaian	1. Penerapan Media 2. Pre Test 3. Post Test

Subyek penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, guru kelas, dan siswa kelas III SDN Jontro yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Pelaksanaan teknik tes dilakukan dengan cara memberikan soal kepada siswa (Yulawati et al., 2022). Metodologi pengujian penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai pengetahuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan kemampuannya dalam menulis kalimat efektif. Instrumen pre-test dan post-test digunakan dan dilaksanakan secara dua kali yaitu pada uji produk skala kecil dan uji produk skala besar. Pengujian dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa. Data *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji *N Gain Score* untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan hasil skor *pre-test* dan *post-test*. Metode non tes menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Metode angket adalah metode pengumpulan data yang mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden (Sugiyono, 2018). Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui nilai persentase kelayakan produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru dan siswa). Uji validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan memberikan hasil instrumen angket validasi. Setelah diperoleh skor dari hasil penilaian validator, maka skor tersebut akan dikonversi dengan tabel

konversi tingkat. Hasil penilaian validator yang dihitung menggunakan rumus tersebut kemudian dikonversi dalam [Tabel 2](#).

Tabel 2. Konversi kriteria kelayakan produk

Skala (%)	Kriteria Kelayakan
76%-100%	Sangat layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup layak
0%-25%	Kurang layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia yang layak serta efektif dalam pembelajaran. Pengembangan media ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan diantaranya ketersediaan media pembelajaran di sekolah belum memadai yaitu media yang ada cenderung berbasis teks sehingga guru hanya menggunakan media apa adanya yang tersedia (buku siswa dan LKS), serta penggunaan media pembelajaran berbasis IT oleh guru belum maksimal. Produk media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* yang dikemas dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan produk juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD yang berusia sekitar 7-11 tahun yaitu siswa akan optimal dalam memahami materi pembelajaran dengan mengaitkan suatu benda dan peristiwa konkret yang ada di sekitar siswa. Media yang dikembangkan terdiri atas beberapa menu yaitu: beberapa menu yaitu: (1) halaman pembuka adalah halaman yang secara otomatis akan menuju ke halaman awal (2) halaman awal adalah tampilan awal untuk menuju ke menu utama; (3) menu utama memuat: petunjuk, kompetensi, pembelajaran, profil, daftar pustaka; (4) petunjuk penggunaan berisi tombol-tombol disertai keterangan penggunaannya; (5) kompetensi; (6) materi memuat halaman pendahuluan materi yang terdiri atas 2 pembelajaran yaitu pembelajaran 5 dan 6 dimana materi tersebut memuat indikator, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, sintaks PBL, dan soal evaluasi; (7) profil berisi halaman biodata pengembang dan biodata pembimbing; (8) daftar pustaka yaitu halaman yang memuat berbagai sumber referensi yang dijadikan sebagai bahan dalam menyusun materi pada media pembelajaran. Adapun hasil pengembangan media disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Pengembangan Media

Uji Kelayakan Media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan validasi uji kelayakan oleh ahli materi, diperoleh data kelayakan pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning*. Hasil validasi uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi disajikan pada [Tabel 3](#). Berdasarkan uraian data, hasil validasi ahli materi pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* memiliki kualifikasi "Sangat layak" dengan sedikit modifikasi untuk perbaikan, dan substantif tercapai persentase validitas A sebesar 80. Revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli

materi. Ahli materi memberikan saran dan pendapat mengenai penggunaan tata bahasa, tanda baca yang perlu mendapat perhatian lebih, dan font yang perlu disesuaikan dengan buku tematik.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	-	-	4	1
2.	Kelayakan Bahasa	-	-	4	-
3.	Kesesuaian dengan materi	-	-	3	2
Jumlah Skor : 45					
Presentase : 80%					

Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami teks bacaan dan siswa dapat lebih memahami pembelajaran yang disampaikan. Validasi produk juga dilakukan oleh ahli media. Pengumpulan data kesesuaian media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* berdasarkan validasi uji kelayakan media. Berdasarkan uraian data, hasil validasi ahli media pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* memiliki kualifikasi “sangat layak” dengan sedikit modifikasi pada font sehingga tercapai persentase validitas A sebesar 91. Rekapitulasi validasi produk yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	-	-	2	3
2.	Desain Pembelajaran	-	-	2	1
3.	Kelayakan Penyajian	-	-	5	1
Jumlah Skor : 51					
Presentase : 91%					

Berdasarkan uraian data, hasil validasi ahli media pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* memiliki kualifikasi “sangat layak” dengan sedikit modifikasi pada font sehingga tercapai persentase validitas A sebesar 91. Rekapitulasi validasi produk oleh ahli materi dan ahli media disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Oleh Ahli

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
Ahli Materi	80%	Sangat Layak
Ahli Media	91%	Sangat Layak
Rata-rata : 85,5%		Sangat Layak

Berdasarkan data tersebut, rata-rata persentase yang dilaporkan oleh ahli materi dan ahli media untuk pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* adalah sebesar 85,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hal tersebut, produk dinyatakan layak diujicobakan melalui dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilaksanakan di kelas III SDN Jontro, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati mengambil sampel 6 siswa dari total keseluruhan 28 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling yaitu berdasarkan pemerinkatan di kelas, 2 siswa peringkat bawah, 2 siswa peringkat tengah, dan 2 siswa peringkat atas. Siswa yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah MRI, RT, NS, MRI, JP, SVA. Pada awal kegiatan pembelajaran, dilakukan pembagian soal pretest kepada siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan materi dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning*. Pada saat siswa mengerjakan soal pretest, peneliti mempersiapkan laptop dan LCD untuk menampilkan media pembelajaran media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Kemudian guna untuk mengetahui perubahan setelah mendapatkan materi dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning*, diakhir pembelajaran peneliti memberikan soal posttest dan angket tanggapan siswa. Penelitian

memberikan angket tanggapan siswa, hasilnya digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran setelah dilakukan ujicoba skala kecil. Hasil pretest uji coba skala kecil menunjukkan hanya tidak ada siswa yang mencapai KKM yang ditentukan. Hasil post-test menunjukkan terdapat lima siswa yang hasilnya memenuhi syarat KKM, dan satu siswa yang hasilnya tidak memenuhi syarat KKM. Berdasarkan data tersebut, terdapat kenaikan rata-rata nilai *pretest* atau sebelum menggunakan menggunakan media pembelajaran "*Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* dan nilai *posttest* atau setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran. Setelah siswa mengerjakan soal *pretest-posttest*, kemudian siswa diberikan angket kuesioner untuk mengetahui tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning*. Hasil angket kuesioner tanggapan siswa pada media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kualifikasi "sangat layak". Selain diberikan kepada siswa, angket kuesioner juga diberikan kepada guru kelas III SDN Jontro. Hasil angket kuesioner tanggapan guru disajikan pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Hasil Penilaian Media Oleh Guru (Skala Kecil)

Aspek	Skor Maksimal	Skor	Presentase	Kriteria
Mutu Teknis	4	4	100%	Sangat layak
Penyajian Materi	8	8	100%	Sangat layak
Kebahasa dan keterbacaan materi	3	3	100%	Sangat layak
Total	15	15	100%	Sangat layak

Subjek penelitian pada uji coba skala besar yaitu siswa kelas III SDN Jontro sebanyak 22 siswa. Uji coba skala besar dilakukan dengan memberikan soal *pretest-posttest* kepada siswa untuk mengetahui perolehan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran. Hasil *pretest-posttest* uji coba pemakaian skala besar disajikan pada [Tabel 7](#).

Tabel 7. Hasil Pretest-Posttest Uji Coba Pemakaian Skala Besar

No	Kategori nilai	Jumlah siswa (Pretest)	Presentase	Jumlah Siswa (Posttest)	Presentase
1.	Rentang nilai 0-69	10	45,4%	0	0%
2.	Rentang nilai 70-79	9	40,9%	0	0%
3.	Rentang nilai 80-89	3	13,6%	4	18,1%
4.	Rentang nilai 90-100	0	0%	18	81,8%
	Nilai rata-rata	68,2		92,7	
	Nilai tertinggi	80		100	
	Nilai terendah	55		80	
	Tuntas	8 (36,4%)		22 (100%)	
	Tidak Tuntas	14 (63,6%)		0 (0%)	
	KKM		75		

Berdasarkan [Tabel 7](#), nilai *pretest* pada uji coba pemakaian skala besar menunjukkan terdapat 8 siswa dari total 22 siswa yang mendapatkan nilai memenuhi KKM dengan rata-rata nilainya yaitu 68,2. Sedangkan nilai *posttest* menunjukkan terdapat 22 siswa yang nilainya sudah memenuhi KKM. Berdasarkan tabel nilai *pretest-posttest* pada uji coba skala kecil dan skala besar menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai N-Gain dari hasil *pretest-posttest* yang telah dilaksanakan. Hasil peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* disajikan pada [Tabel 8](#). Hasil uji peningkatan rata-rata (N-gain) pada uji skala kecil menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0.71 dengan selisih rata-rata 34,17 yang termasuk dalam kategori tinggi. Pada uji skala besar menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata sebesar 24.55 dengan selisih rata-rata 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada skala kecil dan skala besar menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning*.

Tabel 8. Hasil uji rata-rata N-Gain

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih Rata-rata	N _{gain}	Keterangan
Skala Kecil	51.67	85.83	34.17	0.71	Tinggi
Skala Besar	68.18	92.73	24.55	0,77	Tinggi

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media “pembelajaran *Smart Apss Creator* berbasis *Problem Based Learning* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut, disebabkan oleh beberapa factor. Pertama, media pembelajaran *Smart Apss Creator* berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran *Smart Apss Creator* membuat siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga akan memudahkan dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa dapat membantu siswa dalam belajar cepat sehingga siswa lebih mudah dalam menyerap informasi yang disajikan oleh guru (Nurhayati, 2020; Sundari, 2019; Yusmiono, 2018). Selain itu, penggunaan *Smart Apps Creator* memungkinkan siswa untuk menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri. siswa dapat memilih format yang paling cocok untuk mereka baik gambar, video, teks ataupun interaksi langsung. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dapat memudahkan siswa dalam belajar (Hapsari & Zulherman, 2021; Nurwidayanti & Mukminan, 2018; Priantini & Widiastuti, 2021). Pada media “pembelajaran *Smart Apss Creator* berbasis *Problem Based Learning*” pada materi kalimat efektif terdapat voice over yang ada pada bagian materi. Voice over merupakan narasi tambahan berupa suara manusia yang membacakan sebuah cerita/narasi yang berkaitan dengan video atau gambar yang di buat. Biasanya, pengisian suara atau voice over ini digunakan untuk memberi penjelasan dari video atau gambar yang ditayangkan (Fauzi et al., 2021; Glorioso et al., 2022). Selain itu, dalam pengembangan media pembelajaran *Smart Apss Creator* berbasis *Problem Based Learning* terdapat soal evaluasi dengan skor setiap soalnya yang bertujuan untuk mengetahui perolehan hasil evaluasi tersebut.

Kedua, media pembelajaran *Smart Apss Creator* berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan dalam pembelajaran karena meningkatkan semangat siswa. Menurut guru dan peserta didik media yang dikembangkan memiliki penyajian materi yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa yang semangat dalam belajar akan berdampak pada suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan (Dwi et al., 2021; Hendri et al., 2020; Ikhtiarini et al., 2021; Yasa et al., 2021). Selain itu penyampaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran *Smart Apss Creator* berbasis *Problem Based Learning* juga mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran juga memudahkan guru untuk memaparkan materi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa media sesungguhnya memudahkan guru dalam menyalurkan materi kepada siswa (Arsyad & Lestari, 2020; Juniari, 2021; Syahroni & Nurfitriyanti, 2017; Yuniastuti, Miftakhuddin, 2021). Media yang baik dapat menambah semangat belajar siswa (Rikawati & Sitinjak, 2020; Risabethe & Astuti, 2017). Media ini menggunakan pendekatan PBL sehingga menekankan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Arifin & Tri Anzani Ashari, 2021; Shofiyah & Wulandari, 2018; Wedyawati, Nelly, 2019). Hal ini menyebabkan siswa lebih aktif dan semangat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketiga, media pembelajaran *Smart Apss Creator* berbasis *Problem Based Learning* membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik sehingga membuat suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tentu berdampak positif bagi siswa (Rikawati & Sitinjak, 2020; Roffiq et al., 2017). Media pembelajaran *Smart Apss Creator* berbasis *Problem Based Learning* menuntut siswa terlibat penuh dalam kegiatan belajar. Pembelajaran diawali dari suatu permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa dan solusi yang diberikan siswa menjadi pengetahuan baru untuk siswa (Nur et al., 2016; Nurlaily et al., 2019; Nurtanto et al., 2019; Pratiwi & Wuryandani, 2020). Kegiatan pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa senang dan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran ini juga dapat diakses diberbagai perangkat yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel. Temuan sebelumnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang fleksibel akan memudahkan siswa dalam belajar dan menambah minat belajar siswa (Anggraeni et al., 2021; Sari et al., 2023). Penelitian lainnya juga mengungkapkan media berbasis PBL dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat (Kimianti & Prasetyo, 2019; Pramana et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran *Smart*

Apps Creator berbasis *Problem Based Learning* sangat efektif untuk digunakan dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kalimat efektif. Kelebihan dari media ini yaitu *Smart Apps Creator* mendukung kolaborasi antar siswa. Siswa dapat bekerja sama memperluas pemahaman mereka melalui diskusi dan berbagi ide sehingga menambah pemahaman siswa. Selain itu media ini memungkinkan siswa untuk memahami penggunaan teknologi modern secara lebih baik. Siswa dapat mengembangkan keterampilan teknologi yang berguna dalam dunia nyata. Hasil penelitian ini mempunyai implikasi bagi dunia pendidikan dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat memahami isi materi yang dijelaskan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* di Kelas III dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia siswa kelas III. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* di Kelas III SDN dinyatakan sangat layak dan efektif berdasarkan validitas para ahli. Dengan adanya media ini, siswa akan mendapatkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, sehingga pemahaman peserta didik dapat bertambah dan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* di Kelas III SDN dinyatakan efektif berdasarkan peningkatan nilai siswa yang ditunjukkan pada tes N-Gain. Implikasi dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis kalimat efektif, serta memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, D., Lian, B., & Sari, A. P. (2020). School'S Strategy for Teacher'S Professionalism Through Digital Literacy in the Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Educational Review*, 2(2), 160–173. <https://doi.org/10.33369/ijer.v2i2.10967>.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Amil, A. J., Setyawan, A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis Android Pokok Pembahasan Legenda Desa-Desa Di Madura Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Smp Negeri Se-Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(2). <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i2.8628>.
- Anggraeni, W. S., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I6.1636>.
- Ardiansyah, Y., & Wicaksono, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Smart App Creator (Sac) Pada Materi Persamaan Nilai Mutlak. *Koordinat Jurnal MIPA*, 3(2), 33–42. <https://doi.org/10.24239/koordinat.v3i2.42>.
- Arifin, F., & Tri Anzani Ashari, F. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar : STUDI META-ANALISIS. *Jurnal PGSD*, 7(2), 53. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v7i1.5099>.
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5072>.
- Azizah, S., Khuzaemah, E., & Rosdiana, I. (2017). Penggunaan Media Internet eXe-Learning Berbasis Masalah pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam kehidupan sehari-harinya dan juga psikomotor (keterampilan) siswa . Proses belajar dapat materi dan bahan belajar yang. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 2005, 197–213. <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v6i2.1957>.
- Davies, C., Hendry, A., Gibson, S. P., Gliga, T., McGillion, M., & Gonzalez-Gomez, N. (2021). Early childhood education and care (ECEC) during COVID-19 boosts growth in language and executive function. *Infant and Child Development*, 30(4), 1–15. <https://doi.org/10.1002/icd.2241>.
- Demirtas, S., & Cayir, N. A. (2021). An Investigation of Elementary School Teachers' Experiences about Outdoor Education Activities Project*. *Egitim ve Bilim*, 46(208), 1–30. <https://doi.org/10.15390/EB.2021.9565>.
- Desramaza, A., Tiona Pasaribu, F., & Sufri. (2023). Desain Media Pembelajaran Berbasis Project Based

- Learning Berbantuan Smart Apps Creator. *Pedagogy*, 8(1), 59–72. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v8i1.2382>.
- Dwi, I. K., Ardana, C., Agung, A., Agung, G., & Simamora, H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>.
- Dwikurnaningsih, Y. (2020). Implementasi Supervisi Akademik di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 4(3), 182–190. <https://doi.org/10.17977/um025v4i32020p182>.
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (Sac) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4).
- Erviana, Y., Munifah, S., & Mustikasari, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Kata Dengan Ape Dadu Cerdas. *Jurnal Mentari*, 1(2), 94–102.
- Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (Sac) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Smait Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>.
- Faisal, A. H., Zuriyati, Nf., & Leiliyanti, E. (2020). Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Aplikasi Android Untuk Siswa Sma. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p1-18>.
- Fauzi, A. Z., Brilianti, D. F., & Kamal, B. (2021). Peningkatan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Teknik Voice Over. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(01), 21–26. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.482>.
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.
- Fitri, Z., Akbar, M. Z., & Ula, M. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Di Smkn 3 Lhokseumawe. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(1), 106–124. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v5i1.4857>.
- Glorioso, I. G., Arevalo, S. F. Q., Decena, M. B. S., Jolejole, T. K. B., & Gonzales, M. S. (2022). Developing and pre-testing of nutrition cartoon video to promote healthy eating among hearing and deaf and mute children. *Malaysian Journal of Nutrition*, 28(3). <https://doi.org/10.31246/mjn-2021-0127>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Hendri, M., Pramudya, L., Ika, N., & Pratiwi, S. (2020). Analisis hubungan karakter semangat kebangsaan dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.25209>.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6182>.
- Hudhana, W. D. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA se-Kabupaten Tangerang. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 31–46. <https://doi.org/10.22437/pena.v9i1.6839>.
- Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1411>.
- Ikhtiarini, R. U., Utomo, S. W., & Sulistyowati, N. W. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Dasar. *Tangible : Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 6(1), 102–110. <https://doi.org/10.47221/tangible.v6i1.138>.
- Juniari, I. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>.
- Kholida, A., Sutama, I. W., & Suryadi, S. (2020). Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 76–87. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.24854>.
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Pengembangan E-Modul Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p91--103>.
- Latifah, N., Hasan, N., & Fitria, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe

- Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Negeri Sukamurni 1 Kabupaten Tengerang. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 40–48. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i1.3463>.
- Mansir, F. (2020). Kesejahteraan Dan Kualitas Guru Sebagai Ujung Tombak Pendidikan Nasional Era Digital. *Jurnal IKA PGS*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.829>.
- Marizal, Y., R., S., & Tressyalina, T. (2021). Tindak Tutur Direktif Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Negeri 2 Gunung Talang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(4), 441–452. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i4.264>.
- Meilinda, I., Hamdu, G., & Apriliya, S. (2017). Media Mock-Up Pada Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v4i2.7319>.
- Munthe, D. A. Y., Hasibuan, T. P., Sukma, D. P., Irfani, S. Y., & Deliyanti, Y. (2023). Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 48–56. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1405>.
- Murniyati, & Winarto. (2018). Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dan Problem Based Learning (PBL) Ditinjau dari Pencapaian Keterampilan Proses Siswa. *Pancasakti Science Education Journal*, 3(1), 25–33. <https://doi.org/10.24905/psej.v3i1.914>.
- Nikdel Teymori, A., & Fardin, M. A. (2020). COVID-19 and Educational Challenges: A Review of the Benefits of Online Education. *Annals of Military and Health Sciences Research*, 18(3). <https://doi.org/10.5812/amh.105778>.
- Nur, S., Pujiastuti, & Rahman. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Jurnal Sainifik*, 2(2), 133–141. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v2i2.105>.
- Nurfadhillah, S., Damayanti Tantular, L., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. *PENSA*, 3(2), 267–279. <https://doi.org/10.36088/PENSA.V3I2.1351>.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.
- Nurlaily, V. A., Soegiyanto, H., & Usodo, B. (2019). Elementary school teacher's obstacles in the implementation of problem-based learning model in mathematics learning. *Journal on Mathematics Education*, 10(2), 229–238. <https://doi.org/10.22342/jme.10.2.5386.229-238>.
- Nurtanto, M., Sofyan, H., Fawaid, M., & Rabiman, R. (2019). Problem-based learning (PBL) in industry 4.0: Improving learning quality through character-based literacy learning and life career skill (LL-LCS). *Universal Journal of Educational Research*, 7(11), 2487–2494. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071128>.
- Nurwidayanti, D., & Mukminan, M. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 105–114. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i2.17743>.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>.
- Pratiwi, V. D., & Wuryandani, W. (2020). Effect of Problem Based Learning (PBL) Models on Motivation and Learning Outcomes in Learning Civic Education. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 401. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i3.21565>.
- Priantini, D. A. M. M. O., & Widiastuti, N. L. G. K. (2021). How Effective is Learning Style Material with E-modules During The COVID-19 Pandemic? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 307–314. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.37687>.
- Qodriani, R. N. L., Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326–339. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689).
- Ratihwulan, E., & Asmara, R. (2019). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Menulis Teks Eksposisi Menggunakan Model Discokaku Dipadu Gambar Berseri di SMA Negeri 5 Magelang. *Transformasi: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 3(1). <https://doi.org/10.31002/transformatika.v3i1.2006>.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>.
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi

- Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>.
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media Musik dan Lagu pada Proses Pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 35. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.330>.
- Rustam Efendy Rasyid, Usmam M., S. A. S. (2019). *Higher Order Thinking Skill*. CV. Syntax Computama.
- Sadikin, M. (2019). Pemanfaatan Media Gambar Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Ips Sma Muhammadiyah 2 Pontianak. *Diakronika*, 19(2), 121-126. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>.
- Safithri, R., Syaiful, S., & Huda, N. (2021). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Self Efficacy Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 335-346. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.539>.
- Sari, S. M., Ma'arij, M. Z., & Adila, D. R. (2023). The Effectiveness of Multimedia-based Learning Media on the Achievement of Health Students' Competences: A Literature Study. *KnE Medicine*, 2023, 25-38-25-38. <https://doi.org/10.18502/KME.V3I1.12695>.
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v3n1.p33-38>.
- Simbolon, R., & Koeswanti, H. D. (2020). Comparison Of Pbl (Project Based Learning) Models With Pbl (Problem Based Learning) Models To Determine Student Learning Outcomes And Motivation. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 519-529.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D/Sugiyono*. Alfabeta.
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>.
- Sundari, N. (2019). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699. <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2836>.
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Yume: Journal of Management*, 3(3), 84-93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>.
- Syahroni, & Nurfitriyanti, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3), 262-271. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2237>.
- Trisnoningsih, D. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Menggunakan Metode Quantum Learning Berbantuan Gambar Berseri. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1271>.
- Ulfah, D. M., & Soenarto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media video dan gambar terhadap keterampilan menulis kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 22-34. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7693>.
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 DI SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46-57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>.
- Wedyawati, Nelly, and Y. L. (2019). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. : CV Budi Utama.
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa melalui Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 104-112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>.
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 59-70. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>.
- Yuliawati, D. D., Bintang, K. A., Fath A., M. S., Fitrotul, R., Gheafitri, Z., & Hanatan, A. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dengan Penilaian Tes Dan Non Tes. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(2), 65. <https://doi.org/10.19184/jpf.v11i2.31048>.
- Yuniastuti, Miftakhuudin, and M. K. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. Scopindo Media Pustaka.
- Yusmiono, B. A. (2018). Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Di Universitas PGRI Palembang. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1-8. <https://doi.org/10.30998/fjik.v5i1.2148>.