



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN SMART APPS CREATOR 3 MATERI PERILAKU WARGA NEGARA SESUAI HAK DAN KEWAJIBAN BAGI SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS

MUHAMAD HADI KUSDIYANTO, TIJAN

Prodi PPKn, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Informasi Artikel

Sejarah Artikel:  
Diterima  
Disetujui

Keywords:  
*Smart Apps Creator 3,*  
*Interaktif Learning*  
*Media, Pancasila*  
*Education*

### Abstrak

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbantuan *Smart Apps Creator 3* materi perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban warga negara bagi kelas x SMA. Metode yang digunakan mengambil 6 tahapan inti dari *Research and Development (RnD)* model Brog and Gall yang diadaptasi oleh Sugiono yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba terbatas. Hasil validasi ahli materi 98,3%, sedangkan dari ahli media mendapatkan 93,6% yang dapat dikategorikan sangat layak. Tingkat keberterimaan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 90,53%.

**Kata kunci:** *Smart Apps Creator 3, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Pancasila*

### Abstract

*The development of interactive learning media assisted by Smart Apps Creator 3 aims to develop interactive learning media assisted by Smart Apps Creator 3 and determine the feasibility of learning media assisted by Smart Apps Creator 3 as behavioral material in accordance with the rights and obligations of citizens for class x high school. The method used takes 6 core stages of Research and Development (RnD) Brog and Gall model which was adapted by Sugiono that is namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and limited trials. The validation results from material experts were 98.3%, while media experts got 93.6% which could be categorized as very feasible. The level of student acceptance of the learning media developed was 90.53%*

**Keywords:** *Smart Apps Creator 3, Interaktif Learning Media, Pancasila Education*

© 2024, Universitas Negeri Semarang

## PENDAHULUAN

Pendidikan mengarahkan diri untuk mengetahui dan mengembangkan diri mengikuti perkembangan zaman, dan juga mampu bersaing dalam kehidupan. Pendidikan adalah suatu proses pendewasaan peserta didik melalui hubungan interaksi, timbal balik, proses dua arah, antara pendidik dan peserta didik (Mudmah Dimiyati, 2017:15). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat I tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2004). Oleh karena itu, untuk mencapai pendidikan yang berkualitas membutuhkan proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berkelanjutan. Proses pembelajaran tersebut harus mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik serta memanfaatkan teknologi dan metode terkini untuk mendukung pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif. Karakteristik kurikulum merdeka yaitu pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan soft skill dan karakter yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila, dan memfokuskan pada materi esensial sehingga ada waktu yang cukup untuk mempelajari secara mendalam bagi kompetensi dasar. Selain itu juga, yang menekankan pada pengoptimalan konten pembelajaran pada peserta didik, Sehingga mampu mempunyai waktu yang cukup dalam memahami konsep dan menguatkan kompetensi.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang diajarkan ditingkat SD, SMP, dan SMA yang termasuk dalam kurikulum merdeka. Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran

yang mempelajari tentang Pancasila, UUD 1945, bhineka tunggal ika, dan NKRI yang bertujuan untuk dapat mempersiapkan warga masyarakat dalam berpikir kritis serta juga bertindak demokratis. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Konsep-konsep materi pembelajaran pendidikan Pancasila yang abstrak dan kompleks memerlukan pendekatan yang interaktif dan kontekstual. Penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang variatif dapat mendukung proses belajar mengajar sehingga lebih menarik dan efektif.

Hasil observasi awal menemukan permasalahan guru MGMP Pendidikan Pancasila kabupaten pemalang mengalami permasalahan dalam mengembangkan media pembelajaran, hal ini karena 50% mengalami kendala karena keterbatasan waktu, dan 25% mengalami kendala kurangnya pemahaman IT dan 25% fasilitas sekolah. Selain itu juga, 74,3% peserta didik kelas X siswa merasa bosan jika kegiatan belajar tidak menggunakan media pembelajaran, dan 25,7% siswa tidak merasa bosan. Selain itu juga, 94,3% siswa lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dan 5,7% siswa tidak mudah memahami pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.

Maka dari itu pengguna media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila sangat penting. Media pembelajaran interaktif adalah media yang menggabungkan antara grafik, video, animasi, video, suara, maupun teks dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran (Tijan, 2021:19). Salah satu penggunaan media pembelajaran interaktif adalah *Smart Apps Creator 3* (SAC 3) merupakan software untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan melalui handphone

maupun laptop. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan fitur-fitur yang disederhanakan, waktu yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berkurang secara signifikan. Keterbatasan pemahaman IT bahwa SAC 3 menggunakan mekanisme drag-and-drop, yang memudahkan guru dalam mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan animasi ke dalam pembelajaran mereka tanpa memerlukan keterampilan coding. SAC dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi *mobile learning*, *mobile quiz*, *mobile tourism/tourism*, *mobile company profile*, *mobile product profile*, *mobile city branding*, *mobile marketing*, dan masih banyak lainnya (H Helly et al., 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya khansnah dan rusman (2021) menemukan bahwa hasil belajar dengan model konvensional hasil cenderung rendah dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3*. Selain itu juga, menurut Igo Prasetyo dan Heri Anton Musril(2022) mengemukakan bahwa d penggunaan aplikasi berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator 3* ini sangat valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran fisika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* (SAC 3) yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* materi perilaku warga negara sesuai hak dan kewajiban bagi kelas X SMA. Hal ini berdasarkan temuan dari penelitian terdahulu penggunaan *Smart Apps Creator 3* sebagai media pembelajaran. media ini mudah untuk

dikembangkan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, pengetahuan, maupun ketertarikan pada peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan berbantuan software *Smart Apps Creator 3* pada materi perilaku warga negara sesuai hak dan kewajiban bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas. (2) Kelayakan media pembelajaran inetraktif berbasis aplikasi android dengan berbantuan software *Smart Apps Creator 3* pada materi perilaku warga negara sesuai hak dan kewajiban bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini adalah menggunakan adalah *Research and Development* (RnD) model Brog and Gall yang diadaptasi oleh Sugiono dengan 10 tahapan. (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba awal, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal.

Dalam penelitian ini menggunakan enam tahapan dikarenakan keterbatasan waktu dan materi yaitu meliputi: 1) potensi dan masalah yang ditemukan melalui observasi, wawancara, dan angket. 2) Pengumpulan data melalui pengumpulan sumber-sumber literasi materi. 3) desain produk melalui persiapan bahan seperti alur media, gambar, background, tombol,

materi, dan video, serta pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3*. 4) Validasi desain oleh ahli materi dan ahli media. 5) Revisi desain berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media. 6) Uji coba produk berskala kecil kepada 10 peserta didik kelas X SMA N 1 Pematang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data yaitu dengan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, uji keberterimaan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3*.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* (SAC3) materi perilaku warga negara sesuai hak dan kewajiban bagi siswa kelas X SMA sebagai berikut. 1) Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif *Smart Apps Creator 3* (SAC3) materi perilaku warga negara sesuai hak dan kewajiban bagi siswa kelas X SMA. 2) Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif *Smart Apps Creator 3* (SAC3) materi perilaku warga negara sesuai hak dan kewajiban bagi siswa kelas X SMA.

##### 1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3*.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* didasari dengan Hofstetter menjelaskan bahwa multimedia interaktif merupakan pemanfaatan komputer dalam menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak, yang menjadi satu kesatuan melalui *link* dan *tools* dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Ariani & Festiyed, 2019). Multimedia interaktif adalah penggabungan teks, grafik, video, animasi dan audio untuk menyampaikan informasi melalui media elektronik dan penggunaannya memiliki kendali penuh (Tijan, 2021).

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3*, pada tahap pertama yaitu mencari potensi masalah. Peneliti melakukan pengidentifikasian potensi masalah melalui observasi kelas pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu juga melalui wawancara dan angket untuk mengetahui tingkat kebutuhan guru terhadap peserta didik, serta angket kebutuhan peserta didik kelas x terhadap media pembelajaran. Hasilnya memperoleh informasi tentang proses pembelajaran, ketertarikan dan pemahaman peserta didik saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, dan kendala guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Kendala meliputi 50% keterbatasan waktu, 25% kendala pemahaman it, dan 25% kendala fasilitas sekolah.

Pada tahap pengumpulan data memiliki tujuan untuk mendukung proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada materi perilaku

sesuai dengan hak dan kewajiban warga negara bagi kelas X Sekolah Menengah Atas. Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan dan pemetaan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, isi materi dan penugasan atau evaluasi sesuai dengan panduan kurikulum merdeka terbaru.

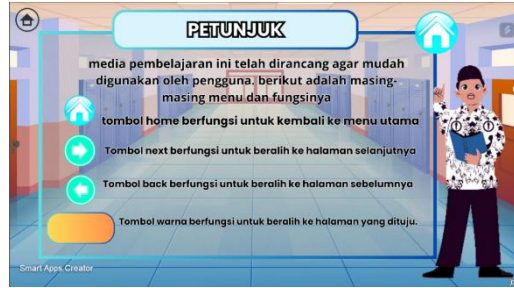
Selanjutnya peneliti membuat rancangan desain media pembelajaran interaktif yang meliputi pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard* yang terdiri halaman *opening*, halaman menu utama, halaman petunjuk, halaman materi, halaman evaluasi, halaman pustaka, dan halaman profil.



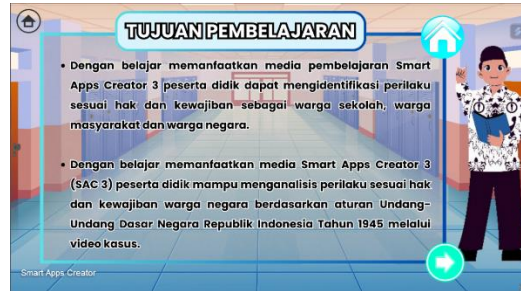
Gambar 1 Halaman awal



Gambar 2. Halaman Menu Utama



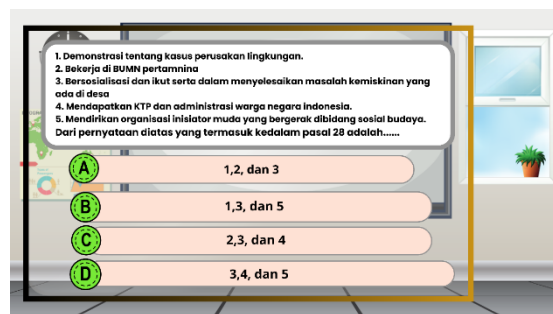
Gambar 3 Halaman Petunjuk



Gambar 4 Halaman Tujuan



Gambar 5 Halaman Materi



Gambar 6 Halaman Evaluasi



Gambar 7 Halaman Pustaka.



Gambar 8 Halaman Profil

## 2. Penilaian Kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3*.

Penilaian atau validasi kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi tersebut diukur berdasarkan analisis kriteria.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

Peresentase	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Tidak layak
< 21%	Sangat tidak layak

Penilaian oleh validator ahli materi meliputi beberapa aspek yaitu aspek materi, aspek, soal, aspek, bahasa dan aspek keterlaksanaan. Berikut merupakan hasil penilaian oleh validator ahli materi.

Penilaian validasi ahli materi memperoleh 177 dari skor maksimal yaitu 180 dengan presentase 98,3% termasuk kedalam kriteria sangat layak. Penilaian validasi ahli media meliputi aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Skor keseluruhan mendapatkan skor 234 dari 250 skor maksimal dengan presentase 93.6%, sehingga 3 termasuk kedalam kriteria sangat layak digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilai an	Skor yang diperol eh	Skor maksim al	present ase
Ahli materi	177	180	98,3%
Ahli media	234	250	93,6%

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Penilaian Produk.

Berdasarkan table tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Smart Apps Creator 3* sangat layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan Pancasila di SMA, dengan beberapa perbaikan. Adapun perbaikan dari ahli materi yaitu menambahkan sumber materi UU No. 39 Tahun 1999. Sedangkan dari ahli media meliputi perubahan tampilan menu utama, tata letak tombol harus konsisten, dan icon dengan resolusi rendah diganti dengan icon resolusi tinggi.

## 3. Keberterimaan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Smart Apps Creator 3*

Aspek penilaian keberterimaan siswa terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* materi perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban warga negara kelas X Sekolah Menengah Atas. Penilaian aspek ini

dilakukan dengan cara penyebaran angket kepada siswa, aspek keberterimaan siswa terhadap media pembelajaran terdiri dari aspek kemudahan, aspek kemanfaatan, aspek sikap menggunakan, dan aspek kecenderungan. Penyebaran angket 10 peserta didik kelas X dengan mendapatkan skor keseluruhan yang diperoleh adalah 679 dengan persentase 90,53%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran berbantuan Smart Apps Creator 3 dalam materi perilaku sesuai hak dan kewajiban warga negara dapat diterima oleh siswa kelas X sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik.

## **PENUTUP**

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan:

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada materi perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban warga negara bagi kelas X Sekolah Menengah Atas menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang diadaptasi oleh Sugiono. Pengembangan media pembelajaran ini dengan 6 langkah yaitu: 1) potensi dan masalah untuk mendapatkan berbagai informasi berkaitan dengan kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. 2) Pengumpulan data melalui berbagai sumber literatur. 3) Desain produk berbantuan *software Smart Apps Creator 3*. 4) Validasi desain oleh ahli materi dan ahli media. 5) Revisi desain melalui beberapa catatan dari validator. 6) Uji coba terbatas mengambil 10 peserta didik kelas X SMA N 1 Pemalang untuk menggunakan media pembelajaran

interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3*.

2. Hasil penilaian kelayakan produk media pembelajaran interaktif *Smart Apps Creator 3* dari validasi penilaian ahli materi memperoleh skor keseluruhan 177 dengan persentase 98,3%. Dan hasil validasi penilaian ahli media memperoleh skor keseluruhan 234 dengan persentase 93,6%. tingkat keberterimaan 679 dengan persentase 90,53%. Berdasarkan perolehan tersebut media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* Materi perilaku warga negara sesuai hak dan kewajiban bagi siswa kelas X SMA masuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses Pendidikan Pancasila.

### **SARAN**

Berdasarkan hasil dan pengembangan yang telah dilakukan maka saran yang dapat dituliskan sebagai berikut.

1. Kepada Guru MGMP Pendidikan Pancasila  
Aplikasi media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator 3* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas X pada materi perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban warga negara sebagai bentuk untuk menyampaikan materi. Guru dapat mengembangkan inovasi media pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan teknologi sehingga siswa dapat tertarik dan senang dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kepada Peserta Didik  
Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas maupun diluar kelas dengan menggunakan handphone maupun laptop.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, R., & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 158.
- Depdiknas. (2004). Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. In *Demographic Research* (Vol. 4, Issue 1).
- H Helly, A. M., Lagu, D. B., & Blegur, I. K. S. (2022). Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *CIRCLE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02), 158–168. <https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.6101>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- mudmah Dimyati. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Andi BEPE.
- Prasetio, I., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3. *Jurnal Manajemen Informatika (Jumika)*, 8(2). <https://doi.org/10.51530/jumika.v8i2.546>
- Tijan. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis IT*. Cipta Prima Nusantara.