



Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Terintegrasi *Genially* pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Kelas IV Sekolah Dasar

Amelia Safitri¹⁾, Andi Asrafiani Arafah^{1)*}, Hety Diana Septika¹⁾, Makmun¹⁾, Taufik Hidayat¹⁾, Sukriadi¹⁾

¹⁾Universitas Mulawarman

*Corresponding Author: asrafianiarafah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) terintegrasi *Genially* guna menghasilkan peningkatan pada proses belajar di sekolah dasar. Penelitian ini dimaksudkan guna mengetahui proses pengembangan media, menilai kelayakan media, serta mengetahui respon peserta didik terhadap media tersebut. Metode yang dimanfaatkan ialah R&D (*Research and Development*) bermodel ADDIE, yang mencakup lima tahapan, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation*, hingga *Evaluation*. Materi yang difokuskan adalah operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Pelaksanaan penelitian bertempat di SD Negeri 007 Samarinda Ilir dengan melibatkan 28 siswa. Penghimpunan data dilaksanakan dengan wawancara, observasi, serta angket, kemudian dianalisis menggunakan uji validasi oleh ahli media maupun materi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pengembangan media mengikuti tahapan model ADDIE, kelayakan media oleh validator ahli media mencapai 90% beserta ahli materi 84%, sehingga dinyatakan sangat layak, dan respon peserta didik pada kelompok kecil memperoleh 93,75% dan kelompok besar 88,93%, keduanya dalam kategori sangat layak. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis SAC terintegrasi *Genially* layak digunakan. Disarankan untuk mengembangkan lebih lanjut media ini dengan variasi materi dan aplikasi lain untuk meningkatkan pengalaman belajar.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; Matematika; *Smart Apps Creator*; *Genially*

Received: 24 Sep 2024; Revised: 7 Okt 2024; Accepted: 9 Okt 2024; Available Online: 11 Okt 2024

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Sejumlah aspek kehidupan semakin dipengaruhi oleh semakin berkembangnya ilmu pengetahuan maupun teknologi, terutama pada lingkup pendidikan. Tantangan yang dihadapi generasi z semakin kompleks seiring dengan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, sistem pendidikan termasuk kurikulum perlu beradaptasi dengan perkembangan tersebut. Guru diharapkan dapat mengimplementasikan metode pembelajaran yang terfokus pada siswa, yang menghasilkan dorongan pada siswa. Selain itu, guru diharapkan mampu lebih kreatif selama menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran, serta memanfaatkan teknologi sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Inovasi yang menarik mampu membantu siswa lebih terlibat aktif sepanjang proses pembelajaran (Faradisa et al., 2021). Pembelajaran yang sistematis menciptakan generasi muda yang produktif dan dapat mewujudkan pendidikan berkualitas. Pendidikan sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan generasi bangsa. Peran guru dalam dunia pendidikan menjadi semakin krusial, terutama dengan kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran (Ekonomi et al., 2023).

Upaya mencerdaskan kehidupan generasi bangsa dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik. Pendidik harus menguasai berbagai komponen penting dalam proses pembelajaran. Komponen tersebut mencakup pemahaman materi pembelajaran, penguasaan standar kompetensi, serta kemampuan untuk menciptakan suasana belajar menarik dan tidak membosankan. Keberhasilan pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada peran pendidik dalam mendukung peserta didik agar memperoleh pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan maupun minat mereka. Pembelajaran

merupakan proses yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik secara terencana, dijalankan, serta dievaluasi dengan terstruktur sehingga mereka mampu meraih target belajar yang efektif dan efisien (Husna & Supriyadi, 2023). Pembelajaran dapat dipahami sebagai hubungan interaktif antara dua pihak, yaitu pendidik serta peserta didik yang saling memengaruhi guna mencapai target belajar.

Salah satu mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik ialah matematika (Enstein, Bulu, & Nahak, 2022). Matematika juga dianggap sebagai materi dasar dari semua materi lainnya. Menurut guru kelas SDN 007 Samarinda Ilir terdapat sekitar 25% peserta didik yang kurang paham mengenai konsep atau perhitungan bilangan cacah. Selain itu, bilangan cacah berguna dalam kehidupan sehari-hari terutama menghitung jumlah benda di sekitar kita. Tidak sedikit peserta didik yang menganggap bahwa bilangan cacah salah satu materi yang sulit. Pandangan buruk inilah yang mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dan cenderung malas mempelajari matematika, sehingga perlu adanya alat bantu dalam proses pembelajaran agar tingkat kemalasan berkurang (Wahidmurni, 2023). Salah satu pemanfaatannya yaitu memanfaatkan alat bantu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran di ruang kelas. Adapun yang disebut media pembelajaran ialah alat yang dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Mereka mampu membantu siswa dalam rangka meningkatkan motivasi dan pengetahuan terkait materi dengan lebih baik yang menghasilkan pembelajaran yang maksimal (Lutvi et al., 2023). Media ini sudah sepatutnya menjadi bagian dari perhatian guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas karena bisa memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran sehingga bisa menghasilkan peningkatan hasil belajar dan tidak terpusat pada pendidik sebagai penyaji materi (Wahyuningtyas & Okimustava, 2023). Media pembelajaran berbasis android banyak digunakan sebagai sumber daya pembelajaran. Namun, kemampuan pendidik untuk menggunakan teknologi tersebut adalah hal yang paling penting (Hidayat, 2022).

Merujuk pada hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti pada guru kelas IV C SDN 007 Samarinda Ilir, guru mengemukakan bahwa kenyamanan peserta didik dalam belajar tergantung dari metode pengajaran yang dimanfaatkan guru. Pendidik di sekolah terkait masih kurang memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran dikarenakan dirinya sering memanfaatkan praktik dibanding media pembelajaran. Selain itu terbatasnya pemahaman dan waktu guru dalam merancang konten media pembelajaran berbasis teknologi. Era pendidikan saat ini membutuhkan digitalisasi dalam pembelajarannya apalagi saat diberlakukan kurikulum merdeka yang dimana pendidikan di Indonesia mengalami transformasi menuju pembelajaran karena adanya ketersediaan sumber belajar dan aplikasi, metode hingga media pembelajaran yang banyak dikembangkan dengan teknologi digital tersebut, sehingga prosesnya di kelas menjadi lebih menarik. Itulah mengapa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar begitu dibutuhkan sehingga siswa lebih terdorong untuk mengikuti proses belajar mengajar.

Terdapat beragam aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Namun dalam hal ini yang digunakan ialah *Smart Apps Creator* (SAC), karena aplikasi ini ialah suatu aplikasi yang mendukung di gawai android, iOS serta PC tanpa adanya proses coding, fitur yang tersedia juga beragam dengan tampilan ramah dan menarik (Fahri, 2022). Guru kelas IV C mengemukakan bahwa peserta didik diharapkan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran jika gurunya memanfaatkan media belajar yang menarik bagi siswa. Terlebih lagi aplikasi SAC ialah salah satu aplikasi berbasis teknologi yang masih baru sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran ini dibanding media pembelajaran lain yang sudah sering digunakan.

Pada sekolah dasar yang akan diteliti, guru menyarankan untuk menggunakan *game* edukasi sebagai latihan soal pada proses pembelajarannya. Oleh karenanya, peneliti menyandingkan dua media pembelajaran yaitu *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai media untuk materi beserta *Genially* sebagai latihan soal. *Genially* juga belum pernah dimanfaatkan oleh guru. *Genially* merupakan *website* online gratis yang bisa menghidupkan pembelajaran dengan lebih menarik, efektif, meningkatkan motivasi belajar dan layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berdasarkan penelitian dari (Putri, Firduansyah, & Aswarliansyah, 2023) yang menjelaskan bahwa adanya inovasi pembelajaran menggunakan aplikasi *genially* mampu menggaet minat belajar peserta didik sehingga lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, kelayakan media tersebut juga memperoleh nilai cukup tinggi dengan kriteria layak. Peneliti menggunakan *genially* dibanding aplikasi lain dikarenakan *genially* mendukung berbagai jenis fitur serta template menarik yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan gratis, seperti fitur untuk membuat presentasi, *game* edukasi, dan lain-lain.

Urgensi pada penelitian ini yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran, media pembelajaran yang menarik mampu membantu peserta didik untuk memahami konsep penjumlahan bilangan cacah dengan lebih baik. Kemudian mendorong penggunaan teknologi pada proses pembelajaran dengan pemanfaatan *Smart Apps Creator* terintegrasi *Genially*, memberikan pengetahuan dan wawasan baru bagi guru agar mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Berdasarkan konteks masalah, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran dengan kebaruan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Mengembangkan media menggunakan SAC terintegrasi *Genially* yang belum pernah dikonstruksikan peneliti sebelumnya, sehingga hal ini menjadi kebaruan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini yakni guna mengetahui proses pengembangan media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran dan respon peserta didik.

METODE

Metodologi R&D (*Research and Development*) dimanfaatkan selaku metodologi penelitian, dengan model pengembangan ADDIE dengan mencakup lima tahapan, di antaranya *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluat* yang dikutip oleh jurnal (Okpatrioka, 2023). Studi ini dilakukan di SDN 007 Samarinda Ilir yang berlokasi di Jalan Damai, RT 25, Kelurahan Sido Damai, Kecamatan Samarinda Ilir, Kota Samarinda. Subjek penelitian ini melibatkan guru beserta siswa kelas IV C sejumlah 28 orang. Penelitian dan pengembangan ini memanfaatkan model ADDIE sebagai model pengembangan yang dibentuk berdasarkan aturan atau prosedur kompleks, berurutan dan sudah sesuai menurut (Pauziah & Laksanawati, 2023).

Metode pengumpulan data meliputi teknik observasi, wawancara, serta angket. Adapun instrumen yang dimanfaatkan yakni instrumen lembar observasi, wawancara, instrumen validasi media, instrumen validasi materi, instrumen respon guru dan instrumen tanggapan peserta didik. Indikator yang menjadi fokus dalam Instrumen kelayakan validasi media dilihat melalui dua aspek diantaranya aspek kualitas teknis maupun aspek desain tampilan. Instrumen kelayakan materi ditinjau dari sejumlah aspek yakni aspek kualitas isi beserta tujuan, kualitas instruksional, serta konten. Indikator yang menjadi fokus dalam instrumen respon peserta didik dan guru ditinjau oleh dua aspek yakni aspek materi beserta aspek media. Hal ini sesuai dengan instrumen penelitian yang di susun oleh pendapat Walker & Hess dalam penelitian (Jasmine, 2019) yang disesuaikan kembali dengan kebutuhan penelitian. Analisis data yang dimanfaatkan ialah analisis data angket validasi materi, angket validasi media, angket tanggapan guru, angket respon siswa, hingga analisis data *pre-test* beserta *post-test*.

Subjek penelitian melibatkan guru kelas serta siswa kelas IV C SD Negeri 007 Samarinda Ilir. Pendidik yang terlibat yaitu 1 orang guru kelas IV C, 28 peserta didik kelas IV C dimana terdapat 18 peserta didik laki-laki beserta 10 peserta didik perempuan. Validasi media mengikutsertakan 1 orang ahli media maupun 1 orang ahli materi. Tingkat validitas media *Smart Apps Creator* terintegrasi *Genially* didasarkan pada hasil penilaian oleh validator ahli dalam bidang masing-masing. Kemudian, data penilaian akan dianalisa melalui hasil angket yang memanfaatkan teknik persentase seperti pada persamaan 1 (Ernawati, 2019).

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\% \quad (1)$$

P menyatakan persentase yang akan dicari, ΣR menyatakan total skor yang diberikan ahli, N menyatakan total skor maksimal. Perolehan hasil persentase berikutnya dikategorikan menyesuaikan kriteria validasi yang dimulai dengan rentang 81-100% kategori "Sangat Layak", 61-80% dikategorikan "Layak", 41-60% dikategorikan "Cukup Layak", 21-40% dikategorikan "Kurang Layak", <20% dikategorikan "Sangat Kurang Layak" (Ernawati, 2019). Keefektifan media *Smart Apps Creator* ditinjau melalui uji *N-Gain* yang dihitung menggunakan Persamaan 2 (Kolopita, Katili, & Yassin, 2022).

$$NGain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \quad (2)$$

Variabel *N-Gain* menyatakan efektifitas yang dicari, S_{post} menyatakan nilai rata-rata yang dihasilkan setelah tes, S_{pre} menyatakan nilai rata-rata sebelum tes kemudian S_{maks} menyatakan skor atau nilai maksimal. Kriteria uji *N-Gain* dimulai dengan rentang $g > 0,7$ sebagai kriteria "Tinggi", $0,3 \leq g \leq 0,7$ sebagai kriteria "Sedang", beserta $g < 0,3$ sebagai kriteria "Rendah".

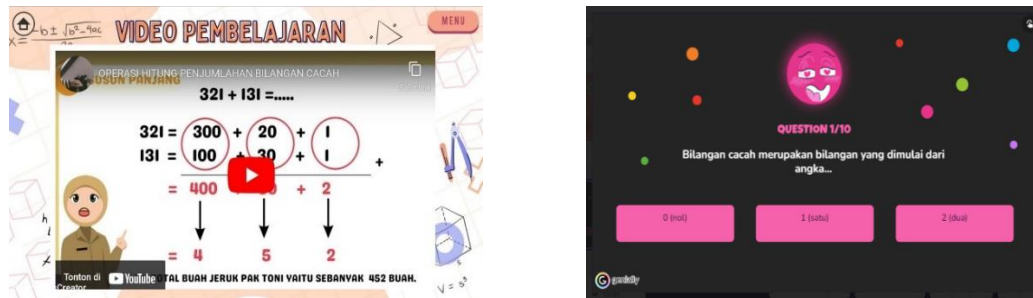
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menyesuaikan tahapan model pengembangan ADDIE dan mencakup lima tahap, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Tahapan pertama ialah *analyze* yang meliputi analisa kebutuhan dan analisa kurikulum. Hasil analisa kebutuhan yaitu melaksanakan observasi dan wawancara kepada guru SD Negeri 007 Samarinda Ilir guna mengetahui informasi yang dibutuhkan terkait pengembangan media pembelajaran. Hasil yang ditemukan yaitu guru masih memanfaatkan metode konvensional yakni penyampaian materi dengan lisan melalui papan tulis, LKS, serta buku paket, bahkan terkadang menggunakan praktik dengan menggunakan media konkret. Guru masih memiliki keterbatasan pemahaman dalam menggunakan media berbasis teknologi walaupun fasilitas sudah mendukung. Oleh karena itu, peserta didik pun masih minim pengetahuan terkait media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil analisis kurikulum di kelas IV C SDN 007 Samarinda Ilir menggunakan kurikulum merdeka.

Tahap kedua ialah tahap desain. Peneliti membuat desain produk yaitu *flowchart* sebagai bagan media pembelajaran dan *storyboard* sebagai gambaran umum media pembelajaran yang akan dikembangkan. Sejalan dengan penelitian Tuna, Katili, & Novian (2024) yang mengemukakan bahwa pada tahapan desain peneliti melakukan rancangan bagan media pembelajaran dan gambaran umum media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kemudian *website Genially* digunakan sebagai kuis pembelajaran. *Flowchart* adalah bagan atau alur kerja produk yang ingin dikembangkan. *Storyboard* adalah gambaran umum media pembelajaran yang akan dikembangkan. Gambar 1 menunjukkan tampilan visual dari media SAC.

Tahap ketiga, ialah tahap *development* atau pengembangan. Tahapan ini berisikan pengembangan media yang dirumuskan sebagaimana rancangan atau desain. Kemudian setelah media pembelajaran pada tahap pengembangan telah selesai, selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi untuk diberikan penilaian. Tabel 1 memperlihatkan hasil validasi media *Smart Apps Creator*.





Gambar 1. Tampilan Media yang dihasilkan

Pada gambar 1, merupakan tampilan isi media pembelajaran yang berisi tampilan utama, tampilan menu media, tampilan daftar isi pembahasan, tampilan penjelasan materi yang mencakup langkah-langkah susun panjang dan susun pendek, tampilan video pembelajaran dan tampilan kuis pembelajaran menggunakan *website genially*.

Tabel 1. Hasil validasi media pembelajaran *Smart Apps Creator* terintegrasi *Genially*

No	Validator	Nilai Validitas	Kriteria
1	Validator Media	90%	Sangat Layak
2	Validator Materi	84%	Sangat Layak
Skor		87%	Sangat Layak

Tabel 1 menunjukkan hasil rata-rata validasi keseluruhan. Hasil validasi media pembelajaran dari ahli media berkategori “Sangat Layak” terbukti pada persentase skor yang dihasilkan yaitu 90%, hasil validasi ahli materi berkategori “Sangat Layak” terbukti pada persentase skor yang dihasilkan yaitu 84%. Adapun saran dan masukan oleh validator dimanfaatkan sebagai perbaikan untuk menyempurnakan media *Smart Apps Creator* yang dikembangkan.

Tahap keempat, yaitu penerapan media pembelajaran. Tahapan ini ialah tahapan implementasi dimana media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinilai oleh validator kemudian akan diterapkan pada penggunaannya. Pada tahap ini juga dilakukan *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran sebelum uji coba skala kecil ataupun berskala besar. Setelah uji coba skala kecil dan besar dilakukan, kemudian dilakukan *post-test*. Uji coba ini dilaksanakan di kelas IV C, uji coba skala kecil mengikutsertakan 8 siswa dengan persentase skor sebesar 93,75% skala besar 28 siswa dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian uji coba skala besar mengikutsertakan 28 siswa dengan persentase skor sejumlah 88,75% dengan kategori “Sangat Layak” digunakan pada pembelajaran. Tabel 2 memperlihatkan hasil tes skala kecil media pembelajaran SAC.

Tabel 2. Hasil Tes Skala Kecil Peserta Didik Menggunakan *Smart Apps Creator* terintegrasi *Genially*

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1	Materi	Kejelasan Materi	37
		Kemudahan dalam memahami materi	34
		Bahasa pada materi mudah dipahami	40
		Cara penyampaian materi mudah dipahami	34
2	Media	Ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media	39
		Kejelasan dalam petunjuk penggunaan media	37
		Kesesuaian dalam pemilihan template	40
		Kesesuaian pemilihan warna pada isi media	37
		Kesesuaian pemilihan gaya penulisan pada isi media	38
		Kesesuaian gambar pada media	39
Total Skor			375

Berdasarkan hasil perhitungan skala kecil, skor persentase yang didapatkan yaitu 93,75% dari skor persentase maksimal sebesar 100% serta masuk pada kriteria persentase 81%-100% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil skor pada uji coba skala besar dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tes Skala Besar Peserta Didik Menggunakan *Smart Apps Creator* terintegrasi *Genially*

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1	Materi	Kejelasan Materi	123
		Kemudahan dalam memahami materi	116
		Bahasa pada materi mudah dipahami	128
		Cara penyampaian materi mudah dipahami	122
2	Media	Ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media	126
		Kejelasan dalam petunjuk penggunaan media	125
		Kesesuaian dalam pemilihan template	126
		Kesesuaian pemilihan warna pada isi media	125
		Kesesuaian pemilihan gaya penulisan pada isi media	127
Kesesuaian gambar pada media			127
Total Skor			1.245

Berdasarkan hasil perhitungan dari respon peserta didik saat melaksanakan uji coba skala besar menggunakan media pembelajaran SAC mendapatkan skor persentase sebesar 88,93% dari skor persentase maksimal sebesar 100% serta masuk pada kriteria persentase 81%-100% berkategori “Sangat Layak”. Menurut (Lutvi et al., 2023) ialah alat yang dijadikan sebagai alat bantu atau penyalur pesan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Tabel 4 ialah hasil pre-test beserta post-test.

Tabel 4. Perhitungan Hasil *N-Gain*

Keterangan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah	1.530	2.110
Rata-rata	54,64	87,9
Nilai Maksimum	65	85
Nilai Minimum	45	70

Hasil uji *N-Gain* dimanfaatkan guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum beserta setelah ujicoba penerapan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. *Pre-test* dilakukan sebelum melaksanakan uji coba penerapan media pembelajaran kemudian *post-test* dilakukan sesudah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Hasilnya yaitu rerata pada *pre-test* mendapatkan skor 54,64 dan *post-test* mendapatkan skor 87,9 dengan hasil *N-Gain* 0,4. Skor tersebut memenuhi kriteria sedang dalam rentang $0,3 > g \geq 0,7$ yang menyatakan bahwa media pembelajaran SAC yang digunakan efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar terutama dalam pembelajaran matematika peserta didik, sesuai penelitian (Febrinita, 2022) yang mengungkapkan, apabila rerata nilai *pre-test* beserta *post-test* lebih tinggi dibanding nilai *pre-test*, hal tersebut memperlihatkan adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik.

Tahap kelima, yakni evaluasi. Tahapan ini termasuk tahap terakhir dari rangkaian model pengembangan media pembelajaran. Di tahap ini, peneliti melakukan perbaikan dan meninjau lebih lanjut rekomendasi serta masukan dari validator melalui hasil angket ahli maupun respon peserta didik. Segala bentuk perbaikan dari ahli akan menjadi evaluasi bagi peneliti guna membenahi kekurangan media pembelajaran.

Media pembelajaran tentunya mempunyai kelebihan maupun kekurangannya masing-masing. Kelebihan dari media pembelajaran *Smart Apps Creator* yaitu dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait operasi hitung penjumlahan bilangan cacah, menambah pengetahuan terkait media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan gawai apalagi aplikasi ini tidak perlu coding pemrograman, serta mampu memberikan motivasi pada siswa maupun guru agar lebih memperbarui media pembelajaran yang mampu menghasilkan peningkatan pada ketertarikan siswa selama mengikuti pembelajaran. Adapun kelemahan dari media *Smart Apps Creator* yaitu adanya kesulitan saat menggunakannya, dikarenakan media ini harus didukung laptop dengan spesifikasi windows 11. Jangka waktu daftar hanya digunakan selama 30 hari sejak aplikasi di unduh. Oleh karena itu, penggunaanya harus memiliki spesifikasi laptop windows 11, atau harus memiliki akun yang berbayar. Walaupun terdapat beberapa kelemahan, media tersebut tetap dapat menjadi salah satu sumber belajar karena peran pentingnya dalam pengetahuan terkait teknologi. Hal ini selaras dengan peran penting media

pembelajaran yang diungkapkan oleh (Husna & Supriyadi, 2023) bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mengembangkan kemampuan digital terutama di era modern saat ini.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, media pembelajaran *Smart Apps Creator* terintegrasi *Genially* materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah kelas IV C di SDN 007 Samarinda Ilir yang dikembangkan menggunakan model ADDIE berjalan lancar. Penilaian dari ahli media mendapat skor persentase senilai 90% berkategori “Sangat Layak”, ahli materi mendapat skor persentase senilai 84% berkategori “Sangat Layak”. Dari hasil angket respon peserta didik pada skala kecil mendapat persentase senilai 93,75%. Kemudian pada hasil angket respon siswa skala besar memperoleh persentase senilai 88,93% berkategori “Sangat Layak”. Hasil dari tes N-Gain memperoleh hasil 0,4 dan masuk pada kriteria sedang dalam rentang $0,3 > g \geq 0,7$ yang menyatakan bahwa media SAC terintegrasi *Genially* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Ekonomi, K. ... Sd, I. V. (2023). 1, 2 1,2. 08 (September), 3719–3725.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan *Genially*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Ernawati, I. (2019). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fahri, A. (2022). *Smart Apps Creator (Sac)* Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Smit Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>
- Faradisa, A. R. ... Cahyani, V. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1, 106–116. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Febrinita, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi Pada Mahasiswa Teknik Informatika. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–9. <http://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/269%0Ahttps://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/download/269/61>
- Hidayat, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 Sd. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 111–120.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ALMIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- JASMINE, K. (2019). Teori Instrumen Penelitian. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>
- Lutvi, I. ... Dwiyono, Y. (2023). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Mind Mapping Dalam Pembelajaran Ipa Materi Kalor Dan Perpindahannya Untuk Siswa Kelas V. *Kompetensi*, 15(2), 202–211.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pauziah, D., & Laksanawati, W. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented

- Reality Pada Materi Struktur Kristal. *Jurnal Penelitian Pembelajaran ...*, 14(2), 179–188. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2>.
- Putri, Firdiansyah, D., & Aswarliansyah. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Ipar: Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol.1, No.(1), 39–49.
- Tuna, R., Katili, M. R., & Novian, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Limboto. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2), 9–20. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.19178>
- Wahidmurni. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Matematika*. 4(4), 2588–2593.
- Wahyuningtyas, D., & Okimustava, O. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Android Guna Penunjang Belajar Siswa Di Era Society 5.0. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1), 750–755. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6410>