

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBANTUAN SMART
APPLICATION CREATOR (SAC) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR IPS DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Sriatun

Universitas Adzkia, Indonesia
sriatunsdn20@gmail.com

Siti Aisyah

Universitas Adzkia, Indonesia
siti_aisyah@adzkia.ac.id

Annisa Kharisma

Universitas Adzkia, Indonesia
annisakharisma@adzkia.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video dengan dukungan Smart Application Creator (SAC) pada mata pelajaran IPS kelas V, khususnya materi sejarah perjuangan pahlawan dari Sumatra Barat. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang mencakup tahap Define, Design, Development, dan Dissemination. Kegiatan dilakukan di tiga sekolah dasar di Kecamatan Lubuk Kilangan, Kota Padang, dengan melibatkan 80 siswa dan 3 guru kelas V. Validitas media diuji oleh empat ahli menggunakan lembar validasi materi, bahasa, media, dan modul ajar, menghasilkan skor rata-rata 93,13 yang termasuk kategori sangat valid. Kepraktisan media diuji melalui angket respon pendidik dan siswa, memperoleh skor 95,81% dari siswa dan 94,48% dari guru, keduanya dalam kategori sangat praktis. Untuk mengukur efektivitas, dilakukan uji N-Gain terhadap hasil belajar. Nilai N-Gain SDN 20 Indarung sebesar 0,84, SDN 11 Indarung 0,75, dan SDN 17 Batu Gadang 0,80, seluruhnya tergolong tinggi. Dengan demikian, media video berbasis SAC ini terbukti valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Smart Application Creator (SAC), Motivasi, IPS

Abstract

This research and development aimed to create a video-based learning media supported by Smart Application Creator (SAC) for Social Studies in Grade V, focusing on the topic of the heroic struggle from West Sumatra. The study applied a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, which includes the stages of Define, Design, Develop, and Disseminate. The research was conducted in three elementary schools SDN 20 Indarung, SDN 11 Indarung, and SDN 17 Batu Gadang in Lubuk Kilangan District, Padang City, involving 80 students and 3 teachers. The validity of the video media was assessed by four expert validators using evaluation sheets for content, language, media, and instructional modules. The media received an average score of 93.13, classified as highly valid. Practicality was measured using teacher and student response questionnaires, resulting in 95.81% from students and 94.48% from teachers, both categorized as very practical. Effectiveness was determined through an N-Gain test of student learning outcomes, with scores of 0.84 (SDN 20 Indarung), 0.75 (SDN 11 Indarung), and 0.80 (SDN 17 Batu Gadang), all in the high category. Therefore, the SAC-assisted video media is valid, practical, and effective for classroom use.

Keywords: Smart Application Creator (SAC), Motivation, IPS



© Author(s) 2026

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat memengaruhi dunia pendidikan, terutama dalam proses belajar-mengajar di sekolah dasar. Teknologi dimanfaatkan sebagai alat bantu yang membuat penyampaian materi jadi lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah dengan menggunakan media audio-visual, seperti video pembelajaran.¹ Media ini terbukti bisa membantu siswa lebih fokus, mengingat materi lebih baik, dan menumbuhkan semangat belajar.² Cara belajar seperti ini juga sejalan dengan kebutuhan zaman sekarang yang menuntut siswa untuk bisa menggunakan teknologi, berpikir secara kritis, kreatif, dan mampu bekerja sama dengan orang lain.³

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar masih banyak dilakukan secara konvensional, seperti metode ceramah dan penugasan tertulis. Pembelajaran cenderung monoton, kurang menyenangkan, dan tidak kontekstual.⁴ Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.⁵ Dari hasil pengamatan di beberapa sekolah dasar yang ada di Kecamatan Lubuk Kilangan, terlihat bahwa semangat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS masih cukup rendah. Rata-rata nilai motivasi

¹ Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2020), <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>; Rusi Rusmiati Aliyyah et al., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran," *Jurnal Sosial Humaniora* 12, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>.

² Deisye Supit, "Hubungan Media Pembelajaran Video Dengan Motivasi Belajar Siswa," *Cogito Smart Journal* 6, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.209.73-82>.

³ Belva Saskia Permana et al., "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.

⁴ Audita Alfianti et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Vidio Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku," *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 1, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>.

⁵ Chatarina Novianti et al., "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik," *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)* 3, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>; Arianti Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>; Suharni Suharni, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>; Marwah Yunita Tahir and Akhmad Harum, "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Broken Home Dengan Teknik Reinforcement Positif," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 1 (2024), <https://scholar.google.com/scholar?cluster=10797981883299825542&hl=en&oi=scholar>.

mereka hanya mencapai 41,54 berdasarkan skala Likert.⁶ Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum yang inovatif dengan praktik pembelajaran di lapangan yang belum sepenuhnya adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu dibuat media pembelajaran yang bukan hanya menarik dan menyenangkan, tapi juga cocok dengan karakter dan kebutuhan siswa.⁷ Media seperti ini diharapkan bisa membantu meningkatkan semangat belajar mereka. Salah satu media yang bisa digunakan adalah *Smart Application Creator* (SAC).⁸ SAC merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan guru untuk merancang video pembelajaran interaktif dengan mudah, melalui penggabungan elemen seperti teks, gambar, audio, dan animasi tanpa memerlukan kemampuan dalam bidang pemrograman. Media berbasis SAC dapat dijalankan secara offline maupun online melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, dan smartphone.⁹ Dengan demikian, media ini sangat fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai kondisi pembelajaran, termasuk pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.¹⁰

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan SAC mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Salah satunya adalah penelitian oleh Dewi yang menyatakan bahwa SAC efektif digunakan dalam menyampaikan materi ajar secara visual dan menarik perhatian siswa.¹¹ Selain itu, Handayuni & Zainil juga menunjukkan bahwa penggunaan SAC sebagai bagian dari pembelajaran mobile learning mampu mendukung pembelajaran aktif dan mendorong siswa lebih mandiri dalam belajar.¹² Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media dengan pendekatan digital yang inovatif sangat potensial dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

⁶ “Data Observasi Lapangan Di SDN 20, SDN 11, Dan SDN 17 Lubuk Kilangan,” December 2024.

⁷ Yespa Warinta et al., “Analisis Pengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar,” *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2064>; Ndaru Kuku Masgumelar and Pinton Setya Mustafa, “Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran,” *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>.

⁸ Isnaini Mahuda et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.

⁹ Dea Handayuni et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Desimal Di Sekolah Dasar,” *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 11, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i2.14623>.

¹⁰ Devie Anggraeny et al., “Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar,” *FONDATIA* 4, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>; Sidra Nur Zyra et al., “Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar,” *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.97-106>.

¹¹ Lita Putri Marlioni, “Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* 1, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>.

¹² Handayuni et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Desimal Di Sekolah Dasar.”

Penelitian ini dilakukan untuk membuat media video pembelajaran IPS yang dibuat dengan bantuan aplikasi SAC, khusus untuk siswa kelas V sekolah dasar. Materi yang dibahas dalam video ini adalah tentang sejarah perjuangan para pahlawan dari Sumatera Barat, yang termasuk dalam materi Kurikulum Merdeka. Proses pembuatannya mengikuti langkah-langkah yang sudah dirancang, mulai dari perencanaan, perancangan, pengembangan, sampai penyebaran. Dalam prosesnya, media ini juga dicek oleh para ahli, dicoba oleh guru, dan diuji langsung ke siswa. Tujuan akhirnya adalah menghasilkan video pembelajaran yang bisa dinilai layak, mudah digunakan, dan benar-benar membantu meningkatkan semangat belajar siswa.

Secara teori, penelitian ini diharapkan bisa ikut menambah pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pelajaran IPS. Penelitian ini juga menambah wawasan tentang bagaimana media pembelajaran bisa dikaitkan dengan kearifan lokal, seperti nilai-nilai perjuangan pahlawan dari Sumatera Barat. Dari sisi praktik, hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan guru sebagai pilihan media belajar yang menyenangkan, jadi bahan pertimbangan kepala sekolah untuk membuat inovasi di sekolah, dan bisa juga dijadikan referensi bagi pihak yang membuat kebijakan dalam penerapan media digital di sekolah dasar.

Pembelajaran IPS yang selama ini dianggap membosankan dan sulit dipahami, dapat diubah menjadi lebih bermakna dengan memanfaatkan media video yang menyajikan materi secara naratif, visual, dan kontekstual. Pemanfaatan SAC dalam pengembangan video pembelajaran IPS juga selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi, pembelajaran berbasis proyek, serta integrasi nilai-nilai lokal dan karakter bangsa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya diajak memahami isi materi, tetapi juga ditanamkan nilai-nilai kepahlawanan dan nasionalisme sejak dini.¹³

Dengan demikian, pengembangan media video berbantuan SAC merupakan strategi yang relevan dan inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.¹⁴ Media ini tidak hanya menjawab permasalahan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS, tetapi juga memperkuat implementasi kurikulum berbasis karakter dan teknologi. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi alternatif dan inspiratif bagi para pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan berorientasi pada masa depan.

¹³ Lavenia Permata Sari and Yeni Erita, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10494>.

¹⁴ Miftahul Jannah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IX SMP," *Jurnal Riset Guru Indonesia* 1, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.62388/jrgi.v1i3.144>; Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2021); Indah Sari, "Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris," *JUMANT* 9, no. 1 (2018), <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/JUMANT/article/view/191>.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).¹⁵ Penelitian bertujuan mengembangkan media video pembelajaran IPS berbantuan *Smart Application Creator* (SAC) pada materi sejarah perjuangan pahlawan Sumatra Barat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Tahapan model 4D ini diadaptasi secara terbatas hingga tahap diseminasi terbatas.

Prosedur pengembangan meliputi: (1) Define, yang mencakup analisis awal, kurikulum, kebutuhan media, dan materi; (2) Design, dengan perancangan perangkat seperti modul ajar, LKPD, soal tes, serta media video dan instrumen validasi; (3) Develop, yaitu validasi media oleh ahli materi, media, bahasa, dan pembelajaran; serta (4) Disseminate, berupa uji coba terbatas di tiga sekolah di Kecamatan Lubuk Kilangan.

Subjek penelitian adalah siswa dan guru kelas V dari SDN 20 Indarung, SDN 11 Indarung, dan SDN 17 Batu Gadang, dengan total 80 siswa dan 3 guru. Sampel dipilih menggunakan teknik random sampling. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Instrumen penelitian terdiri dari: (1) lembar validasi media, materi, bahasa, dan modul ajar; (2) angket praktikalitas untuk siswa dan guru; dan (3) instrumen efektivitas berupa soal pretest-posttest dan angket motivasi belajar. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan teori dan dimodifikasi dari sumber yang relevan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilakukan saat studi pendahuluan, sedangkan angket dan tes digunakan untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Semua instrumen telah melalui uji validitas dan kelayakan sebelum digunakan.

Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Validitas dianalisis melalui skala likert dan kriteria kelayakan. Kepraktisan ditentukan dari persentase skor angket respon peserta didik dan guru. Efektivitas dianalisis menggunakan uji Normalized Gain (N-Gain) dari hasil pretest dan posttest, serta kuesioner motivasi belajar berdasarkan skala Likert dan klasifikasi kategori tingkat motivasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan yang mengadopsi model *Four-D* dari Thiagarajan. Model tersebut terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*).

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta, 2018).

Media video yang dikembangkan dengan memanfaatkan *Smart Application Creator* diharapkan dapat menjadi alat bantu yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif.¹⁶ Berdasarkan tujuan dan tahapan pengembangan yang telah diterapkan dalam penelitian ini, diperoleh data hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengidentifikasi dasar kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Terdapat empat langkah yang dilakukan, yaitu:

Pertama, peneliti melakukan observasi awal di SDN 20 Indarung, SDN 17 Batu Gadang, dan SDN 11 Indarung untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran IPS kelas V. Ditemukan beberapa kendala, seperti pembelajaran yang masih berpusat pada guru, media yang kurang menarik, rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta kesulitan dalam memahami materi abstrak. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang media video pembelajaran berbantuan *Smart Application Creator* (SAC) berbasis Android, yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan peserta didik dalam menggunakan teknologi.

Kedua, peneliti menganalisis Kurikulum Merdeka yang diterapkan di ketiga sekolah sasaran, terutama pada mata pelajaran IPAS. Analisis dilakukan terhadap capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk materi sejarah perjuangan pahlawan di Sumatra Barat, yang akan menjadi fokus dalam media yang dikembangkan.

Ketiga, media pembelajaran yang efektif perlu mampu menarik minat dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi, terutama yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, peneliti memilih media video interaktif yang dapat diakses melalui Android dengan dukungan aplikasi SAC, agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Keempat, materi yang dikembangkan berfokus pada sejarah perjuangan pahlawan Sumatra Barat. Peneliti merinci isi materi berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran, serta menyusunnya agar sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, dengan harapan media dapat memperkuat karakter dan nasionalisme mereka.

b. Tahap Desain (Perancangan)

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* (SAC) untuk materi sejarah

¹⁶ Falah Firdaus et al., "Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD," *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* 3, no. 2 (2024), <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5862>.

perjuangan pahlawan di Sumatra Barat. Tujuan dari desain ini adalah menyajikan pembelajaran yang menarik, mudah diakses, dan meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik.¹⁷

Langkah perancangan dimulai dengan mengunduh dan menginstal SAC dari situs resminya. Setelah membuka aplikasi dan memilih mode android phone-horizontal, peneliti mulai mendesain media dengan menyiapkan bahan berupa gambar, video, tombol, dan latar belakang yang disimpan dalam satu folder.

Adapun hasil rancangan tampilan media pembelajaran terdiri dari beberapa halaman utama:

- 1) Halaman Awal: Menampilkan judul materi.
- 2) Homepage: Memuat empat menu utama, yaitu profil, video, materi, dan kuis.
- 3) Halaman Profil: Berisi informasi peneliti.
- 4) Halaman Video: Menyediakan dua video pembelajaran, yaitu “16 Pahlawan Nasional dari Sumbar” dan “Tuanku Imam Bonjol & R.A. Rasuna Said”.
- 5) Halaman Materi: Berisi rangkuman materi pertemuan 1 dan 2 sesuai tujuan pembelajaran. Terdapat pula halaman capaian dan tujuan pembelajaran.
- 6) Halaman Kuis: Menyediakan dua kuis untuk masing-masing pertemuan. Tiap kuis memiliki petunjuk pengerjaan, soal, dan skor akhir sebagai umpan balik otomatis.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, media video pembelajaran berbantuan *Smart Application Creator* (SAC) divalidasi oleh empat validator: ahli materi, bahasa, media, dan modul ajar. Validasi dilakukan dua kali untuk setiap aspek dengan revisi sesuai saran yang diberikan.

¹⁷ Menrisal Menrisal et al., “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Di SMP Negeri 04 Sutura,” *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA “YPTK” PADANG* 11, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.35134/jpti.v11i2.220>; Cindy Novita Zein et al., “Studi Literatur Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sd Dengan Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Flash Card,” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 5 (July 2024), <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5518>.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Hasil Validasi
Ahli Materi (Dr. Hendrizal, S.Pd, M.Pd)	Validasi dilakukan dua kali (10 dan 15 April 2025) dengan skor akhir 93,75% (kategori sangat valid). Revisi meningkatkan kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran.
Ahli Bahasa (Dr. Chandra, M.Pd)	Validasi dua kali (8 dan 9 Mei 2025) dengan skor akhir 91% (sangat valid). Revisi fokus pada perbaikan tanda baca, kata hubung, dan konsistensi font.
Ahli Media (Dr. Wahyu Prima, M.Pd)	Validasi dua kali (1 dan 5 Mei 2025) dengan skor akhir 91,94% (sangat valid). Revisi meliputi perbaikan background warna agar tidak mencolok dan penyesuaian tombol kuis
Ahli Modul Ajar (Dr. Rahmatuyati, M.Pd)	Validasi dua kali (6 dan 8 Mei 2025) dengan skor akhir 94,83% (sangat valid). Revisi terkait penerapan media dalam kegiatan inti dan LKPD.

Rata-rata skor validasi akhir adalah 93,13% (kategori sangat valid), sehingga media pembelajaran layak untuk diuji coba. Masukan utama dari validator meliputi perbaikan warna background, penulisan, petunjuk penggunaan media, dan penambahan materi berupa link video. Semua revisi sudah dilakukan sesuai saran.

2. Validasi Awal Media melalui Kegiatan Focus Group Discussion (FGD)

FGD dilaksanakan pada Sabtu, 10 Mei 2025, pukul 14.00 WIB, dengan diikuti sekitar 33 peserta yang terdiri dari pengawas, kepala sekolah, guru kelas V, mahasiswa S2 Pendas, dosen pembimbing, dan tim validator. Peneliti mempresentasikan media video berbantuan *Smart Application Creator* (SAC) dan meminta masukan dari peserta secara langsung, melalui chat, maupun link presensi.

Mayoritas peserta memberikan tanggapan positif dan antusias ingin menerapkan media ini dalam pembelajaran IPS. Beberapa saran juga muncul, seperti perbaikan tampilan visual, penyesuaian narasi suara, dan peningkatan interaktivitas kuis. Semua masukan tersebut digunakan untuk menyempurnakan media sebelum uji coba lebih lanjut.

3. Uji Praktikalitas Media

Setelah media video berbantuan *Smart Application Creator* (SAC) dinyatakan valid, peneliti melaksanakan uji praktikalitas di tiga sekolah dasar, yaitu SDN 20 Indarung (14–16 Mei 2025), SDN 17 Batu Gadang (26–28 Mei 2025), dan SDN 11 Indarung (2–5 Juni 2025). Penilaian dilakukan melalui angket yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kelengkapan isi, efisiensi waktu, serta kesesuaian media dalam pembelajaran IPS kelas V.

Hasil angket dari pendidik menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat praktis. SDN 20 Indarung memperoleh skor 58 dari 60 (96,78%), SDN 17 Batu Gadang memperoleh skor 57 dari 60 (95%), dan SDN 11 Indarung memperoleh skor 56 dari 60 (93,33%). Rata-rata tingkat praktikalitas dari ketiga sekolah mencapai 95,04%. Pendidik merasa media mudah digunakan, mendukung efektivitas waktu, serta sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran IPS.

Dari sisi peserta didik, media juga mendapat respon sangat baik. Sebanyak 80 siswa dari ketiga sekolah mengisi angket, dan hasilnya menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi lebih baik. SDN 20 Indarung mencatat tingkat praktikalitas 96,85%, SDN 17 Batu Gadang 94,64%, dan SDN 11 Indarung 95,95%. Rata-rata tingkat praktikalitas dari peserta didik mencapai 95,81%, menguatkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas Media Video Berbasis SAC

Sekolah	Praktikalitas Pendidik (%)	Praktikalitas Peserta Didik (%)
SDN 20 Indarung	96,78%	96,85%
SDN 17 Batu Gadang	95,00%	94,64%
SDN 11 Indarung	91,67%	95,95%
Rata-rata	94,48%	95,81%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

4. Uji Efektivitas Media

Uji efektivitas media dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi hasil belajar (pretest dan posttest) serta pengukuran motivasi belajar peserta didik. Evaluasi ini diterapkan di tiga sekolah dasar dengan total 80 siswa, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh

penggunaan media video berbasis *Smart Application Creator* (SAC) terhadap pemahaman dan semangat belajar peserta didik.

Tabel 3 Hasil N-Gain Skor Pretest–Posttest

Sekolah	Rata-rata Nilai	N-Gain	Kategori
SDN 20 Indarung	91,96	0,84	Tinggi
SDN 17 Batu Gadang	87,68	0,80	Tinggi
SDN 11 Indarung	85,71	0,75	Tinggi

Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai belajar di seluruh sekolah. Di SDN 20 Indarung, rata-rata nilai mencapai 91,96 dengan N-Gain sebesar 0,84 (kategori tinggi). SDN 17 Batu Gadang memperoleh rata-rata 87,68 dengan N-Gain 0,80 (kategori tinggi), dan SDN 11 Indarung dengan rata-rata 85,71 memiliki N-Gain 0,75 (kategori tinggi). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video SAC efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar juga meningkat signifikan setelah penggunaan media video SAC. Di SDN 20 Indarung, skor motivasi akhir mencapai 96, SDN 17 Batu Gadang 94,36, dan SDN 11 Indarung 93,57, semuanya termasuk dalam kategori tinggi. Rata-rata peningkatan motivasi dari ketiga sekolah mencapai 94,64.

Tabel 4 Hasil Skor Motivasi Belajar Peserta Didik

Sekolah	Skor Awal	Skor Akhir	Kategori Akhir
SDN 20 Indarung	45,32	96	Tinggi
SDN 17 Batu Gadang	41,96	94,36	Tinggi
SDN 11 Indarung	40,71	93,57	Tinggi

5. Hasil Tahap Penyebaran

Pada tahap ini, peneliti membagikan praktik baik kepada majelis guru SDN 20 Indarung dan forum KKG wilayah 2 Kecamatan Lubuk Kilangan, khususnya guru kelas V. Peneliti juga memberikan pelatihan pembuatan media video berbantuan *Smart Application Creator* serta membagikan file apk kepada guru dan siswa agar media dapat diakses kapan saja.

Pembahasan

Media video berbantuan *Smart Application Creator* (SAC) berbasis Android dikembangkan untuk mendukung pembelajaran IPS kelas V dengan materi sejarah perjuangan

pahlawan dari Provinsi Sumatra Barat. Tujuan utama dari pengembangan media ini adalah untuk membantu peserta didik memahami peran para pahlawan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan dan pembangunan bangsa, sekaligus menanamkan nilai-nilai kepahlawanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pengembangan, peneliti menerapkan model 4-D dari Thiagarajan yang telah dimodifikasi, mencakup tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh empat ahli dari berbagai perguruan tinggi, dengan penilaian mencakup aspek materi, bahasa, desain media, dan modul ajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,11% dan dikategorikan sangat valid, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi dan revisi, media diuji untuk mengetahui tingkat kepraktisannya melalui angket kepada guru dan siswa. Uji coba dilakukan di tiga sekolah, yakni SDN 20 Indarung, SDN 17 Batu Gadang, dan SDN 11 Indarung, dengan melibatkan 80 peserta didik dan 3 orang pendidik. Hasil angket menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat praktis dengan rata-rata kepraktisan dari peserta didik sebesar 95,81% dan dari pendidik sebesar 94,48%. Media dianggap mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, dan sesuai dengan kondisi kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil praktikalitas media pembelajaran SAC juga berada pada kategori sangat praktis.

Selanjutnya, untuk mengukur efektivitas media, peneliti melakukan pretest dan posttest kepada peserta didik untuk melihat peningkatan hasil belajar, serta membagikan angket motivasi belajar. Hasil pretest menunjukkan nilai peserta didik masih rendah, sedangkan pada posttest terjadi peningkatan signifikan. Uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,84 di SDN 20 Indarung, 0,80 di SDN 17 Batu Gadang, dan 0,75 di SDN 11 Indarung, yang semuanya termasuk kategori tinggi. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mencapai skor rata-rata 94,64, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video berbantuan SAC mampu memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar siswa secara nyata. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar. Selain itu, media ini juga mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa sebesar 46,30 poin atau sekitar 52,34%.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbantuan *Smart Application Creator* (SAC) berbasis Android secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada materi sejarah perjuangan pahlawan Sumatra Barat

di kelas V sekolah dasar. Melalui tahapan sistematis model 4-D, media yang dikembangkan terbukti memenuhi tiga aspek utama: validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Validasi oleh para ahli menunjukkan kualitas media sangat baik; uji praktikalitas mengonfirmasi kemudahan penggunaan dan daya tariknya bagi guru maupun siswa; dan uji efektivitas membuktikan adanya peningkatan signifikan pada motivasi serta hasil belajar siswa.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis aplikasi lokal yang dikemas secara kontekstual dan visual interaktif dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran IPS, sekaligus memperkuat pendidikan karakter melalui penanaman nilai-nilai kepahlawanan lokal. Oleh karena itu, media berbasis SAC ini layak dijadikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Sebagai langkah lanjutan, direkomendasikan agar penelitian serupa diperluas pada mata pelajaran dan jenjang lain, serta diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dan kurikulum merdeka. Selain itu, kolaborasi antara guru dan pengembang teknologi pendidikan perlu ditingkatkan agar inovasi pembelajaran berbasis aplikasi dapat terus dikembangkan dan digunakan secara berkelanjutan dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, Audita, M. Taufik, and Zerri Rahman Hakim. "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Vidio Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku." *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 1, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>.
- Aliyyah, Rusi Rusmiati, Alfatia Amini, Iman Subasman, Endang Sri Budi Herawati, and Susan Febiantina. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran." *Jurnal Sosial Humaniora* 12, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>.
- Anggraeny, Devie, Dina Aulia Nurlaili, and Rachil Amalia Mufidah. "Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar." *FONDATIA* 4, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>.
- Arianti, Arianti. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang. "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Firdaus, Falah, Heny Kusuma Widyaningrum, and Fauzatul Marufah Rohmanurmata. "Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD." *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* 3, no. 2 (2024). <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5862>.
- Handayuni, Dea, Melva Zainil, and Risda Amini. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Desimal Di Sekolah

- Dasar.” *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 11, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i2.14623>.
- Jannah, Miftahul, Muhammad Nawir, and Nurindah. “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IX SMP.” *Jurnal Riset Guru Indonesia* 1, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.62388/jrgi.v1i3.144>.
- Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.
- Marliani, Lita Putri. “Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.” *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* 1, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>.
- Masgumelar, Ndaru Kuku, and Pinton Setya Mustafa. “Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran.” *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2021): 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>.
- Menrisal, Menrisal, Yuiawati Yunus, and Revaniken Fanesa. “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Di SMP Negeri 04 Sutura.” *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA “YPTK” PADANG* 11, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.35134/jpti.v11i2.220>.
- Novianti, Chatarina, Berty Sadipun, and John M Balan. “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik.” *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)* 3, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>.
- Sari, Indah. “Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris.” *JUMANT* 9, no. 1 (2018). <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/JUMANT/article/view/191>.
- Sari, Lavenia Permata, and Yeni Erita. “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10494>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2018.
- Suharni, Suharni. “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>.
- Supit, Deisy. “Hubungan Media Pembelajaran Video Dengan Motivasi Belajar Siswa.” *CogITO Smart Journal* 6, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.209.73-82>.
- Tahir, Marwah Yunita, and Akhmad Harum. “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Broken Home Dengan Teknik Reinforcement Positif.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 1 (2024). <https://scholar.google.com/scholar?cluster=10797981883299825542&hl=en&oi=scholar>.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara, 2021.
- Yespa Warinta, Kinanti Oktria, Jihan Annisa Zarah, Ariyanto. R, Rahmayuni Rahmayuni, and Wismanto Wismanto. “Analisis Pengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar.” *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2064>.

Sriatun, Siti Aisyah, Annisa Kharisma: Pengembangan Media Video Berbantuan Smart Applicationcreator (SAC) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas V Sekolah Dasar

Yuanta, Friendha. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2020). <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

Zein, Cindy Novita, Fida Rahmantika Hadi, and Tiara Intan Cahyaningtyas. "Studi Literatur Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sd Dengan Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Flash Card." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 5* (July 2024). <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5518>.

Zyra, Sidra Nur, Trian Pamungkas Alamsyah, and Rina Yuliana. "Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.97-106>.