PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR* (SAC) BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS

TESIS

Oleh

ILAH ARMILAH

NPM 2223031003

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG

2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR* (SAC) BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Magister Pendidikan

Pada

Program Studi Magister Pendidikan IPS

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh

ILAH ARMILAH

NPM 2223031003

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR* (SAC) BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS

Oleh

Ilah Armilah

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan akan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengetahui tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL), mengukur kelayakan media pembelajaran , mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara. Produk media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan layak digunakan setelah dilakukan perbaikan. Kevalidan dan kelayakan produk dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli media & desain dan ahli materi. Peneliti juga meminta penilaian respon pengguna dari produk yang dikembangkan yaitu peserta didik dan pendidik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara. Dalam penelitian ini fungsi media pembelajaran antensi media visual dan afektif media visual terbukti mampu membantu peserta didik memahami materi dengan baik. Peserta didik menunjukkan peningkatan nilai hasil belajar yang signifikan antara *pretest* dan *posttest.*

Kata kunci : Media Pembelajaran, Smart Apps Creator, Problem Based Learning, Masa Praaksara, Hasil Belajar.

ABSTRACT

DEVELOPING *SMART APPS CREATOR* (SAC) LEARNING MEDIA BASED ON *PROBLEM BASED LEARNING* TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES SUBJECTS

By

Ilah Armilah

This research is motivated by the need for technology-based learning media that can help improve student learning outcomes. The purpose of this study is to determine the stages in developing Smart Apps Creator (SAC) learning media based on Problem Based Learning (PBL), measure the feasibility of learning media, measure the effectiveness of learning media in improving learning outcomes on the material of Indonesian Community Life in Prehistoric Times. The Smart Apps Creator (SAC) learning media product based on Problem Based Learning (PBL) uses the ADDIE development model, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The Smart Apps Creator (SAC) learning media that was developed can be said to be valid and feasible to use after improvements were made. The validity and feasibility of the product are proven by the validation results by media & design experts and material experts. The researcher also asked for an assessment of user responses from the products developed, namely students and educators. The results of the study showed that the use of Smart Apps Creator (SAC) learning media based on Problem Based Learning (PBL) had a positive impact on improving students' cognitive learning outcomes on the material of Indonesian Community Life in Prehistoric Times. In this study, the function of visual media attention learning media and affective visual media is proven to be able to help students understand the material well. Students showed a significant increase in learning outcomes between pretest and posttest.

Keywords: Learning Media, Smart Apps Creator, Problem Based Learning, Prehistoric Period, Learning Outcomes.

Judul Tesis	: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR* (SAC) BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS**
Nama Mahapeserta didik	: Ilah Armilah
Nomor Pokok Mahapeserta didik	: **2223031003**
Program Studi	: **Magister Pendidikan**
IPS Jurusan	: **Pendidikan IPS**
Fakultas	: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1.Komisi Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Risma M., Sinaga, M.Hum.	**Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd.**
NIP 196204111986032001	NIP 198911062019032013

2.Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Ketua Program Studi Magister Pendidikan IPS
Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.	**Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.**
NIP 197411082005011003	NIP 197911172005012002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Prof. Dr. Risma M., Sinaga, M.Hum.** .....

Sekertaris : **Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **I. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.** .....

II. Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd. .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP. 196403261989021001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : **24 Maret 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilah Armilah

NPM : 2223031003

Program Studi : S-2 Pendidikan IPS

Jurusan : Magister Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS" Tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyatan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Maret 2025

Yang membuat pernyataan

Ilah Armilah

NPM. 2223031003

RIWAYAT HIDUP

Ilah Armilah lahir di kota Sukabumi pada tanggal 5 Februari 1975. Penulis merupakan anak ketiga dari tujuh bersaudara dari pasangan Bapak Priatman Maman, S.Pd. dan Ibu Rosita (Almrh), Penulis menikah Pada 5 September 1998 dengan Berlian bin Abdul Razak dan dikaruniai lima orang anak yaitu Abdul Malik Arrahman, S.Kom., Nurul Hafiza Rahima, Muhammad Amrullah, Hamizah Nurul izzati, dan Hanifah Nurul Aqilah.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis sebagai berikut:

1. SD Negeri Babakan Sirna 1 Kota Sukabumi lulus pada tahun 1986.
2. SMP Negeri 1 Kota Sukabumi lulus pada tahun 1989.
3. SMA Negeri 4 Kota Sukabumi lulus pada tahun 1992.
4. Strata 1 di Jurusan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Malang lulus pada tahun 1996.

Dengan didasari niat untuk menuntut ilmu dan semangat belajar, pada tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Pascasarjana dengan memilih Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung. Menjadi mahasiswa Pascasarja Magister Pendidikan IPS di Universitas Lampung bukanlah hal mudah bagi penulis. Di awal Pendidikan penulis memiliki harapan besar untuk dapat menyelesaikan pendidikan tepat waktu. Namun karena keterbatasan dan kekurangan yang penulis miliki sehingga penulis tidak dapat menyelesaikan pendidikan tepat waktu. Penulis harus berjuang keras agar bisa menyelesaikan Pendidikan Pascasarjana dengan baik.

MOTTO

اللَّحْدِ إِلى المَهْدِ مِنَ العِلْمَ أُطْلُبُوا

“Tuntutlah ilmu sejak dari buaian hingga liang lahat”

"Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu”
(HR Tabrani)

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia”
(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni. Hadits ini dihasankan oleh al-Albani di dalam Shahihul Jami’ no: 3289).

“Jika kalian berbuat baik, sesungguhnya kalian berbuat baik bagi diri kalian sendiri”
(QS. Al-Isra:7)

“Barang siapa yang memudahkan kesulitan seorang mu’min dari berbagai kesulitan-kesulitan dunia, Allah akan memudahkan kesulitan-kesulitannya pada hari kiamat. Dan siapa yang memudahkan orang yang sedang dalam kesulitan niscaya akan Allah memudahkan baginya di dunia dan akhirat”

(HR. Muslim).

“Belajar adalah bagian dari ikhtiar, maka lakukanlah yang terbaik yang kita bisa”
(Ilah Armilah)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahi rabbil 'alamin, dengan mengucap syukur yang tiada terhingga ke Hadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, dan Karunia tiada terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik.

Dengan rasa syukur dan bangga penulis mempersembahkan karya ini kepada :

Orang Tuaku

Ayahanda Priatman Maman, S.Pd. dan Ibunda Rosita (Almh) yang telah mendidik, merawat, mendo'akan , dan membesarkanku dengan tulus, penuh cinta, dan kasih sayang. Yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materiil.

Suamiku

Berlian, S.Pd. yang telah memberikan izin dan dukungan untuk menempuh pendidikan.

Anak-anakku tersayang

Abdul Malik Arrahman, S.Kom., Nurul Hafiza Rahima, Muhammad Amrullah, Hamizah Nurul Izzati, dan Hanifah Nurul Aqilah yang telah memberikan kekuatan, inspirasi, dukungan dan semangat pantang menyerah.

Para Pendidik (Guru dan Dosen)

Terima kasih telah membimbing, memberikan motivasi, dan memberikan ilmu yang bermanfaat serta nasehat sehingga memberikanku pembelajaran yang sangat berharga selama menempuh pendidikan. Terima kasih banyak atas segala jasa-jasamu.

Almamaterku

Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur yang sebesar-besarnya kehadirat Allah SWT., karena atas rahmat dan karunia-Nya tesis ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik meski mendapatkan halangan dan rintangan di dalam perjalanannya.

Tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis *Problem based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS, merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar magister di Magister Pendidikan IPS di Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak, yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan sumbangan pemikiran dan dorongan semangat, sehingga dapat membantu kelancaran penulisan tesis ini. Secara khusus, ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.

7. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
8. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan IPS.
9. Ibu Prof. Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I. Terima kasih atas segala kebaikan, bimbingan, saran dan motivasi sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
10. Ibu Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih atas segala kebaikan, bimbingan, semangat dan saran sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
11. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dosen Pembahas I. Terima kasih atas kesediaan Bapak memberikan kritik, saran, motivasi dan masukan yang membangun dalam penyelesaian tesis ini.
12. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd., selaku Dosen Pembahas II. Terima kasih atas kesediaan Bapak untuk selalu memberikan arahan, saran, motivasi dan masukan yang membangun dalam penyelesaian tesis ini.
13. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom. selaku validator ahli media dan desain yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan arahan, petunjuk, saran dan memvalidasi produk media pembelajaran.
14. Bapak Dr. Deddy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku ahli materi yang telah memberikan arahan , saran dan memvalidasi produk media pembelajaran.
15. Bapak dan Ibu dosen Program Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah mendidik dan membantu penulis selama menyelesaikan studi.
16. Seluruh staf (Bu Yoswinda Floren, M.Pd), karyawan, satpam, penjaga gedung, dan yang lainnya khususnya yang berada di lingkungan FKIP Universitas Lampung dan Universitas Lampung yang telah membantu penulis mengenai segala urusan yang berkaitan dengan kegiatan perkuliahan.

17. Bapak Suwito, S.Pd. Selaku Kepala SMP Negeri 4 Bukit Kemuning dan Seluruh keluarga besar SMP Negeri 4 Bukit Kemuning yang telah membantu sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.
18. Seluruh rekan-rekan Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS Universitas lampung Angkatan 2022, terima kasih atas *support* dan motivasinya.
19. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Bandar Lampung, Maret 2025
Penulis,

Ilah Armilah
NPM 2223031003

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ii
ABSTRAK.....iii
HALAMAN PERSETUJUAN v
HALAMAN PENGESAHAN.....vi
HALAMAN PERNYATAAN vii
RIWAYAT HIDUP viii
MOTO ix
PERSEMBAHAN x
SANWACANA xi
DAFTAR ISI xiv
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR GAMBAR.....xviii
DAFTAR LAMPIRAN xix

I. **PENDAHULUAN**..... 1
1.1. Latar Belakang Masalah..... 1
1.2. Identifikasi Masalah 8
1.3. Pembatasan Masalah 8
1.4. Rumusan Masalah 8
1.5. Tujuan Penelitian..... 9
1.6. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan..... 9
1.7. Manfaat Pengembangan 10

II. **KAJIAN PUSTAKA**..... 11
2.1. Kajian Teori..... 11
2.2. Penelitian Yang Relevan 36

III. **METODE PENELITIAN** 40
3.1. Jenis Penelitian 40
3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan 42
3.3. Desain Uji Coba Produk 48
3.4. Teknik Pengumpulan Data 49
3.5. Teknik Analisis Data 50

IV. **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** 61
4.1. Hasil Penelitian 61
4.2. Pembahasan 90
4.3. Keterbatasan dan Keunggulan Penelitian 94

V. **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN** 96
5.1. Kesimpulan 96
5.2. Implikasi 97
5.3. Saran 98

DAFTAR PUSTAKA 100

LAMPIRAN - LAMPIRAN 120

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 1. 1. Nilai Murni Penilaian Harian (PH 2) Mata Pelajaran IPS Kelas 7 3
Tabel 1. 2. Media Pembelajaran Yang Digunakan di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning 4
Tabel 1. 3. Metode Mengajar Pendidik di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning 5
Tabel 3. 1. Kriteria Penilaian Validasi Ahli dan Pengguna 47
Tabel 3. 2. Desain Eksperimen Uji Efektivitas Produk Pengembangan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik 48
Tabel 3. 3. Klasifikasi Reliabilitas Kuder Richardson 52
Tabel 3. 4. Indeks Kesulitan Butir Soal 56
Tabel 3. 5. Kriteria Daya Beda 56
Tabel 3. 6. Kriteria Gain Ternormalisasi 56
Tabel 3. 7. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan 56
Tabel 3. 8. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media dan Desain 59
Tabel 3. 9. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi 59
Tabel 3.10. Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Pendidik 60
Tabel 3.11. Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Peserta Didik 60
Tabel 4. 1. Bobot Skor Skala Likert untuk Validasi Ahli Materi dan Media 63
Tabel 4. 2. Kriteria Penilaian Hasil Validasi Media oleh Ahli dan Penilaian Media oleh Pengguna 64
Tabel 4. 3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi 64
Tabel 4. 4. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media & Desain 65
Tabel 4. 5. Hasil Uji Validitas Soal 77
Tabel 4. 6. Hasil Uji Reliabilitas 77
Tabel 4. 7. Hasil Uji Normalitas 78
Tabel 4. 8. Hasil Uji T *Pretest Posttest* 79

Tabel 4. 9. Hasil Uji Coba Tes Hasil Belajar 80
Tabel 4. 10. Pengelompokan Hasil Tes 81
Tabel 4. 11. Kriteria *Gain* 82
Tabel 4. 12. Persentase Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran 82
Tabel 4. 13. Hasil Uji Efektivtas N-*Gain* 83
Tabel 4.14. Pengelompokkan Nilai Hasil Belajar 84
Tabel 4. 15. Kriteria Penilaian 84
Tabel 4. 16. Hasil Penilaian Pendidik 86
Tabel 4.17. Hasil Penilaian Peserta Didik 87
Tabel 4. 18. Modifikasi Sintaks PBL Dalam SAC 92

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 1. 1. Kepemilikan *Smartphone* Peserta Didik Kelas 7 7
Gambar 2. 1. Tampilan Awal *Smart Apps Creator* (SAC) 31
Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir 39
Gambar 3. 1. Konsep ADDIE 41
Gambar 3. 2. Prosedur Desain Instruksional Umum Model ADDIE 41
Gambar 3. 3. Proses Pembuatan Media Pembelajaran SAC 44
Gambar 4. 1. *Start page* 66
Gambar 4. 2. *Opening* 67
Gambar 4. 3. Menu 67
Gambar 4. 4. Tujuan Pembelajaran 68
Gambar 4. 5. Materi Pengertian Masa Praaksara 69
Gambar 4. 6. Materi Dari *Microsoft Sway* 69
Gambar 4. 7. Orientasi Peserta Didik Pada Masalah Dalam Bentuk Foto dan Video 70
Gambar 4. 8. Mengorganisasi Peserta Didik 71
Gambar 4. 9. Contoh Isi Misteri Kotak Tugas 71
Gambar 4. 10. Daftar Tugas Diskusi Kelompok 72
Gambar 4. 11. Contoh Lembar Kerja Peserta Didik 72
Gambar 4.12. Contoh Kuis Dan Nilai Kuis 73
Gambar 4. 13. Musik 74
Gambar 4. 14. Daftar Pustaka 74
Gambar 4. 15. Profil Pengembang 75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian 121
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian. 122
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 123
Lampiran 4. Soal Awal Tes Hasil Belajar.....134
Lampiran 5. Resume Hasil Uji Validitas 151
Lampiran 6. Anasisis Tingkat Kesukaran 153
Lampiran 7. Analisis Validitas Soal.....155
Lampiran 8. Analisis Reliabilitas Soal 157
Lampiran 9. Analisis Daya Beda 159
Lampiran 10. Tabel r *Product Moment* 165
Lampiran 11. Uji Normalitas SPSS 167
Lampiran 12. Instrumen Validasi Ahli Materi 168
Lampiran 13. Instrumen Validasi Ahli Desain dan Media 178
Lampiran 14. Instrumen Penilaian Media oleh Pendidik 190
Lampiran 15. Instrumen Penilaian Media oleh Peserta Didik 196
Lampiran 16. Analisis Hasil Penilaian Media oleh Pendidik 202
Lampiran 17. Analisis Hasil Penilaian Media oleh Peserta Didik 206
Lampiran 18. Tabel Perbandingan Tes Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media 207
Lampiran 19. Contoh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Diskusi Kelompok 209
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian.....213

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia perlu mempersiapkan diri untuk menghadapi era *society* 5.0 salah satunya yaitu melalui dunia pendidikan. Dunia pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam membantu peserta didik untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada serta membuat inovasi-inovasi dari sumber permasalahan tersebut (Jayawardana & Gita, 2020). Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif dan berintegritas salah satunya yaitu dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan melalui pemanfaatan perkembangan teknologi (Pinatih, 2020; Saragih, 2022). Dunia pendidikan di era *society* 5.0 diharapkan mampu menghadirkan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna dengan menciptakan pembelajaran menyenangkan diantaranya dengan memanfaatkan *handphone* dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa dampak besar bagi berbagai aspek kehidupan manusia (Matondang, 2019; Saodah,et al., 2020), termasuk dunia pendidikan yang merupakan faktor kunci dalam pembangunan manusia dan negara. Pendidikan berperan dalam mempersiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi tantangan zaman di era global (Puspitorini, et al., 2022). Pendidikan harus dilaksanakan dengan berkualitas agar dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Hasibuan & Prastowo, 2019).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ichsan & Hadiyanto, 2021; Pristiwanti,et al., 2022). Pendidikan adalah sebuah proses yang terus berkembang dan mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar peserta didik (Ananda, 2017; Maritsa, et al., 2021).

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Hermanto, 2020 ; Yanti, 2021).

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran wajib. IPS merupakan ilmu yang mempelajari fenomena sosial, budaya, ekonomi, politik, dan geografi yang terjadi di masyarakat (Nursoviani, et al., 2019; Juliya,et al., 2021). IPS bertujuan untuk membentuk Peserta Didik menjadi warga negara yang cerdas, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam sekitarnya (Puspitasari, 2016; Puspitasari, et al., 2016; Amanullah, et al., 2019).

Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang dapat memberikan pengetahuan, keterampilan, dan tanggung jawab sosial untuk pertumbuhan pribadi dan seumur hidup. Pendidikan yang berkualitas juga harus dapat diakses, inklusif, setara, dan adil bagi semua peserta didik, serta mendorong pemikiran kritis, kreativitas, dan kemandirian (Safitri, et al., 2022). Pendidikan yang berkualitas juga dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Suwaji, 2016) atau kriteria ketercapaian satuan pendidikan (KKTP) (Umar, 2023). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki

oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Oktaviani, et al., 2020; Ulfah & Arifudin, 2021). Hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Ulfah & Arifudin, 2021).

SMP Negeri 4 Bukit Kemuning berlokasi di Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara dengan jumlah peserta didik sebanyak 343 orang yang terbagi ke dalam 11 rombongan belajar (rombel) dan khusus kelas 7 berjumlah 128 peserta didik dalam 4 rombel. Sedangkan jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK) sebanyak 34 orang.

Berikut adalah versi yang telah dirapikan dan dirangkai secara ilmiah dan sistematis:

Adapun Hasil belajar peserta didik kelas 7 pada mata pelajaran IPS pada saat Penilaian Harian (PH) 2 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024 memiliki nilai murni seperti terlihat pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1. Nilai Murni Penilaian Harian (PH 2) Mata Pelajaran IPS Kelas 7

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
< 30	16	13%
30 - 49	68	53%
50 - 69	41	32%
≥ 70	3	2%
Jumlah	**128**	**100%**

Sumber : Hasil Penilaian Harian 2, 2023

Guru atau pendidik sebagai penggerak pendidikan dituntut untuk memiliki kompetensi keahlian yang cukup dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ada, sehingga lebih optimal dalam penyampaian materi pembelajaran (Nurhasanah, 2022). Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi guru mengamanatkan empat kompetensi yang harus dimiliki pendidik, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Salah satu kompetensi inti pedagogik yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran (Mukaromah, 2020).

Berdasarkan hasil kuesioner yang diikuti oleh 23 orang PTK menunjukkan bahwa Media pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning adalah buku cetak (media cetak) dengan jumlah 27 pemilih atau 55,1%. Sedangkan media interaktif hanya digunakan oleh satu pendidik.

Guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional seringkali belum memanfaatkan potensi teknologi secara maksimal (Dantes & Handayani, 2021) dan kegiatan pembelajaran hanya dilakukan dengan menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik cenderung tidak aktif di kelas (Fikri, et al., 2021). Pada pembelajaran yang konvensional, peserta didik sering merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, karena hanya mendengarkan ceramah dan mencatat (Syaparuddin,et al., 2020). Hal ini sejalan dengan hasil pengamatan peneliti pada awal tahun pelajaran 2023/2024 di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning dimana sebagian besar pendidik hanya mengandalkan buku cetak dan ceramah sebagai sarana mentrasfer materi dari pendidik kepada peserta didik. Khusus pendidik mata pelajaran IPS ketika menyampaikan materi kehidupan manusia pada masa praaksara hanya dengan membaca buku dan kemudian meminta peserta didik mencatatnya atau merangkumnya membuat kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik bahkan membuat peserta didik mengeluh karena banyaknya catatan yang harus dibuat. Secara lengkap hasil kuesioner penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tabel 1. 2. Media Pembelajaran Yang Digunakan di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning

Media Yang Digunakan	Frekuensi	Persentase
Buku /materi cetak	27	55,1%
Media gambar	10	20,4%
Media Audio	2	4,1%
Alat Peraga	2	4,1%
Media Interaktif	1	2%
Media video	5	10,2%
Lainnya	2	4,1%
Jumlah	**49**	**100%**

Sumber : Hasil kuisioner, 2024.

Penggunaan media pembelajaran berupa buku atau media cetak semua pendidik menggunakannya, namun ada yang menambahnya dengan media lain seperti media audio (mata pelajaran Seni Budaya dan Bahasa Inggris) ada yang menggunakan alat peraga (mata pelajaran IPA dan Agama), ada yang menggunakan media gambar (mata pelajaran Matematika) dan ada juga yang menggunakan media pembelajaran tambahan dalam bentuk video seperti pada mata pelajaran prakarya, bahasa Inggris, olah raga, dan IPS. Khusus untuk mata pelajaran IPS di SMPN 4 Bukit Kemuning memiliki 3 guru yang setiap tahun bergantian mengajar di tingkat berbeda.

Peneliti membagikan kuisioner kepada rekan sejawat di sekolah untuk mengetahui metode pembelajaran yang digunakan dan diperoleh 23 partisipan. Hasil kuisioner dapat dilihat pada tabel 1.3. Hasil ini diperoleh karena partisipan diperbolehkan memilih lebih dari satu metode pembelajaran yang biasa digunakan.

Tabel 1. 3. Metode Mengajar Pendidik di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning

Metode Mengajar	Frekuensi	Persentase
Ceramah/Konvensional	17	30,3%
Diskusi	10	17,9%
Tanya Jawab	10	17,9%
Diskusi dan Tanya Jawab	2	3,6%
Demonstrasi	11	19,6%
Eksperimen	1	1,8%
Resitasi	3	5,4%
Lainnya	2	3,6%
Jumlah	**56**	**100%**

Sumber : Hasil Kuisioner, 2024.

Perkembangan IPTEK telah mendorong transformasi pembelajaran, dari model konvensional menjadi model digital yang lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Sauri, 2016; Suyati, 2019; Khotimah, et al., 2019; Hapudin, 2019) yang menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan potensi peserta didik. Pendidik harus dapat meningkatkan kompetensi dirinya agar dapat merubah model konvensional yang selama ini dilakukan menjadi lebih maju dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

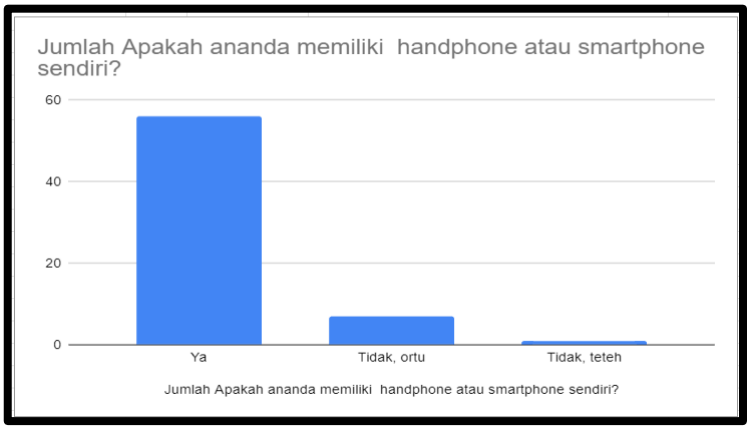
Menghadapi tantangan ini, banyak sekolah dan lembaga pendidikan di Indonesia mencari alternatif terbaik dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Damayanti, et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi memiliki keefektifan dalam belajar (Sutisna,et al., 2020). Menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Azizatunnisa, 2022). Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat, pemahaman, dan kemampuan berpikir peserta didik dalam mempelajari konsep-konsep yang kompleks dalam IPS yang pada akhirnya diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Herianto, 2018).

Salah satu alternatif menarik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi adalah dengan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) (Amandi, et al., 2022; Ramanda, et al., 2023). *Smart Apps Creator* (SAC) adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi interaktif berbasis HTML5 tanpa perlu menguasai bahasa pemrograman. SAC juga dapat diintegrasikan dengan berbagai media seperti teks, gambar, video, audio, dan lain-lain untuk membuat aplikasi yang menarik dan interaktif (Hutasoit, 2023; Sari, 2023). Aplikasi ini sesuai jika diterapkan di daerah yang tidak terjangkau sinyal internet atau telepon sehingga dapat digunakan setiap saat (Azizah, 2020).

Adanya inovasi dan teknologi melalui media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, diharapkan peserta didik dapat memperluas wawasan melalui akses ke informasi yang lebih luas dan aktual sehingga penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif serta diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya (Madona, et al., 2023). Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam rangka meningkatkan hasil belajar adalah dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam kegiatan pembelajaran (Djonomiarjo, 2020). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rerung, et al., 2017; Ariyani & Kristin, 2021).

Saat menerapkan model pembelajaran pada kegiatan pembelajaran, pendidik harus memperhatikan peserta didik, diantaranya usia peserta didik yang merupakan bagian dari generasi Alpha yang sangat dekat dengan gadget (Prismanata & Sari, 2022) dimana gadget juga dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik berdasarkan gaya belajarnya.

Pada gambar 1.1. dapat dilihat hasil dari kuesioner 64 peserta didik dengan rincian : Kelas 7 A sebanyak 7 orang, 7B 30 orang, 7C 9 orang, dan 7D 18 orang diketahui data 56 peserta didik memiliki *handphone* sendiri, 7 peserta didik menggunakan *handphone* orang tua, dan satu peserta didik menggunakan *handphone* saudara.



Gambar 1. 1. Kepemilikan *Smartphone* Peserta Didik Kelas 7

Berdasarkan paparan di atas penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **"**Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS**".**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, maka ditemukan terdapat beberapa masalah, yaitu :

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru-guru di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning Sebagian besar masih menggunakan metode konvensional atau ceramah.

2. Kepemilikan *handphone/smartphone* yang cukup tinggi namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
3. Belum ada media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
4. Masih rendahnya nilai murni Penilaian Harian (PH) Mata Pelajaran IPS kelas 7 pada materi Kehidupan masyarakat Indonesia Pada masa Praaksara. Hasil PH menunjukkan 98% nilai masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

1.3. Pembatasan Masalah

1. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan untuk materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Praaksara.
2. Media pembelajaran SAC berbasis PBL ini digunakan di Kelas 7 SMP Negeri 4 Bukit Kemuning.
3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini hanya pada ranah Kognitif melalui tes objektif pilihan ganda (*multiple choice test*).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam tesis ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara?.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara?.
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* berbasis *Problem based Learning* (PBL) yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara?.

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara
2. Untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC*)* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara.
3. Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara.

1.6. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dan diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk adalah Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara.
2. Media pembelajaran SAC berbasis PBL dalam versi *Android*.
3. Media Pembelajaran dilengkapi dengan teks, gambar, audio, video, tugas dan latihan soal/kuis.
4. Judul Media Pembelajaran adalah Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara.
5. Komponen media pembelajaran yang akan dikembangkan terdiri dari :
    a. Bagian Pendahuluan, terdiri dari : halaman pembuka *(opening*) dan Judul.
    b. Bagian isi, terdiri dari : Tujuan Pembelajaran, Materi pembelajaran, Kuis, Tugas diskusi kelompok, dan pendukung lainnya.
    c. Bagian penutup, terdiri dari : Daftar Pustaka dan Profil Pengembang.

1.7. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis:
    a. Menambah wawasan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama.
    b. Mengembangkan pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Manfaat praktis:
    a. Menyediakan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning khususnya dan di SMP di manapun pada umumnya.
    b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas 7 di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning.
    c. Memberikan sumbangan nyata dalam pengembangan media pembelajaran mata Pelajaran IPS SMP dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Media Pembelajaran

Pembelajaran sebagai suatu sistem terdiri dari berbagai komponen, komponen pokok pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, bahan atau isi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran, antar komponen saling berhubungan dan saling ketergantungan.dari beberapa komponen yang tidak kalah penting dan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran yaitu media pembelajaran yang berbasis digital (Mustakim, 2022).

Dalam pembelajaran, terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi efektivitasnya, seperti penggunaan media pembelajaran yang tepat, metode pembelajaran yang variatif, serta peran pendidik sebagai fasilitator dan motivator belajar (Alannasir, 2016; Daga, 2021). Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media (Yullia, 2024).

Media secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Pada istilah mediator, media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari pendidik sampai kepada peralatan canggih. Jika media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang

bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2022).

Kemampuan pendidik dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik. Karena itu, media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat membuat peserta didik merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Sutrisno & Yulia, 2022).

Media pembelajaran terdiri dari dua suku kata yaitu media dan pembelajaran. Yang pertama adalah kata media. Media berasal dar bahasa Yunani yakni medium yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Media berarti tengah karena media terletak di antara peserta didik dan ilmu yang sedang dipelajari, tidak langsung diserap, akan tetapi melalui perantara suatu media. Kata yang kedua adalah pembelajaran. Pembelajaran menurut bahasa artinya adalah membelajarkan, kombinasi demi tercapainya tujuan dan menjadikan belajar. Pembelajaran berarti membelajarkan, maksudnya adalah peserta didik yang awalnya belum melakukan aktivitas belajar, kemudian oleh pendidik diberikan instruksi sehingga terjadi pembelajaran sehingga peserta didik juga mengalami proses belajar. Belajar juga memiliki satu tujuan yaitu ingin mengetahui hal yang belum diketahuinya sehingga perlu melakukan proses pembelajaran (Surur, 2021).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran lebih baik dan sempurna (Budiman & Widyaningrum, 2019; Firmadani, 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Milawati, 2021). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar (Adha & Ulpa, 2021).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Ekayanti, 2017). Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang peserta didik agar dapat menyerapnya dengan lebih baik (Thobroni, 2020).

Selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran dan teknologi telah menjadi topik yang semakin populer dalam dunia pendidikan saat ini. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan efektif semakin meningkat. Pada konteks pembelajaran, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami dan mempelajari materi pembelajaran (Shoimah & Syafi'aturrosyidah, 2021). Sementara itu, teknologi dalam pembelajaran merujuk pada penggunaan perangkat elektronik, perangkat lunak, dan aplikasi yang berguna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Mahfud & Wulansari, 2018; Muthoharoh, 2019).

Penggunaan media pembelajaran dan teknologi dalam pembelajaran memiliki banyak kelebihan. Salah satu kelebihannya adalah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran (Aisyah & Kurniawan, 2021). Media pembelajaran dan teknologi juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Said, 2023).

Media pembelajaran dan teknologi juga dapat membantu memperluas akses pembelajaran (Herayanti, et al., 2017; Utami & Dewi, 2020). Pada pembelajaran konvensional, peserta didik yang tinggal di daerah terpencil atau yang tidak memiliki sarana transportasi yang memadai sering kesulitan untuk mengikuti pembelajaran di kelas (Husain & Basri, 2021). Dengan penggunaan media pembelajaran dan teknologi, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran

dari mana saja dan kapan saja melalui internet (Elyas, 2018). Namun penggunaan media pembelajaran dan teknologi juga memiliki kekurangan diantaranya adalah kurangnya interaksi sosial antara peserta didik dan pendidik (Herayanti, et al., 2017; Yulianti & Utomo, 2022).

Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Eliyanti, M., 2016). Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Fauzan & Rahdiyanta, 2017).

Setelah memahami pengertian media pembelajaran di atas penulis simpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan mengenal berbagai macam jenis dan fungsi media pembelajaran, diharapkan para guru dapat memilih dan menentukan jenis media pembelajaran yang terbaik untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Aghni, 2018). Media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan suatu pesan. Namun yang terpenting bukanlah peralatan yang digunakan, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawa oleh media tersebut

2.1.1.1. Fungsi Media Pembelajaran

Ada 4 fungsi dari media pembelajaran menurut Levie & Lentz dalam Kustandi & Darmawan (2022: 16) yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang menampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks bagi peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali.

2.1.1.2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan peserta didik, dengan maksud membantu peserta didik belajar secara optimal. Secara khusus manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1985), yaitu :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
   Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada peserta didik secara seragam.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
   Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
   Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada peserta didik.

4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
   Sering kali terjadi, para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.
5. Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
   Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.
6. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
   Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan guru.

2.1.1.3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi berarti penggolongan menurut jenisnya. Berdasarkan KBBI, klasifikasi mempunyai arti penyusunan bersistem dalam kelompok atau golongan menurut kaidah atau standar yang ditetapkan. Terdapat banyak sudut pandang tentang klasifikasi media pembelajaran diantaranya adalah klasifikasi berdasarkan panca indra, fisik, alat dan bahan, perkembangan teknologi, pengalaman, rangsangan belajar, fungsi pembelajaran dan hirarki pemanfaatan media.

1. Klasifikasi media berdasarkan panca indra yang meliputi media pembelajaran audio, visual dan audiovisual. Teori ini sesuai dengan Taksonomi Rudi Bretz yang mengklasifikasikan media kedalam tiga unsur yaitu suara, visual dan gerak (Sanaky, 2009; Munadi, 2013).
2. Klasifikasi media berdasarkan fisik yang meliputi media elektronik dan media non-elektronik.
3. Klasifikasi media berdasarkan alat dan bahan yang digunakan, yaitu perangkat keras *(hardware*) dan perangkat lunak (*software*).
4. Klasifikasi media berdasarkan Pengalaman yang dikenal dengan taksonomi Edgar Dale (Sanaky, 2009).

5. Klasifikasi media berdasarkan rangsangan belajar yang dikenal dengan taksonomi Edling.
6. Klasifikasi media berdasarkan fungsi pembelajaran yang dikenal dengan taksonomi Gagne.
7. Klasifikasi media berdasarkan hirarki pemanfaatannya yang dikenal dengan taksonomi Duncan (Kustandi & Darmawan, 2020).
8. Klasifikasi media berdasarkan Perkembangan teknologi yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir (Seels & Glasgow dalam Hasanuddin, 2017).
9. Klasifikasi media berdasarkan proyeksi dan non proyeksi (Anitah, 2010).

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi audio-visual; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi komputer (Al Munawarah, 2019).

2.1.2 Teori Pembelajaran

Winataputra (2007: 17) menyatakan bahwa pembelajaran sebagai suatu konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematik dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat.

Gagne, Briggs, dan Wager (1992: 3) berpendapat bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Dalam istilah pembelajaran, interaksi peserta didik tidak dibatasi oleh kehadiran pendidik secara fisik. Peserta didik dapat belajar melalui bahan ajar cetak, program radio, program televisi, atau media lainnya dengan pendidik tetap memainkan peranan penting dalam merancang setiap kegiatan pembelajaran.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep pembelajaran mengandung 5 konsep, yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar.

Ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar peserta didik (Setiawan & Hapsah, 2020; Ashari, et al., 2023). Ini menunjukkan bahwa unsur kesengajaan dari pihak di luar individu yang melakukan proses belajar, dalam hal ini pendidik secara perorangan atau secara kolektif dalam suatu sistem, merupakan ciri utama dari konsep pembelajaran (Winataputra,et al., 2014; Nafisah & Muaddab, 2023). Perlu diingat bahwa tidak semua proses belajar terjadi dengan sengaja. Ciri lain dari pembelajaran adalah adanya interaksi yang sengaja diprogramkan. Interaksi tersebut terjadi antara peserta didik yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan pendidik, peserta didik lainnya, media, dan atau sumber belajar lainnya (Winataputra, et al., 2014; Ananda & Abdillah, 2018).

Ciri lain dari pembelajaran adalah adanya komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran (Dasopang, 2017; Rusnawati, 2020). Tujuan pembelajaran mengacu pada kemampuan atau kompetensi yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah mengikuti suatu pembelajaran tertentu (Hotimah, 2020; Sukmawati, 2021).

Materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang dibahas dalam pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Asmara & Nindiati, 2019). Kegiatan pembelajaran mengacu pada penggunaan pendekatan, strategi, metode, dan teknik dan media dalam rangka membangun proses belajar, antara lain membahas materi dan melakukan pengalaman belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Proses pembelajaran dalam arti yang luas merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka pencerdasan kehidupan bangsa.

Untuk mengembang sebuah media pembelajaran, maka seorang pendidik harus memahami teori-teori belajar sesuai dengan kebutuhan. Tujuan memahami teori belajar dalam tahapan ini adalah agar media yang dihasilkan dapat digunakan serta memberikan pengaruh nyata kepada peserta didik baik berkaitan dengan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Sudiasih, 2022).

Pada pembelajaran IPS, teori konstruktivisme dapat diaplikasikan dengan memungkinkan peserta didik untuk membuat konsep-konsep baru melalui pengalaman dan interaksi dengan dunia sekitar (Eliyanti, 2016). Pendidik dapat membantu peserta didik untuk membangun pengetahuan baru dengan memberikan pengalaman dan aktivitas yang sesuai dengan tingkat kesiapan peserta didik (Wahyuningtyas, 2017). Misalnya, pendidik dapat memperkenalkan peserta didik pada berbagai konsep IPS melalui diskusi dan tanya jawab, serta mengaitkan konsep tersebut dengan pengalaman nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Selain teori konstruktivisme, terdapat juga teori pembelajaran lain yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS, seperti teori behaviorisme dan teori kognitif. Teori behaviorisme menekankan pada pengaruh lingkungan dalam pembelajaran dan menekankan pada penguatan positif dan negatif dalam membentuk perilaku (Shahbana & Satria, 2020). Sementara teori kognitif, memandang bahwa peserta didik aktif mencari makna dalam informasi yang mereka terima dan bahwa

pembelajaran terjadi melalui pemrosesan informasi oleh otak (Ekawati, 2019; Nurhadi, 2020).

2.1.2.1. Teori Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern (Ningrum & Rabiah, 2022). Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata (Santoso, 2017; Mushoffa, 2023).

Pada teori konstruktivisme, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir untuk menyelesaikan masalah, menghasilkan ide, dan membuat keputusan. Melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, Peserta Didik akan membangun pemahaman yang lebih baik karena mereka secara langsung terlibat dalam membangun pengetahuan baru. Mereka juga akan mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam berbagai situasi (Arini & Umami, 2019 ; Hareta, et al., 2023). Melalui partisipasi aktif, peserta didik akan memiliki kemampuan untuk mengingat konsep-konsep tersebut dalam jangka waktu yang lebih lama.

Pada teori konstruktivisme, pembelajaran berfokus pada peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pembelajaran dan lingkungan. Peserta Didik diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi, refleksi, dan kolaborasi (Ekawati, 2019). Teori konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan penerapan pengetahuan yang lebih luas (Fakhri, 2023).

Menurut teori konstruktivisme belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengabstraksi pengalaman sebagai hasil interaksi antara peserta didik dengan realitas baik realitas pribadi, alam, maupun realitas sosial. Proses konstruksi pengetahuan berlangsung secara pribadi maupun sosial. Proses ini adalah proses yang aktif dan dinamis (Hamdan, 2019; Ariestika, et al., 2023).

Beberapa faktor seperti pengalaman, pengetahuan awal, kemampuan kognitif dan lingkungan sangat berpengaruh dalam proses konstruksi makna. Argumentasi para konstruktivis memperlihatkan bahwa sebenarnya teori belajar konstruktivisme telah banyak mendapat pengaruh dari psikologi kognitif, sehingga dalam batas tertentu aliran ini dapat disebut juga neurokognitif (Nurlina & Bahri, 2021; Rofiq, 2022).

Prinsip-prinsip teori belajar konstruktivistik adalah sebagai berikut (Syahroni, 2020; Rosnawati, 2021) :

1. Pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri.
2. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari pendidik ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar.
3. Murid aktif megkontrol secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah.
4. Pendidik sekedar membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar.
5. Menghadapi masalah yang relevan dengan peserta didik.
6. Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan.
7. Mencari dan menilai pendapat Peserta Didik.
8. Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan Peserta Didik.

Dua tokoh penting pembentukan teori konstruktivisme adalah Jean Piaget dan Lev Vygotsky.

2.1.2.2. Teori Behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage, Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman (Setiawaty, 2019; Rosnawati, 2021). Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik . Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar (Mursyidi, 2019 ; Sari, et al., 2023). Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukkan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman (Mursyidi, 2019; Shahbana & Satria, 2020).

Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut pembelajar untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes (Suputra, 2023). Penyajian isi atau materi pelajaran menekankan pada keterampilan yang terisolasi atau akumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian ke keseluruhan (Shahbana & Satria, 2020). Pembelajaran mengikuti urutan kurikulum secara ketat, sehingga aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada buku teks/ buku wajib dengan penekanan pada keterampilan mengungkapkan kembali isi buku teks/buku wajib tersebut (Maydiantoro, 2022).

Prinsip-Prinsip dalam teori behavioristik (Arsyad, 2021; Tabun, et al., 2022)

1. Objek psikologi adalah tingkah laku.
2. Semua bentuk tingkah laku dikembalikan pada reflek.
3. Mementingkan pembentukan kebiasaan.
4. Perilaku nyata dan terukur memiliki makna tersendiri.
5. Aspek mental dari kesadaran yang tidak memiliki bentuk fisik harus dihindari.

Tokoh-tokoh aliran behaviorisme yaitu : Edward Lee Thorndike, John Watson, Edwin Guthrie, dan Burrhus Frederic Skinner.

2.1.2.3. Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses (Rosnawati, 2021; Sa'idah, 2023). Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (*organizer*) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokkan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan (Kristiyanto, 2019; Asriati, 2020).

Karakteristik teori belajar kognitif (Rosnawati, 2021) :

1. Belajar adalah proses mental bukan behavioral.
2. Peserta Didik aktif sebagai penyalur.
2. Peserta Didik belajar secara individu dengan pola deduktif dan induktif.
3. Intrinsik motivation, sehingga tidak perlu stimulus.
4. Peserta Didik sebagai pelaku untuk menuntun penemuan.
5. Pendidik memfasilitasi terjadinya proses insight.

Teori dan tokoh aliran kognitivisme yaitu : Teori Gestalt dari Wertheimer, Teori Schemata Piaget, Teori Belajar Sosial Bandura, Pengolahan Informasi Norman.

2.1.3 Pembelajaran IPS

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Kurikulum Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah dibagi menjadi 2 (dua) kegiatan utama, yaitu: 1. Pembelajaran Intrakurikuler; dan 2. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

Kegiatan pembelajaran intrakurikuler untuk setiap mata pelajaran mengacu pada capaian pembelajaran. Kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ditujukan untuk memperkuat upaya pencapaian Profil Pelajar Pancasila yang mengacu pada standar kompetensi lulusan. Prinsip pembelajaran yaitu pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Prinsip pembelajaran sebagai berikut:

a. pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan tahap perkembangan dan tingkat pencapaian peserta didik saat ini, sesuai dengan kebutuhan belajar, serta mencerminkan karakteristik dan perkembangan peserta didik yang beragam sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan;
b. pembelajaran dirancang dan dilaksanakan untuk membangun kapasitas untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat;
c. proses pembelajaran mendukung perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik;
d. pembelajaran yang relevan, yaitu pembelajaran yang dirancang sesuai konteks, lingkungan, dan budaya peserta didik, serta melibatkan orang tua dan komunitas sebagai mitra; dan
e. pembelajaran berorientasi pada masa depan yang berkelanjutan.

2.1.3.1. Pengertian IPS

IPS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu suatu bidang kajian yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial dan interaksi sosial dalam berbagai aspek kehidupan. IPS juga merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah sebagai bagian dari kurikulum pendidikan nasional (Musyarofah, et al., 2021).

IPS adalah hasil rekayasa *inter cross* dan *trans disipliner* antara disiplin ilmu pendidikan dengan disiplin ilmu sosial murni untuk tujuan pendidikan. Hakikat IPS adalah mempelajari gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Tujuan IPS adalah membentuk

warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Karakteristik IPS adalah memiliki landasan filosofis, teoritis, metodologis, dan empiris yang berbeda-beda sesuai dengan disiplin ilmu yang melatarbelakanginya (Supriatna, 2020).

Pengertian ilmu pengetahuan sosial (IPS) terdiri dari dua kata yaitu pendidikan dan IPS. Pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti dan sebagainya. Selanjutnya untuk memahami pengertian pendidikan silahkan perhatikan definisi pendidikan yang dirumuskan dalam pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosial merupakan fokus kajian dari IPS. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis aktivitas manusia dalam memenuhi segala kebutuhan kehidupan dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antara manusia bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan.

Pembelajaran dalam studi sosial mencakup topik-topik seperti sejarah, geografi, ekonomi, politik, budaya, dan masyarakat (Armilah, 2023). Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (Nasution & Harahap, 2019).

2.1.3.2. Capaian Umum Pembelajaran IPS Fase D

Capaian Umum untuk Pembelajaran IPS pada fase D didasarkan pada Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek Nomor:008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumber daya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan. Mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian. Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.

Peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses dalam belajarnya, yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W 1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang akan terjadi berdasarkan jawaban-jawaban yang ditemukan. Peserta didik juga mampu mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen, lapangan, wawancara, observasi, kuesioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya. Merencanakan dan mengembangkan penyelidikan.

Peserta didik mengorganisasikan informasi dengan memilih, mengolah dan menganalisis informasi yang diperoleh. Proses analisis informasi dilakukan dengan cara verifikasi, interpretasi, dan triangulasi informasi. Peserta didik menarik kesimpulan, menjawab, mengukur dan mendeskripsikan serta menjelaskan permasalahan yang ada dengan memenuhi prosedur dan tahapan yang ditetapkan. Peserta didik mengungkapkan seluruh hasil tahapan di atas secara lisan dan tulisan dalam bentuk media digital dan nondigital. Peserta didik lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan mempublikasikan hasil laporan dalam bentuk presentasi digital dan atau non digital, dan sebagainya. Peserta didik mampu mengevaluasi pengalaman belajar yang telah dilalui dan diharapkan dapat merencanakan projek lanjutan dengan melibatkan lintas mata pelajaran secara kolaboratif.

2.1.3.3. Capaian per Elemen

1. Pemahaman Konsep

   Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumber daya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan. Mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian.

   Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.

2. Keterampilan Proses

   Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses dalam belajarnya, yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W 1H. Mampu memperkirakan apa yang akan terjadi berdasarkan jawaban-jawaban yang ditemukan. Peserta didik juga mampu mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen, lapangan, wawancara, observasi, kuesioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya. merencanakan dan mengembangkan penyelidikan. Peserta didik mengorganisasikan informasi dengan memilih, mengolah dan menganalisis informasi yang diperoleh. Proses analisis informasi dilakukan dengan cara verifikasi, interpretasi, dan triangulasi informasi.

   Peserta didik menarik kesimpulan, menjawab, mengukur dan mendeskripsikan serta menjelaskan permasalahan yang ada dengan memenuhi prosedur dan tahapan yang ditetapkan. Peserta didik mengungkapkan seluruh hasil tahapan di atas secara lisan dan tulisan dalam bentuk media digital dan nondigital. Peserta didik lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan mempublikasikan hasil laporan dalam bentuk presentasi digital dan atau non digital, dan sebagainya. Peserta didik mampu mengevaluasi pengalaman belajar yang telah dilalui dan diharapkan dapat merencanakan proyek lanjutan dengan melibatkan lintas mata pelajaran secara kolaboratif.

2.1.3.4. Tujuan Pembelajaran (TP) IPS

Tujuan pembelajaran IPS adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat berkontribusi menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik. Secara rinci tujuan pelajaran IPS adalah:

1. Memahami dan menganalisis konsep-konsep yang berkaitan dengan pola dan persebaran keruangan, interaksi sosial, pemenuhan kebutuhan, dan kesejarahan perkembangan kehidupan masyarakat;

2. Memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkreativitas, dan berkolaborasi dalam kerangka perkembangan teknologi terkini;
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan dan lingkungan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa dan negara sehingga mampu merefleksikan peran diri di tengah lingkungan sosialnya.
4. Menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan dan pengasahan keterampilannya dengan membuat karya atau melakukan aksi sosial.

2.1.3.5. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Karakteristik IPS adalah perilaku sosial, ekonomi, dan budaya manusia di masyarakat dalam konteks ruang dan waktu yang mengalami perubahan. Masyarakat menjadi sumber utama IPS. Perlu ditekankan bahwa materi-materi pembelajaran hanya kendaraan menuju capaian pembelajaran. Artinya proses pembelajaran tidak berfokus utama pada penyelesaian materi, tapi lebih kepada ketercapaian kompetensi. Penyelenggara pendidikan mempunyai peluang untuk mengembangkan materi secara mandiri.

Pembahasan materi pembelajaran tidak disampaikan secara terpisah antara Geografi, Ekonomi, Sejarah, Sosiologi, namun harus terintegrasi sehingga pelajar mendapatkan pemahaman dan keterampilan yang utuh yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran IPS diharapkan akan mampu mengantarkan dan mengembangkan potensi peserta didik ke arah kehidupan bermasyarakat dengan baik dan fumgsional, memiliki kepekaan sosial dan mampu berpartisipasi dalam mengatasi masalah–masalah sosial sesuai dengan usianya (MSinaga R., 2019).

Adapun elemen serta ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP sebagai berikut:
Pemahaman Mata pelajaran IPS terkait dengan pandangan bahwa IPS sebagai materi pembelajaran yang berkaitan dengan fakta, konsep, prosedur, dan metakognisi, maka cakupan materi dalam elemen ini adalah:

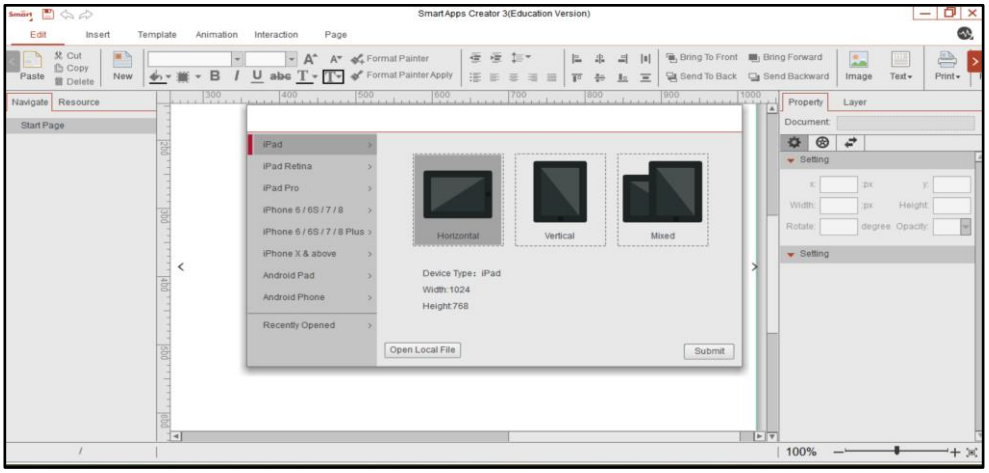
1. Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu; materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan regional, nasional, hingga global. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi, dan politik. Mempelajari konektivitas dan interaksi tersebut mengasah kemampuan berpikir kritis pelajar memahami efek sebab dan akibat.
2. Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan, kolonial, awal kemerdekaan sampai dengan sekarang; Selain pengetahuan mengenai perkembangan kehidupan masyarakat Indonesia, bagian ini menjadi sarana untuk merefleksikan kondisi kehidupan masyarakat dari masa pra aksara, Hindu, Budha, Islam, kolonialisme hingga kemerdekaan untuk memunculkan semangat kebangsaan. Materi ini juga menjadi sarana mengasah kesadaran untuk berpikir dari berbagai perspektif berdasarkan perbedaan historis, geografis, ekonomi, sosial dan budaya, serta menggunakan pengetahuan tersebut untuk kehidupan masa depan yang berkelanjutan.
3. Interaksi, sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda- beda, serta mempelajari dan menjalankan peran sebagai warga Indonesia dan bagian dari warga dunia ditinjau secara sosiologis, historis, geografis, maupun sebagai pelaku ekonomi. Peserta didik mempelajari tentang interaksi dan institusi sosial, peluang dan tantangannya untuk mewujudkan pembangunan keberlanjutan bagi kemaslahatan manusia dan bumi.
4. Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya dan berteknologi di era global; materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menganalisis faktor-faktor penyebab kelangkaan, permintaan, penawaran, harga pasar, serta inflasi. Mengidentifikasi peran lembaga keuangan, nilai, serta fungsi uang. Mendeskripsikan pengelolaan, sumber-sumber pendapatan dan pengeluaran keuangan keluarga, perusahaan serta negara. Mengidentifikasi hak dan kewajiban dalam jasa keuangan. Ruang

lingkup ini menjadi salah satu ruang untuk peserta berlatih membangun kesadaran dan memberikan kontribusi ke masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidup di tingkat lokal namun dalam perspektif global.

2.1.4 *Smart Apps Creator (SAC* (SAC)

Smart Apps Creator (SAC (SAC) adalah sebuah platform pengembangan aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk membuat aplikasi tanpa perlu memahami bahasa pemrograman (Azizah, 2020). Dalam pengembangan media pembelajaran, SAC dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan mudah dan cepat (Ardiansyah & Wicaksono, 2022). SAC memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai macam konten seperti gambar, teks, video, atau suara (Amalia, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menuliskan bahwa penggunaan SAC dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Pada konteks pembelajaran IPS, SAC dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi yang memuat berbagai macam informasi dan konten seperti peta, grafik, tabel, foto, video, dan sebagainya. Aplikasi ini dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik dan menyenangkan (Sa'adah, 2023)



Gambar 2. 1. Tampilan Awal *Smart Apps Creator* (SAC)

2.1.5. *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan permasalahan nyata atau masalah sehari-hari sebagai konteks untuk melatih siswa dalam mengembangkan sikap berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan (Hartono, 2024). Guru tidak hanya dituntut untuk membuat suasana belajar menjadi nyaman dan menarik, tetapi juga harus mampu menciptakan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa (Virgawati, et al., 2024). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan efektif sangat diperlukan agar dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri agar peserta didik lebih mudah untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan dan mereka dapat mengkomunikasikan kembali ide-ide mereka dalam bentuk lisan maupun tulisan (Heri, 2023). Ada beberapa model pembelajaran diantaranya adalah model *problem based learning* (PBL).

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik belajar dalam kelompok untuk memecahkan masalah dari permasalahan dunia nyata dan mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu terhadap pembelajaran, sehingga mereka memiliki model belajar sendiri (Kemdikbud, 2014).

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu pembelajaran inovatif yang dapat merangsang keaktifan peserta didik. PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui metode-metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah sekaligus memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah. Teori yang dikembangkan ini mengandung 2 prinsip penting yaitu belajar adalah suatu proses konstruksi bukan proses menerima *(receptive process*) dan belajar dipengaruhi oleh faktor interaksi sosial dan sifat kontekstual dari pelajaran. Teori ini mengisyaratkan bahwa dalam pembelajaran terdapat proses konstruksi pengetahuan oleh pembelajar, terjadi interaksi sosial baik antar peserta didik

maupun guru serta materi pembelajaran yang bersifat kontekstual. Berdasarkan dua prinsip yang terkandung dalam PBL, maka guru harus mampu mengkondisikan adanya kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan yang ingin dipelajarinya (Wafa, 2022).

PBL adalah pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, memperoleh pengetahuan, dan konsep yang esensial untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, memperoleh pengetahuan, dan konsep yang esensial (Afni, 2020).

Model pembelajaran berbasis masalah diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Prinsip pembelajaran model PBL adalah: 1) peserta didik dituntut menyelidiki permasalahan dan diarahkan pada tujuan tertentu; 2) peserta didik bekerja secara kolaboratif dan mandiri untuk mengumpulkan informasi; 3) Pendidik berperan dalam memfasilitasi pemikiran, refleksi, dan penyelidikan peserta didik (Simone, 2014).

Problem based learning mengarahkan peserta didik dalam mendapatkan ilmu baru, menggunakan analisis dari berbagai pengetahuan serta pengalaman belajar yang dimiliki. Setelah itu menghubungkan apa yang dimiliki dengan permasalahan belajar yang diberikan para pendidik. Pada intinya pembelajaran berbasis masalah ini dikembangkan untuk memberi pengalaman belajar pada peserta didiik (Priyanthi, et al., 2017).

Langkah-langkah pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut (Saputra, 2020):

1. Orientasi peserta didik pada masalah.

   Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi peserta didik agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.

2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.

   Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok.

   Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

   Guru membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video dan model serta membantu berbagai tugas dengan temannya.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

   Guru membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses – proses yang mereka gunakan.

Sintak atau langkah pembelajaran dalam model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut (Maryati, 2018; Darwati & Purana, 2021).:

(1) orientasi peserta didik pada masalah;
(2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar;
(3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok;
(4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya;
(5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

2.1.6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar (Nugraha, et al., 2020). Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan (Simaremare & Purba, 2021).

Hasil belajar nampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap keterampilan dan perilaku, perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya (Gafur, 2018). Hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik (Firmansyah, 2015; Harefa, 2020).

Guna mengetahui hasil belajar peserta didik dilakukan tes formatif dengan materi tentang Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara. Tes formatif adalah tes yang dilakukan selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran (Madeanto, 2017; Salmi, 2019; Umami, et al., 2021). Perolehan data yang akan dianalisis adalah data skor tes yang merupakan hasil belajar aspek pengetahuan peserta didik pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, motivasi, perhatian dalam belajar, dan kesiapan belajar. Sedangkan faktor eksternalnya adalah Metode guru mengajar, ruang kelas, dan teman bergaul (Angraini, 2016). Faktor Internal terdiri dari bakat, minat, motivasi, dan cara belajar atau gaya belajar sementara faktor eksternal adalah lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga (Prabasari & Subowo, 2017; Rambe & Yami, 2019; Marlina & Sholehun, 2021).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri atas faktor internal: keadaan fisik atau jasmani, kecerdasan atau intelegensi peserta didik serta bakat minat dan motivasi peserta didik. Sedangkan faktor eksternalnya adalah sekolah, keluarga, dan sosial masyarakat (Purbowati, 2022).

2.2. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan Elvi ,et al. (2021) bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif Teroka Bahasa Indonesia berbasis Android dengan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) yang valid dan efektif agar dapat diterapkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan desain model ADDIE yang yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation.* Subjek penelitian adalah mahapeserta didik semester satu yang mendapatkan mata kuliah Bahasa Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Mahapeserta didik yang berjumlah 134 orang berasal dari 4 kelas berbeda dari berbagai jurusan dan fakultas. Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner validasi ahli materi dan ahli media, uji lapangan yang merupakan respon dari mahapeserta didik setelah menggunakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media pembelajaran interaktif Teroka Bahasa Indonesia berbasis Android dengan menggunakan *Smart Apps Creator (SAC* berdasarkan ahli materi dan ahli media mendapatkan kriteria "sangat baik atau sangat valid".

Penelitian lain dilakukan oleh Elliana, et al. (2022) adalah jenis penelitian pengembangan atau R&D dengan model yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluating)* yang bertujuan untuk melihat gambaran awal dari proses pembelajaran, gambaran dari produk awal, mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan serta melihat produk akhir setelah direvisi. Tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis Android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) mencapai kriteria sangat valid dengan kevalidan materi mencapai 86,66% dan kevalidan media mencapai 86,98%. Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) mencapai kriteria sangat praktis melalui angket respon guru yang mencapai 95,2% dan angket respon peserta didik mencapai 92,7%. Tingkat

keefektifan media pembelajaran berbasis Android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) mencapai kriteria efektif melalui hasil test yang mencapai 62,5%.

Penelitian yang dilakukan Rima, et al. (2022) bertujuan mengembangkan media pembelajaran online berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dan mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran online berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. hasil Nilai n-gain sebesar 0,83 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengembangan pembelajaran online dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) layak digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

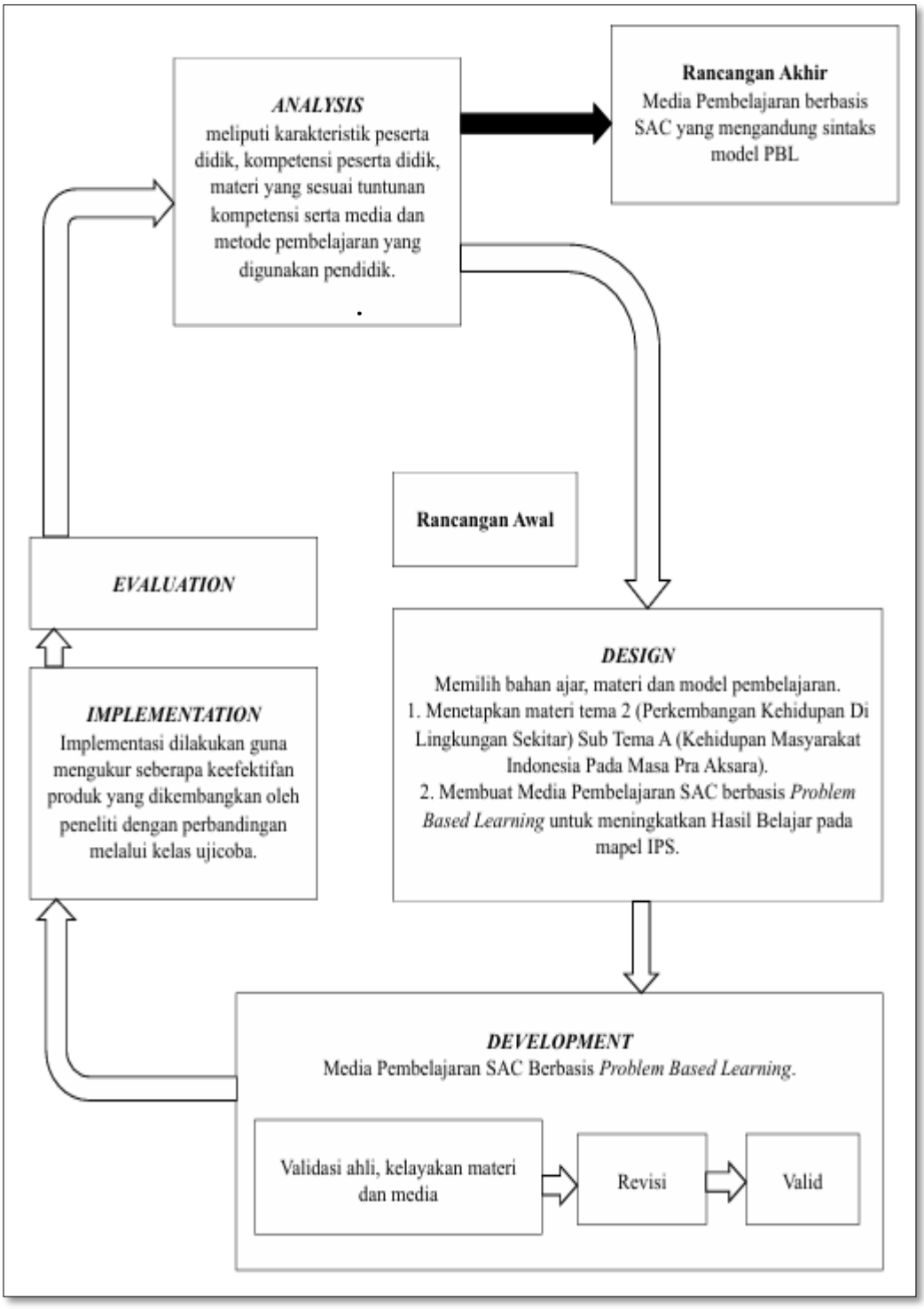
Rori, et al. (2021) melakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP pada masa *physical distancing* dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah melalui *Smart Apps Creator* 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Smart Apps Creator* 3 telah meningkatkan hasil belajar peserta pidik.

Rianti, et al. (2022) melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran online berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Julianto (2022) melakukan penelitian pengembangan media *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis Android. Tujuan penelitian adalah menghasilkan media *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis Android yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA materi suhu dan kalor kelas V Sekolah Dasar. dimana media *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis Android layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi suhu dan kalor kelas V Sekolah Dasar dan lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.

Wati (2022) melakukan penelitian guna mengembangkan media pembelajaran game calistung menggunakan SAC untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran game calistung yang dikembangkan telah efektif, karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama bertujuan mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian yaitu *Problem Based Learning* (PBL).



Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir

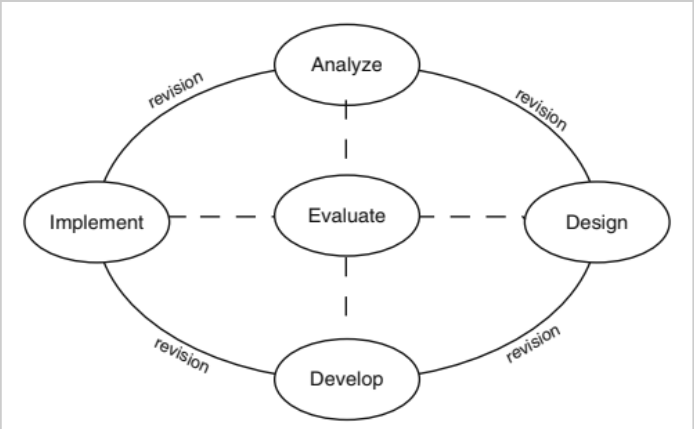
III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan *(Research and Development/R&D)*. Model penelitian R&D bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan sekaligus menguji efektivitas dari produk tersebut sebelum disebarluaskan secara luas. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang dirancang berbasis model *Problem Based Learning* (PBL). Langkah-langkah dalam penelitian ini mencakup tahap pengembangan produk, validasi oleh ahli, revisi berdasarkan masukan, serta uji coba terbatas hingga uji coba luas yang melibatkan peserta didik sebagai subjek utama. Pendekatan R&D memungkinkan peneliti untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran SAC berbasis PBL dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning, dengan fokus pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara. Melalui eksperimen yang dilakukan setelah pengembangan media, peneliti mengevaluasi peningkatan hasil belajar peserta didik dari nilai pretest ke posttest serta mengamati peningkatan partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan model pengembangan R&D (*Research and Development*) ADDIE dari Robert Maribe Branch dengan lima tahap pengembangan, yaitu: *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*.



Gambar 3. 1. Konsep ADDIE
Sumber : Robert Maribe Branch (2009, 2)

Adapun prosedur desain instruksional umum pada Model ADDIE adalah :

	Analyze	Design	Develop	Implement	Evaluate
Concept	Identify the probable causes for a performance gap	Verify the desired performances and appropriate testing methods	Generate and validate the learning resources	Prepare the learning environment and engage the students	Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation
Common Procedures	1. Validate the performance gap 2. Determine instructional goals 3. Confirm the intended audience 4. Identify required resources 5. Determine potential delivery systems (including cost estimate) 6. Compose a project management plan	7. Conduct a task inventory 8. Compose performance objectives 9. Generate testing strategies 10. Calculate return on investment	11. Generate content 12. Select or develop supporting media 13. Develop guidance for the student 14. Develop guidance for the teacher 15. Conduct formative revisions 16. Conduct a Pilot Test	17. Prepare the teacher 18. Prepare the student	19. Determine evaluation criteria 20. Select evaluation tools 21. Conduct evaluations
	Analysis Summary	*Design Brief*	*Learning Resources*	*Implementation Strategy*	*Evaluation Plan*

Gambar 3. 2. Prosedur Desain Instruksional Umum Model ADDIE
Sumber : Sumber : Robert Maribe Branch (2009:3)

3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini mengikuti lima tahap prosedur pengembangan model ADDIE, yaitu:

3.2.1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk (Maydiantoro, 2021).

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi Analisis kurikulum dan materi ajar IPS kelas VII, identifikasi karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan media pembelajaran dan model yang relevan.

3.2.2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan dengan merancang media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC). Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan materi pembelajaran IPS kelas 7 tentang Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Pengumpulan aset dan desain produk; serta menyiapkan rancangan desain *Smart Apps Creator* (SAC).

Tahapan yang dilakukan dalam proses desain adalah sebagai berikut :

1. Menyusun desaian awal media pembelajaran SAC yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Menyusun instrumen validasi
3. Uji coba media pembelajaran SAC

3.2.3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini, produk dikembangkan sesuai desain yang telah dibuat. Kegiatan meliputi: Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC), validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, dan melakukan revisi produk berdasarkan saran dari validator. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan rencana isi sebagai berikut :

1. *Opening* atau halaman pembukaan

   Pada bagian pembukaan berisi video pembuka produk media pembelajaran yang berisi judul dan nama pengembang.
2. Judul

   Bagian ini berisi halaman judul materi pelajaran dalam produk media pembelajaran.
3. Tujuan Pembelajaran

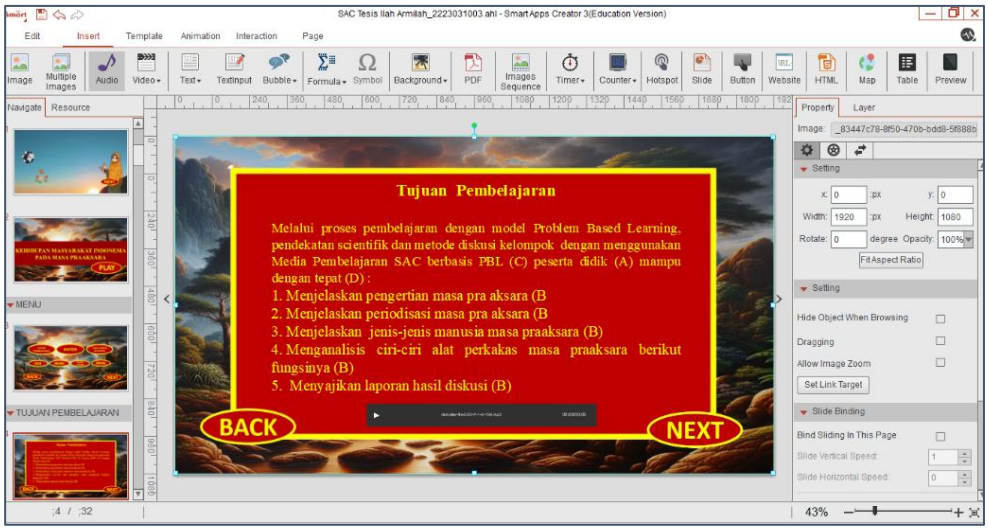
   Tujuan pembelajaran berisikan tujuan yang ada pada rencana pembelajaran yang telah disusun oleh pendidik.
4. Kuis

   Berisi latihan soal untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara.
5. Tugas (diskusi kelompok)

   Pada bagian ini berisikan tugas untuk melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan.
6. Daftar pustaka / Bibliografi

   Dalam komponen yang terakhir berisi daftar rujukan yang dipakai dalam pembuatan media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL).
7. Profil

   Berisi tentang biografi singkat pengembang.



Gambar 3. 3. Proses Pembuatan Media Pembelajaran SAC

Tahap pengembangan aktivitas dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap pembuatan media dan tahap pengembangan media berdasarkan penilaian para tim ahli validasi (Batubara, 2020). Berikut proses pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini:

1. Pembuatan Media

   Kegiatan ini diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan atau aset yang akan dimasukkan atau digunakan ke dalam aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC)

   a. Menyiapkan aplikasi canva, *bing image creator*, *power point*, *ttsmaker.com*, *microsoft sway*, dan *removebg* di hp atau di laptop yang terkoneksi dengan internet.
   b. Mendesain logo, tombol navigasi, tampilan *background* yang sesuai materi, dan gambar-gambar pendukung lainnya.
   c. Mencari video materi pelajaran yang relevan dari *youtube*.
   d. Mencari dan mengunduh efek suara (suara narasi, jawaban benar, jawaban salah yang gratis) dan mengkonversi teks menjadi suara untuk media pembelajaran.
   e. Menyiapkan materi dan membuat kuis pilihan ganda yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran SAC.

   Setelah semua aset dan bahan yang dibutuhkan terkumpul, langkah selanjutnya ialah menyusun aset dan bahan tersebut ke dalam *software*

Smart Appps Creator (SAC) hingga menjadi apliaksi Android yang dapat dioperasikan di *smartphone* melalui langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Unduh *software Smart Apps Creator* (SAC) melalui laman resmi www.smartappscreator.com. Jika memilih *free download* maka penggunaan gratis selama 30 hari. Namun jika memilih membeli aplikasi maka penggunaan untuk selamanya. Harga normal yang ditawarkan untuk *Smart Apps Creator* (SAC) versi pendidikan adalah Rp 1.950.000 dan untuk *Smart Apps Creator* (SAC) versi bisnis Rp 3.500.000.

(2) Instal *software Smart Apps Creator (SAC)* di laptop.

(3) Buka *software Smart Apps Creator (SAC)* yang sudah terinstal kemudian pilih Android.

(4) Setelah itu, menyusun bahan bahan yang telah disiapkan ke dalam *software* tersebut secara bertahap sesuai dengan *flowchart* yang telah dirancang pada tahap desain. Proses penyusunan ini dilakukan sesuai dengan kreativitas dan keuletan karena melibatkan animasi dan mengatur setiap tombol agar dapat berfungsi dengan baik.

(5) Media yang sudah jadi dapat diekspor menjadi aplikasi Android dengan cara klik menu output lalu pilih logo Android agar dapat diunduh dalam format .apk dan diberi nama ‘Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada masa Praaksara’.

(6) Unggah media ‘Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada masa Praaksara’’ di google drive untuk mendapatkan link/tautan.

(7) Salin dan kirim link melalui whatsapp grup. Atau bisa juga dengan mengirimkan langsung file APK ke whatsapp grup kelas 7 Mata Pelajaran IPS.

(8) Buka *smartphone* dan klik link google drive atau APK yang telah dibagikan melalui whatsapp kemudian instal.

(9) Aplikasi Media Pembelajaran SAC berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan nama ‘Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara’’ berukuran 62 MB siap untuk dioperasikan di *smartphone* Android.

Dalam tahap ini juga akan dilakukan validasi media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media dan desain. Proses validasi dilakukan oleh ahli media & desain dan ahli materi dilakukan dengan proses *expert judgment*. Validasi ahli *(expert judgement*) adalah metode validasi yang digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran SAC yang sedang dikembangkan.

Produk dari penelitian akan divalidasi oleh pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai, mengetahui kelemahan dan kekuatannya serta mengusulkan perbaikan pada produk yang dikembangkan. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk uji coba produk pada peserta didik. Pada tahap ini penelitian mendapatkan validasi dari dua ahli, yaitu :

1) Ahli materi

Ahli yang dimaksudkan di sini adalah dosen yang berperan untuk menentukan apakah materi dalam media pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum untuk mata pelajaran IPS kelas 7 pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

2) Ahli Media & Desain

Ahli media & desain yang dimaksud adalah dosen yang membidangi teknologi pembelajaran. Ahli media & desain dalam penelitian ini adalah Dr. Rangga Firdaus, M. Kom.

Hasil Vallidasi oleh ahli akan dihitung dengan rumus :

Nilai :

$$\frac{R}{M} \text{ X } 100$$

Keterangan :

N = Nilai yang Dicari atau Diharapkan

R = Skor Mentah Yang Diperoleh

SM = Skor Maksimal

100 = Bilangan Tetap

(Sumber: Purwanto, 2009)

Nilai yang diperoleh akan dimasukkan dalam kriteria penilaian berdasarkan tabel 3.1.

Tabel 3. 1. Kriteria Penilaian Validasi Ahli dan Pengguna

No.	Prosentase	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Baik/Sangat Layak
2.	61% - 80%	Baik/Layak
3.	41% - 60%	Cukup Baik/Cukup Layak
4.	21 – 40%	Kurang Baik/Kurang Layak
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Baik/Sangak Tidak Layak

Sumber: Sofnidar & Yuliana, 2018

Penelitian dinyatakan berhasil jika persentase kriteria survei memberikan hasil berkisar antara 61% sampai dengan 80% dan 81% sampai dengan 100% atau dengan kriteria ”Baik/Layak” dan “Sangat Baik/Sangat Layak”.

3.2.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah langkah nyata untuk uji coba penggunaan produk yang dikembangkan. Produk yang telah divalidasi diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di kelas VII A SMP Negeri 4 Bukit Kemuning. Kegiatan meliputi: Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran SAC berbasis PBL dan melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran

Pada skala kecil peneliti meminta 12 peserta didik dan 2 orang dari pendidik untuk menginstal apk media pembelajaran SAC kemudian memberikan umpan balik/penilaian. Pada skala uji coba luas peneliti menggunakan 32 peserta didik kelas 7A dan 7 pendidik mata pelajaran IPS dari SMP yang ada di Kabupaten Lampung Utara.

3.2.5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan hasl belajar pada mata pelajaran IPS dalam materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara. Pada tahap ini dilakukan tes hasil belajar setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran SAC berbasis PBL. Dalam tahap evaluasi peneliti mendapatkan informasi terkait kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan sehingga kedepannya ataupun peneliti berikutnya bisa melakukannya dengan lebih baik.

3.3. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk untuk menguji efektivitas sebuah produk pengembangan terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan satu kelompok percobaan dimana akan dibandingkan hasil sebelum penggunaan produk media pembelajaran SAC berbasis PBL dengan setelah penggunaan produk pengembangan menggunakan tes. Kelas 7 di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning yang dijadikan kelas percobaan adalah kelas 7A dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang.

Tabel 3. 2. Desain Eksperimen Uji Efektivitas Produk Pengembangan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Pendekatan / Variabel	Pembelajaran **Sebelum** menggunakan Produk SAC (A1)	Pembelajaran **Setelah** menggunakan Produk SAC (A2)
Hasil Belajar (B1)	(B1 , A1)	(B1 , A2)

Keterangan :

B1 , A1 = **Hasil belajar** peserta didik **sebelum** menggunakan produk pengembangan

B1 , A2 = **Hasil belajar** peserta didik **setelah** menggunakan produk pengembangan.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah teknik survei dengan angket atau kuesioner , dokumentasi, dan tes hasil belajar. Angket yang digunakan pada penelitian ini dibagi dua jenis yaitu angket untuk ahli dan angket untuk pengguna. Angket untuk pengguna digunakan untuk mengetahui kelayakan berdasarkan faktor kemenarikan, kemudahan dalam menggunakan dan kepraktisannya. Angket untuk pengguna diberikan kepada responden pendidik dan peserta didik.

1. Dokumentasi

   Dokumentasi dilakukan saat proses pembelajaran materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Praaksara di kelas 7.

2. Angket/Kuesioner

   Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data uji dari ahli media dan ahli materi produk media pembelajarn. Hasil kuesioner akan disajikan dalam bentuk data kuantitatif dan dideskripsikan secara kualitatif.

3. Tes Hasil belajar

   Data hasil belajar peserta didik akan diperoleh dari tes objektif tentang materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara. Tes ini akan menggunakan 25 soal pilihan ganda yang diambil dari hasil analisis 50 butir soal pilihan ganda yang telah diujicobakan kepada 50 peserta didik kelas 7 yang secara acak berasal dari kelas 7A, 7B, 7C, dan 7D.

4. Studi pustaka

   Yaitu data dkumpulkan dari tulisan ilmiah yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

3.5. Teknik Analisis Data

3.5.1. Uji Instrumen Penelitian

Teknik analisis data pada uji instrumen penelitian ini menggunakan teknik analisis butir soal yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji indeks kesukaran, dan uji daya beda. Uji validitas soal dilakukan untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu butir soal. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui bahwa suatu soal dapat dinyatakan reliabel apabila hasil pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan tes tersebut secara berulang-ulang pada subjek yang sama selalu menunjukkan hasil yang sama. Uji indeks kesukaran untuk mengetahui baik atau tidaknya butir soal (Alifah, et al., 2020).

a. Uji Validitas

Sugiyono (2017:121), mengemukakan bahwa validitas artinya alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data adalah valid. Validitas alat ukur diuji dengan menghitung korelasi antara nilai yang diperoleh dari setiap butir soal dengan nilai keseluruhan yang diperoleh pada alat ukur tersebut. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas adalah *Product Moment* dari Karl Person, sebagai berikut:
Person Product Moment (Sugiyono, 2017: 276):

$$r = \frac{N\sum XY - \sum X.\sum Y}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2}\,.\sqrt{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

r : Koefisien korelasi
N : Banyak peserta tes
$\sum X$: Jumlah skor item
$\sum Y$: Jumlah skor total seluruh item

Perhitungan koefisien korelasi menggunakan taraf signifikan α=0,05 kemudian dibandingkan dengan r tabel produk moment dengan derajat kebebasan (n-2) dimana n adalah banyaknya peserta didik yang mengikuti tes. Kemudian, jika

hasil perhitungan tersebut menghasilkan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka item soal dinyatakan valid.

Kriteria atau syarat keputusan suatu instrumen dikatakan valid dan tidaknya menurut Sugiyono (2017: 267), yaitu dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel dengan ketentuan:

1. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal adalah valid.
2. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item soal adalah tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada suatu instrument penelitian adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian sudah dapat dikatakan reliabel atau tidak. Pada uji reliabilitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis *Alpha Cronbach*. Dimana apabila suatu variabel menunjukkan nilai *Alpha Cronbach* >0,60 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur (Dewi & Sudaryanto, 2020). Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini, dibantu dengan program *Microsoft Office Excel.* Adapun rumus *Alpha Cronbach Kuder Richardson* yang digunakan yaitu:

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1}\left[\frac{S_t^2 - \Sigma p_i . q_i}{S_t^2}\right]$$

Keterangan:

r_{ii} : Reliabilitas yang dicari
k : Banyaknya butir soal
p_i : Proporsi banyaknya subjek yang menjawab benar pada item i
q_i : Proporsi jawaban salah pada item i (1-pi)
S_t^2 : Varians skor total

Kemudian dari hasil perhitungan tersebut diperoleh penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. yaitu:

Tabel 3. 3. Koefisien Reliabilitas Kuder Richardson

Koefisien	Reliabilitas
0,8000 - 1,0000	Sangat Tinggi
0.6000 – 0.7999	Tinggi
0.4000 – 0.5999	Sedang/Cukup
0.2000 – 0.3999	Rendah
0.0000 – 0.1999	Sangat Rendah

Sumber : Sugiyono, 2017

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran/kesulitan soal dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan aplikasi microsoft office excel dengan rumus :

$P = \frac{\Sigma b}{N}$

Keterangan :

P : Tingkat kesukaran butir soal

$\sum b$: Jumlah peserta yang menjawab benar

N : Jumlah seluruh peserta tes

Tabel 3.4. Indeks Kesulitan Butir Soal

Indeks Kesulitan Butir Soal	Keterangan
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber : Zainal Arifin, 2009.

d. Uji Daya Beda

Daya beda butir soal adalah daya pembeda soal adalah pengukuran sejauh mana suatu soal mampu membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu soal, semakin mampu soal tersebut membedakan antara peserta didik yang menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi Analisis daya beda soal perlu dilakukan untuk mengetahu perbedaan kemampuan individu peserta didik berdasarkan butir soal tersebut, dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan peserta didik yang tergolong mampu dengan peserta didik yang tergolong kurang atau lemah prestasinya.

Artinya, bila soal tersebut diberikan kepada anak yang mampu, hasilnya menunujukkan prestasi yang tinggi dan bila diberikan kepada peserta didik yang lemah, hasilnya rendah (Revita, et al., 2018).

Rumus untuk mencari daya beda adalah :

$D = \frac{B_a - Bb}{\frac{1}{2}N}$

Keterangan :

D : Daya beda

Ba : Jumlah jawaban benar kelompok atas

Bb : Jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : Jumlah peserta tes

Tabel 3.5. Kriteria Daya Beda

Indeks Daya Beda	Keterangan
D > 0,40	Sangat baik, dapat diterima
0,30 ≤ D < 0,40	Cukup baik, dapat diterima dengan perbaikan
0,20 ≤ D < 0,30	Kurang baik, harus direvisi
D < 0,20	Jelek, ditolak dan digantikan dengan soal lain

Sumber : Dali S. Naga, 2008.

3.5.2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti mengikuti distribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan adalah dengan rumus Kolmogorov-Smirnov. Proses perhitungannya dimulai dengan menentukan hipotesis pengujian, yaitu Ho : data tidak berdistribusi normal, dan H1: data berdistribusi normal. Keputusan diambil menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, berdasarkan nilai probabilitas dan dengan tingkat signifikansi α sebesar 0,05. Menurut Ghozali (2005), pedoman pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai Sig. atau signifikansi < 0.05, maka Ho diterima, artinya data tidak berdistribusi normal.

2) Jika nilai Sig. atau signifikansi > 0.05, maka H1 diterima, artinya data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan jika semua variabel telah berdistribusi normal. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah dua sampel memiliki varians yang sama. Menurut Sukarelawan (2024), jika data diperoleh dari sampel yang sama maka tidak diperlukan lagi uji homogenitas.

3.5.3. Uji Hipotesis

a. Uji T

Uji t digunakan setelah data dinyatakan normal dan homogen. Uji t ini dilakukan untuk melihat adakah perbedaan nyata antara nilai hasil *pretest* dan *posttest* secara signifikan. Rumus Uji-t adalah sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2 - 2)}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}$$

$$T_{tabel} = t(\alpha, n_1 + n_2 - 2\ )$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$: Rata-rata nilai pretest

$\bar{x}_2$: Rata-rata nilai posttest

S_1^2 : variansi nilai pretest

S_2^2 : variansi nilai posttest

n_1 : banyak sampel pretest

n_2 : banyak sampel posttest

Hipotesis uji:

H0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest.*

H1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan nilai *posttest.*

Jika nilai signifikansi yang dihasilkan lebih kecil dari 0.05 maka tolak H0, Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka terima H0.

b. N-Gain

Untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran SAC terhadap peningkatan hasil belajar, penulis akan menggunakan rumus N-Gain (Hake, 1998; Pratama, et al., 2018; Maskar, et al., 2020) .

N-gain merupakan perbandingan antara rerata gain yang diperoleh dengan rerata gain maksimum yang mungkin (Gain = skor posttest – skor pretest). Persamaan N-gain rerata yang diperkenalkan oleh Hake (1998: 3) , adalah sebagai berikut:

$$\langle g \rangle \equiv \%\langle G \rangle / \%\langle G \rangle_{max} = \left(\%\langle S_f \rangle - \%\langle S_i \rangle\right) / \left(100 - \%\langle S_i \rangle\right)$$

Keterangan :

$\langle g \rangle$: *Average normalized gain*/N-gain rata-rata/Gain ternormalisasi rata-rata

$\langle G \rangle$: Rerata gain yang diperoleh

$\langle G \rangle max$: Rerata gain maksimum yang mungkin

$\langle Sf \rangle$: Rerata post/final test kelas

$\langle Si \rangle$: Rerata pre/initial test kelas

Rumus diatas jika dimasukkan ke dalam dua persamaan, yaitu :

1. N-Gain of Average

$$\langle g \rangle = \left(\langle Post \rangle - \langle Pre \rangle\right) / \left(100 - \langle Pre \rangle\right)$$

2. Average of N-Gain (Rerata N-Gain)

$$g_{ave} = \langle (\text{Post} - \text{Pre}) / (100 - \text{Pre}) \rangle$$

dimana gave = *Average of N-gain*/Rerata N-gain.

Kemudian hasil perhitungan diacukan pada tabel berikut:

Tabel 3. 6. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber : Sukarelawa, et al., 2024

Nilai *normalized gain* yang telah dihitung digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik melalui tabel kriteria berikut :

Tabel 3. 7. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Sukarelawa, et al., 2024

Data nilai hasil belajar peserta didik akan dianalisis menggunakan analisis statistik dengan membandingkan antara nilai hasil belajar sebelum menggunakan produk pengembangan dengan nilai hasil belajar setelah menggunakan produk pengembangan. Hasil analisis akan diinterpretasikan untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran terhadap hasil belajar.

3.5.4. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media dan desain, satu orang ahli materi, pendidik mata pelajaran IPS, dan peserta didik kelas VII SMP N 4 Bukit Kemuning. Uji coba yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan media pembelajaran *smart apps creator* (SAC) berbasis *problem based learning* (PBL) pada Materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek tampilan visual, aspek kemudahan dalam penggunaan (kepraktisan), dan aspek efek terhadap pembelajaran.

Objek penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran SAC berbasis PBL pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara.
2. Mengukur efektifitas media pembelajaran SAC berbasis PBL pada materi Materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara dalam meningkatkan hasil belajar.

3.5.5. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam melihat efektifitas hasil belajar pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada masa Praaksaraakan menggunakan 32 peserta didik kelas 7A dari populasi kelas 7 di SMPN 4 Bukit Kemuning yang berjumlah 128 peserta didik.

3.5.6. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMP Negeri 4 Bukit Kemuning yang beralamat di Jalan Raya Batu Raja, Muara Aman, Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

3.5.7. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini akan menggunakan instrumen penelitian berupa :

1. Angket/Kuisioner Validasi Ahli Materi;
2. Angket/Kuisioner Validasi Ahli Media dan Desain;
3. Angket/Kuisioner Respon Pengguna (Pendidik Mata Pelajaran IPS);
4. Angket/Kuisioner Respon Pengguna (Peserta Didik); dan
5. Soal tes objektif pilihan ganda

Tes objektif pilihan ganda dengan jumlah soal 25 butir yang diperoleh dari hasil analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda 50 soal dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan produk pengembangan. Teknik analisis data yang digunakan untuk data hasil tes hasil belajar peserta didik menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain).

Normalized Gain digunakan untuk mengetahui perubahan atau perbedaan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu menggunakan produk media pembelajaran. Kemudian hasil N-Gain akan diinterpretasikan.

3.5.7.1. Instrumen Angket untuk Ahli Materi dan Ahli Media

Instrumen angket berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengharapkan responden memilih salah satu dari alternatif jawaban yang tersedia. Angket ini berisikan kesesuaian media pembelajaran SAC berbasis PBL pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksarauntuk peserta didik SMP kelas VII dilihat dari aspek media dan materi. Instrumen ini akan digunakan untuk validasi sebelum dilakukan pengujian pada responden.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini di adaptasi dari buku pengembangan media pembelajaran konsep dan aplikasi pengembangan media

pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat karangan Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2022) dengan pengembangan lebih lanjut oleh penulis (modifikasi). Dari hasil validasi oleh para ahli maka akan diketahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari segi media dan materi sehingga dapat dilaksanakan pengujian tahap selanjutnya yaitu uji kelayakan oleh pengguna (responden). Berikut Kisi-kisi instrumen angket secara lengkap dapat dilihat pada tabel 3.8 dan tabel 3.9.

Tabel 3. 8. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media dan Desain

Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Jumlah Butir Soal	Nomor Soal
1. Desain Media Pembelajaran	a. Prinsip-prinsip Desain	3	1, 2, 3
	b. Desain Pesan	3	4, 5, 6
2. Kualitas Media Pembelajaran	a. Kualitas Pembelajaran	5	7,8,9,10,11
	b. Kualitas Teknis (kemudahan, dan kepraktisan)	9	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
Jumlah		20	

Sumber : diadaptasi dari Kustandi & Darmawan, 2022.

Tabel 3. 9. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Jumlah Butir Soal	Nomor Soal
1. Bahasa dan Komunikasi	Kesesuaian tulisan, ejaan dan bahasa sesuai kaidah PUEBI	5	1, 2, 3, 4, 5
2. Materi Utama	Keakuratan materi	7	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
	Kemutakhiran materi	4	13, 14, 15, 16
3. Materi Pendukung	Kesesuaian materi pendukung	3	17, 18, 19
4. Soal	Kesesuain soal	3	20, 21, 22
	Jumlah	22	

Sumber : diadaptasi dari Kustandi & Darmawan, 2022.

3.5.7.2. Instrumen Angket untuk Responden

Instrumen angket berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengharapkan responden memilih salah satu dari alternatif jawaban yang tersedia. Angket untuk responden terdiri atas angket untuk pendidik dan peserta didik. Angket diadaptasi dari buku pengembangan media pembelajaran konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat karangan Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2022) dengan pengembangan lebih lanjut oleh penulis (modifikasi).

Tabel 3. 10. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media untuk Pendidik

No.	Indikator Penilaian	Jumlah Butir Soal	Nomor Soal
1.	Kelayakan Isi	6	1, 2, 3,4,5,6
5.	Penyajian	4	7, 8, 9, 10
6.	Kebahasaan	4	11, 12, 13, 14
7.	Grafik dan Kepraktisan	6	, 15, 16, 17, 18, 19, 20
	Jumlah	20	

Sumber : diadaptasi dari Kustandi & Darmawan, 2022.

Tabel 3. 11. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media untuk Peserta Didik

No.	**Indikator Penilaian**	**Jumlah Butir Soal**	**Nomor Soal**
1.	Kelayakan Isi	6	1, 2, 3, 4, 5, 6
2.	Penyajian	4	7, 8, 9, 10
3.	Kebahasaan	4	11, 12, 13, 14,
4.	Grafik dan Kepraktisan	5	15,16, 17, 18, 19
	Jumlah	19	

Sumber : diadaptasi dari Kustandi & Darmawan, 2022.

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis *Problem Based Laeraning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS, dapat disimpulkan bahwa :

1. Produk media pembelajaran *smart apps creator* (SAC) berbasis *problem based learning* (PBL) menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).
2. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan layak digunakan setelah dilakukan perbaikan. Kevalidan dan kelayakan produk dibuktikan dengan hasil analisis kevalidan oleh ahli media & desain dan ahli materi masing-masing mendapat nilai 84% dan 86,36% dengan kriteria sangat layak digunakan. Penilaian produk hasil penilaian pengguna terhadap produk media pembelajaran yang meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kemudahan dalam penggunaannya yang diperoleh dari 32 responden peserta didik dan 7 responden pendidik didapat hasil rata-rata 82,94% dari peserta didik dan 92,08% dari pendidik termasuk dalam kriteria "Sangat Baik/ /Sangat Praktis/Sangat Mudah".
3. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem based Learning* (PBL) cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan N- Gain yang menghasilkan nilai N – Gain 0, 719 atau 72%. Peserta didik menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*.

Hal ini menunjukkan bahwa setelah proses pembelajaran dengan media pembelajaran SAC berbasis PBL, peserta didik mampu memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Selain itu, observasi memperlihatkan adanya peningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, implikasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

a. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan valid dan dapat digunakan pada mata pelajaran IPS kelas 7 materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara untuk meningkatkan hasil belajar serta dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran yang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ini mampu mengarahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis masalah, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan pemecahan masalah yang menjadi bekal penting bagi mereka dalam menghadapi tantangan global.
b. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *problem based learning* (PBL) cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dan sejalan dengan teori kognitivisme. Hasil penelitian ini juga selaras dengan teori belajar kontruktivisme dimana pengetahuan bukan sekadar transfer informasi dari pendidik ke peserta didik, melainkan hasil konstruksi mental peserta didik. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mengkonstruksi pemahaman mereka. Selama kegiatan pembelajaran peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui proses penyelidikan dan pemecahan masalah yang dilakukan secara berkolaborasi dan diskusi.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan di atas, peneliti menyampaikan beberapa saran:

1. Peserta Didik

   Media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *problem based learning* (PBL) dapat digunakan oleh peserta didik dengan mengikuti panduan penggunaan dan peran aktif peserta didik sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pendidik

   Dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* pendidik dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran. Karena pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada analisis kebutuhan akan media pembelajaran, diharapkan pendidik dapat mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti SAC dalam proses belajar mengajar berdasarkan kebutuhan peserta didik.

3. Sekolah

   Pemanfaatan media pembelajaran SAC berbasis PBL memerlukan *smartphone* android dalam penggunaannya. Sehingga diharapkan sekolah memiliki kebijakan terkait penggunaan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran. Piihak sekolah juga perlu mengadakan pelatihan intensif mengenai pengembangan media pembelajaran dan penerapan model pembelajaran inovatif.

4. Peneliti Berikutnya

   Peneliti berikutnya diharapkan dapat :

   a. mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasisis *Problem Based Leaning* (PBL*)* tidak hanya dilihat dari aspek kognitif melainkan juga aspek afektif dan psikomotor, sehingga akan dibutuhkan waktu penelitian yang lebih lama.
   b. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih lengkap

lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu sub materi saja namun dapat dikembangkan dengan memuat semua sub materi yang ada pada Bab Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam.

c. Untuk penelitian yang selanjutnya, ujicoba dilakukan dalam jangkauan yang lebih luas. Ujicoba tidak hanya dilakukan di satu kelas atau satu sekolah, namun ujicoba dapat dilakukan kepada lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah bahkan bisa lintas wilayah sehingga media pembelajaran bisa lebih efektif dan lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Abun, Y. F., Ariningsih, K. A., Jalal, N. M., Hau, R. R. H., Suprapmanto, J., Meisarah, F. & Akbar, A. 2022. Teori Pembelajaran. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Adha, M. M., & Ulpa, E. P. 2021. Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengembangkan Karakter Anak/Peserta Didik di Era Modern. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 90–100.

Afni, N. Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Di Sekolah Dasar. 2020. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 4, pp. 1000-1004).

Aghni, R. I. 2018. Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.

Aisyah, S., & Kurniawan, M. A. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah,* 1(1), 48-56.

Alannasir, W. 2016. Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar peserta didik kelas iv sd negeri mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology* (EST), 2(2), 81.

Alfani, M. I., & Huda, N. 2019. Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII A MTs Negeri 10 Sleman. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(2).

Alfian, A. N., Safitri, N., Baydhowi, M., & Bekti, G. M. S. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Himpaudi Mustika Jaya *Jurnal Buana Pengabdian.* 4(2), 13-19.

Aliyyah, Rusi Rusmiati., et al.. 2021. Upaya meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora.* 12(1): halaman 52-70.

Al Munawarah, R. 2019. Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430-437.

Alti, R.M.,et al.. 2022. *Media Pembelajaran.* PT. Global Eksekutif Teknologi. Padang.

Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. 2022. Media pembelajaran matematika menggunakan Smart Apps Creator (SAC) pada materi bilangan bulat di sekolah dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345-356.

Amalia, S. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Krueng Barona Jaya. *Jurnal Biology Education*, 10(2), 26-37.l

Amanullah, M. A., Suryani, N., & Ardianto, D. T. 2019. Pendidikan Kewarganegaraan (Citizenship) sebagai Sarana Mewujudkan Warga Negara yang Beradab (Good Citizenship*). Seminar Nasional Pendidikan* 2019.

Ananda, R. 2017. *Perkembangan teknologi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap perkembangan peserta didik*. Hijri, 6(1).

Ananda, R., & Abdillah, A. 2018. *Pembelajaran terpadu: karakteristik, landasan, fungsi, Prinsip dan model.*

Angraini, W.D., Aminuyati, & Achmadi. 2016. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa.* Vol. 5. ,No.8.p 13. DOI: http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i8.16253.

Ardiansyah, Y., & Wicaksono, A. 2022. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Smart App Creator (SAC) Pada Materi Persamaan Nilai Mutlak. *Koordinat Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains*, 3(2), 33-42.

Ariestika, E., Gunardi, H. A., Amni, H., Pd, M., Valentri, A., Nugrahani Febrina Sari, S. P., & Or, M. 2023. *Ruang Lingkup Landasan Pendidikan*. CV Pena Persada.

Arini, A., & Umami, H. 2019. Pengembangan pembelajaran pendidikan agama Islam melalui pembelajaran konstruktivistik dan sosiokultural. Indonesian *Journal of Islamic Education Studies (IJIES*), 2(2), 104-114.

Ariyani, B., & Kristin, F. 2021. Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361.

Armilah, I., Sugeng, W., & M. Mona Adha. 2023. Introduction to Microsoft Sway as a Social Science Learning Media. *International Journal of Educational and Life Sciences*, *1*(3).

Arsyad, M. 2021. *Teori Belajar dan Peran Guru pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.*

Asmara, Y., & Nindianti, D. S. 2019. Urgensi Manajemen Kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 1(1), 12-24.

Asriati, A. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Peserta didik Kelas IV SD Inpres Borong Jambu II Kota Makassar. *Selecta Education Jurnal*, 3(2), 22-31.

Aziz 2020. *Penggunaan Smart Apps Creator (SAC (SAC)untuk mengajarkan global warming.*

Azizah, A. R. 2020. Penggunaan Smart Apps Creator (SAC (SAC) untuk mengajarkan global warming. *In Prosiding Seminar Nasional Fisika* (SNF) (Vol. 4, pp. 72-80).

Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23.

Biroli, A., & Dzulkarnain, I. 2023, Desember. Pendidikan Pesantren Berbasis Nilai Kearifan Lokal Di Pulau Madura. *In Prosiding SeNSosio (Seminar Nasional Prodi Sosiologi)* (Vol. 4, No. 1, pp. 1-7).

Branch, R. M. 2009. *Instructional design: The ADDIE approach.* Springer Science & Business Media.

Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. 2019. Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185.

Daga, A. T. 2021. Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1075-1090.

Damayanti, E., Budi, R., Susilawati, S., & Syafruddin, B. 2021. Menakar Eksistensi Lembaga Pendidikan Pesantren Di Tengah Pandemi Covid-19. *Inspiratif Pendidikan*, 10(1), 227-241.

Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. 2023. Evaluasi Efektivitas Penggunaan Teknologi Komunikasi Dalam Pengajaran Metode Pendidikan Tradisional Di Sekolah Dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208-219.

Dantes, N., & Handayani, N. N. L. 2021. Peningkatan literasi sekolah dan literasi numerasi melalui model blanded learning pada peserta didik kelas v sd kota singaraja. Widyalaya: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 269-283.

Darda, A., & Abdulah, B. 2018. Pengaruh Harga, Kualitas Pelayanan, dan Promosi terhadap Minat Masyarakat Bersekolah di SMAM Wanaraja. *Jurnal EKOBIS: Ekonomi Bisnis & Manajemen*, 8(1), 01-16.

Darwati, I. M., & Purana, I. M. 2021. *Problem Based Learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik.* Widya Accarya, 12(1), 61-69.

Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.

Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. 2021. Kreativitas guru dalam memanfaatkan media berbasis IT ditinjau dari gaya belajar peserta didik. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15-28.

Dewi, L., & Fauziati, E. 2021. Pembelajaran tematik di sekolah dasar dalam pandangan teori konstruktivisme vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2).

Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. 2020. Validitas dan reliabilitas kuisioner pengetahuan, sikap dan perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Prosiding* Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2020.

Djonomiarjo, T. 2020. Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.

Dzaky, S. Z. A., Badarudin, B., & Muslim, A. H. 2020. Analisis kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 2 Purbalingga Lor. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 27-36.

Ekawati, M. 2019. Teori belajar menurut aliran psikologi kognitif serta implikasinya dalam proses belajar dan pembelajaran. *E-Tech*, *7*(2), 391960.

Ekayani, P. 2017. Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.

Eliyanti, M. 2016. Pengelolaan Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2).

Elliana Surya Nengsih, Muhammad Firdaus, Rahman Haryadi. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator (SAC (SAC) Dalam materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPPM)*. Vol 4, No 2 , pp. 501-511.

Elvi Susanti, Didah Nurhamidah, Lutfi Syauki Faznur. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator (SAC Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Dialektika : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, P-ISSN : 2407-506X E-ISSN : 2502-5201. Vol 8, No 2 (2021).

Elyas, A. H. 2018. *Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran*. Warta Dharmawangsa, (56).

Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. 2019. Memahami perkembangan anak generasi alfa di era industri 4.0. *Focus*: *Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178-186.

Fakhri, A. 2023. Kurikulum merdeka dan pengembangan perangkat pembelajaran: menjawab tantangan sosial dalam meningkatkan keterampilan abad 21. *PROCEEDING UMSURABAYA*.

Fanani, R. R., Patoni, A., & Wijayanto, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 10(1), halaman 111-120.

Fauzan, M. A., & Rahdiyanta, D. 2017. Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada teori pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 2(2), 82-88.

Firmadani, F. 2020. Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.

Fimansyah, D. 2015. Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA*), 3(1).

Frediansyah, D., & Nuraida, D. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berbantu Smart Apps Creator (SAC) Pada Materi Pantae. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 491–495.

Gafur, A. 2018. Peningkatan hasil belajar ipa terpadu melalui metode demonstrasi pada peserta didik kelas viii smp negeri 2 sano nggoang manggarai barat tahun pelajaran 2017/2018. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 2(1).

Gunadi, A. A. 2017. Pengaruh lingkungan sosial terhadap imajinasi anak. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2).

Guntara, Y. 2020. *Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Hake, R. R. 1998. Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.

Hamdan, M. 2019. Konstruktivisme Pembelajaran Bahasa Arab Komunikatif. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 5(5), 132-140.

Hasan, Muhammad,et al.. 2021. *Media Pembelajaran.* Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah.

Harefa, D. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 01-18.

Harefa, M., Harefa, J. E., Harefa, A., & Harefa, H. O. 2023. Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Belajar Mengajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 289-297.

Hatch, E.M.,Lazaraton, A. 1991. *The Research Manual: Design and Statistics for Applied Linguistics.* HEINLE & HEINLE PUBLISHERS A Division of Wadsworth, Inc. Boston, Massachusetts 02116.

Hapudin, M. S. 2019. Manajemen pembelajaran blended learning dalam upaya memperluas aksesibilitas layanan pendidikan. *Journal of Informatics and Communication Technology (JICT)*, 1(1), 18-24.

Hartono, H., Sinaga, R. M., & Pujiati. 2024. Effectiveness of Controversial Issues Learning Model Through Problem Based Learning in Improving Students Critical Thinking Skills. *International Journal of Educational and Life Sciences*, 2(1), 51–68.

Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. 2019. Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 10(1).

Herayanti, L., Habibi, H., & Fuaddunazmi, M. 2017. Pengembangan media pembelajaran berbasis moodle pada matakuliah fisika dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 210-219.

Herianto, A. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Geografi Peserta didik Kelas VII SMPN 21 Mataram. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 5(1), 14-24.

Heri, Saputra. 2023. *Pengaruh Model Reflective Learning Terhadap Kemampuan Historical Empathy Peserta Didik*. Masters thesis, Universitas Lampung.

Hermanto, B. 2020. *Perekayasaan sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa*. Foundasia, 11(2).

Hidayat,A. 2017. *Perbedaan Uji Normalitas dan Homogenitas*.

Hotimah, H. 2020. Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal edukasi*, 7(2), 5-11.

Husain, B., & Basri, M. 2021. *Pembelajaran e-learning di masa pandemi*. Surabaya: Pustaka Aksara.

Husamah, H. 2014. Pembelajaran bauran (Blended learning). *Research Report*.

Hussein, Saddam & Ratnaningsih, Nani & Ni'mah, Khomsatun. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Application Creator. *Jurnal PRISMA* PRISMA, 11(2), pp. 595-606.

Hutasoit, D. 2023. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Disertai Quiz HOTS Berbantuan Smart Apps Creator (SAC Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

Ichsan, F. N., & Hadiyanto, H. 2021. Implementasi perencanaan pendidikan dalam meningkatkan karakter bangsa melalui penguatan pelaksanaan kurikulum. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 541-551.

Iqbal, M., Rahayu, S., & Herdiawan, T. 2020. Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Web Guna Meningkatkan Ranah Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Matematika di Level SMP. *Jurnal CoreIT*, 6(1).

Jayawardana, H. B. A., & Gita, R. S. D. 2020. Inovasi pembelajaran biologi di era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Biologi* (Vol. 6, No. 1, pp. 58-66).

Julianto, J. 2022. Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, JPGSD.* Volume 10 Nomor 04 Tahun 2022, 746-760.

Juliya, M., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. 2021. Pengembangan Keterampilan 4Cs Pada Pembelajaran IPS SD Dalam Materi Perubahan Sosial Budaya. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2), 189-199.

Kahfi, A. 2020. Tantangan Dan Harapan Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 3(02), 137-154.

Kemp, Jerrold E, Dayton,Deane K.. 1985. *Planning and producing instructional media* (Ed.5). New York: Harper And Row Publisher.

Khasanah, Rusman. 2021. Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator (SAC . *Jurnal pendidikan Al-Islah* .Vol. 13 (2), pages 1006-1016.

Khoirudin, R., Ashadi, A., & Masykuri, M. 2021. Smart Apps Creator (SAC 3 untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik selama pandemi COVID-19. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*). Vol. 7(1), pp 25-34.

Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. 2019. Pendidikan berbasis teknologi (permasalahan dan tantangan). In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.*

Kristiyanto, A. 2019. Pembelajaran Sejarah Yang Berbasis Masalah Dalam Konteks Sosial Budaya Peserta didik. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 3(02), 86-101.

Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyrakat.* Prenada media.

Kusumaningrum, B., Fauziah, E., & Harini, E. 2022. Efektivitas E-Worksheet Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Minat Belajar Peserta didik pada Materi Perbandingan. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 193-204.

Kuswanto, C. W., Pratiwi, D. D., & Denata, G. Y. 2022. Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Aktivitas Fisik Anak Usia Dini Pada Generasi Alfa. KINDERGARTEN: *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 21-35.. 2022.

Likert, Rensis. 1932. "*A Technique for the Measurement of Attitudes*". Archives of Psychology 140: 1–55.

L Marlina, S Sholehun. 2021. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar bahasa Indonesia Pada Peserta didik Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya.* Vol.2 , No 1.

Luthfia Aldila Arsy Subagyo. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator (SAC Pada Materi Keragaman Agama di Indonesia*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Madeanto, D. S. I. (2017, November). Evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menggunakan model formatif dan sumatif. In *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga* (Vol. 1, No. 1, pp. 468-477).

Madona, A. S., Pebriyenni, P., Dasfitri, E., Yuza, A., & Rosyid, F. E. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis

Multimedia Interaktif: Respon Guru dan Peserta didik Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2).

Mahfud, M. N., & Wulansari, A. 2018. Penggunaan gadget untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. *Seminar Nasional Pendidikan* 2018.

Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016, February). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu melalui model pembelajaran berbasis masalah. *In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 672-688).

Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. 2021. Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. Al-Mutharahah: *Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.

Marlina, L., & Sholehun, S. 2021. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada peserta didik kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66-74.

Maryati, I. 2018. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada materi pola bilangan di kelas vii sekolah menengah pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 63-74.

Matondang, A. 2019. Dampak Modernisasi Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat. Wahana Inovasi: *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* UISU, 8(2), 188-194.

Maydiantoro, A. 2021. Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia* (JPPPI).

Maydiantoro, A. 2022. *Teori Belajar Behavioristik*. FKIP Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Mc Crindle. *Everything you need to know about Generation Alpha* https://mccrindle.com.au/

Miftahul Jannah. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator* (SAC*) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Peserta Didik Kelas IX UPT SMP Negeri 2 Kelara Kabupaten Jeneponto.* Universitas Muhammadiyah Makassar.

MSinaga, R. 2019. Think Pair Share VS Pair Check: Mana Yang Lebih Baik. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 7(1).

Mukaromah, E. 2020. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Peserta didik. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 175-182.

Mu'minah, I. H. 2021. Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 584-594).

Mulyana, A. 2020. Teori Belajar Kontruktivistik.

Mursyidi, W. 2019. Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. Almarhalah| Jurnal Pendidikan Islam, 3(1), 33-38.

Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. 2023. Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35-47.

Mutiara Jaiz. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Terintegrasi Keislaman Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Kota Pekanbaru***.**

Mushoffa, K. L. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Min 2 Banjit Kabupaten Way Kanan. *MindSet: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 186-197.

Mustakim. 2022. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Barcode Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik*. Masters thesis, UNIVERSITAS LAMPUNG.

Musyarofah, M., Ahmad, A., & Suma, N. N. 2021. *Konsep Dasar IPS.*

Muthoharoh, M. 2019. Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiyah,* 26(1), 21-32.

Nafisah, K., & Muaddab, H. 2023. *29 Model-Model Pembelajaran Merdeka Belajar*. Tebuireng Institute.

Naga, D. S. 2008. *Probabilitas dan skor pada Hipotesis Statistika*. Jakarta: UPT Penerbitan Universitas Tarumanegara.

Nasution, T., & Harahap, P. 2019. Peran Pendidikan Dalam Membangun Masyarakat Yang Baik (Studi Pustaka Pend. Luar Sekolah, Pendidikan Islam Dan Social Science). *Ijtimaiyah: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2).

Ningrum, M., & Rabiah, S. 2022. Model Konstruktivistik Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Ceramah Peserta didik. *Journal of Language and Literature*, 2(2), 180-187.

Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. 2019. Generasi Alpha–Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 8(2), 65-70.

Nugraha,et al.. 2020. Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol. 1, No.3. pp 265-276.

Nurhadi, N. 2020. Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI*, 2(1), 77-95.

Nurhasanah, S. 2022. Implementasi Model Pembelajaran Numbered Heads Together Pada Peserta didik SD Negeri Jeruk Soksok 1. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(2), 36-41.

Nurlina, N., & Bahri, A. 2021. *Teori belajar dan pembelajaran*. Makassar: CV. Berkah Utami.

Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

Nurseto, F., Tarigan, H., Cahyadi, A., & Jufrianis, J. 2019. Pengaruh Latihan Aerob dengan Diet Rendah Karbohidrat Terhadap Penurunan Indeks Masa Tubuh (IMT). *Jurnal Olympia*, 1(2), 8-15.

Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. 2019. Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari*, 16(2), 183-198.

Nuryasin, M., & Mitrohardjono, M. (2019). Strategi Perencanaan Pengembangan Pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 77-84.

Oktaviani, Utari, Siti Kumawati, Mila Nurul Apriliyani, Heny Nugroho, and Eka Susanti. 2020. "Identifikasi faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika peserta didik di smk negeri 1 Tonjong." MATH LOCUS: *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika* 1, no. 1 ,1-6.

Peraturan Menteri Nomor 16 Tahun 2007 tentang *Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi pendidik*. JDIH Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2016 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. JDIH Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Permendikbud Ristek No.21 Tahun 2022 tentang *Standar Penilaian Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.

Pinatih, N. P. S. 2020. Pembelajaran Menyenangkan dalam Menyongsong Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 1, pp. 64-76).

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar

Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. 2023. Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40-46.

Prayoga, H. D., Fitrianto, A. T., Habibie, M., & Mustafa, P. S. 2022. Implementasi pembelajaran daring pada mata pelajaran PJOK kelas IX sekolah menengah pertama. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 21(1), 1-15.

Priatna, N., Lorenzia, S. A., & Muchlis, E. E. 2020. Pedesaan Pengembangan Model Project Based Learning Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta didik SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 20, No.3. p 347–359.

Prihartanti, N., Tantri, A., Arethusa, A. D., Oktavia, I., Laila, R. N., & Ulya, C. 2023, August). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TI di SMK N 1 Karanganyar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* (Vol. 1, No. 1).

Prismanata, Y., & Sari, D. T. 2022. Formulasi Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Generasi Z dan Generasi Alfa pada Era Society 5.0. *In PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* (Vol. 2, No. 1, pp. 37-43).

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.

Priyanthi, K. A., Agustini, K., Si, M., Santyadiputra, G. S., & St, M. C. 2017. Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Peserta didik Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja). *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahapeserta didik Pendidikan Teknik Informatika)*, *6*(1), 40-49.

Purbowati, Deni. 2022. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta didik.*

Purnama, S. 2018. Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1, 493-502.

Puspitasari, R. 2016. Penanaman nilai karakter peduli lingkungan dalam muatan environmental education pada Pembelajaran IPS di MI Darul Hikam Kota Cirebon. Al Ibtida: *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1).

Puspitasari, E., Sumarmi, S., & Amirudin, A. 2016. Integrasi berpikir kritis dan peduli lingkungan melalui pembelajaran geografi dalam membentuk karakter peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan,* 1(2), 122-126.

Puspitasari, M., Rahmat, F. N., Pramesti, E., Nurfiani, A., Tirtanawati, M. R., & Prastiwi, C. H. W. 2022. Program "Omah Seni" untuk Optimalisasi Kreativitas pada Generasi Alfa dan Z di Era Digital. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement,* 3(2), 317-329.

Puspitorinia, F., Hamdanib, H., Zulfadhlic, M., Muhendrad, R., & Purwa, A. 2022. Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital di SD Negeri Muktiwari 01. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* Vol, 5(1), 67-73.

Putra, N., Rawi, S., Amin, M., Kusrini, E., Kosasih, E. A., & Mahlia, T. M. I. (2019). Preparation of beeswax/multi-walled carbon nanotubes as novel shape-stable nanocomposite phase-change material for thermal energy storage. *Journal of Energy Storage*, 21, 32-39.

Putra, W. P., & Negara, I. G. A. O. 2021. Pengembangan multimedia sistem tata surya pada muatan ipa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1), 108-117.

Rachmawati Andini, B., & Effendi, M. M. 2020. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan WEB dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika.* Volume 9, No. 3, 540-550.

Rahmadani, L. A., Ahmad, N., & Amin, M. 2021. *Implementasi Pembelajaran Guru Ideal Pada Generasi Alfa di Sdn 01 Rejang Lebong.*

Rahma Maulia. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator (SAC 3 Untuk Kelas XI SMA Pada Materi Baris dan deret*. Universitas Islam Riau.

Rahmatullah. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Vol. 12 No. 2.

Rahmiati. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Pada Materi Momentum dan Impuls*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam - Banda Aceh.

Ramadhani, Putri Ayu Eka. 2022. *Pengembangan Materi Ajar Komputer Akuntansi Dengan Menggunakan Learning Management System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI AKL SMK NEGERI 4 BANDAR LAMPUNG*. Masters thesis, UNIVERSITAS LAMPUNG.

Ramanda, E. S., Yogica, R., Rustiono, R., & Selaras, G. H. 2023. Validitas E-Modul Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Ekosistem untuk Peserta Didik di

SMA:(Validity of Interactive E-Modules Using Smart Apps Creator (SAC Containing Contextual Teaching and Learning about Ecosystem Materials for High School Students). *BIODIK*, 9(2), 93-102.

Rapii, Muhammad and Fahrurrozi, Muh. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Hamzanwadi Press, Selong Lombok Timur, pp. 1-171. ISBN 978-602-50844-5-4.

Rambe, M. S., & Yarni, N. 2019. Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar peserta didik SMA Dian Andalas Padang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* (JRPP), 2(2), 291-296.

Rerung, N., Sinon, I. L., & Widyaningsih, S. W. 2017. Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi usaha dan energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni,* 6(1), 47-55.

Revita, R., Kurniati, A., & Andriani, L. 2018. Analisis instrumen tes akhir kemampuan komunikasi matematika untuk peserta didik smp pada materi fungsi dan relasI. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika,* 2(2), 8-19.

Rianti, R. R. P., Karyanto, P., & Wahyuningsih, D. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran daring Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 11(2), 103-110.

Rizka Aryanti, M. F., & Nafiah, U. 2020. Multimedia Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV SDN Dadirejo 01. *Journal of Industrial Engineering & Management Research.* Vol. 2, No. 4, pp.81-89.

Rofiq, A. Z. 2022. *Teori Pembelajaran Kognitif Dan Kontruktivisme*. An-Nahdlah, 9(1), 102-122.

Rohayu, D. A., & Afiani, K. D. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume V No 1, pp. 30-46.

Romadon, S., & Mahmudi, A. 2019. Penerapan pendekatan penemuan terbimbing untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika,* 8(1), 58-64.

Rori Khoirudin, Asadi, Mohammad Masykuri. 2021. Dengan judul Smart Apps Creator (SAC) 3 untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik selama pandemi COVID-19. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, Vol. 7(1), pp. 25-34.

Rosdiana, Y., Susmini, S., & Hastutiningtyas, W. R. 2022. Pengaruh Health Education Tentang Perkembangan Psikososial Terhadap Upaya Pencegahan Perilaku Phubbing Pada Generasi Alpha di SDN Pucangsari 1 Purwosari. *Journal of Nursing Care and Biomoleculer*, 7(1), 89-92.

Rosnawati, S. P. 2021. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Penerbit Adab.

Rusnawati, M. A. 2020. Komponen-Komponen Dalam Operasional Pendidikan. *Jurnal Azkia: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 15(2).

Sa'adah, H. 2023. *Pengembangan Media Interactive Learning Bio-Applications pada Materi Plantae untuk Peserta didik Kelas X IPA di MA Ma'arif Ambulu Jember.*

Sa'adah, Risa Nur, and Wahyu. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.

Saddam Hussein, Nani Ratnaningsih, Khomsatun Ni'mah. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Application Creator. *Jurnal PRISMA* , 11(2), pp. 595-606.

Safitri, A. O., Yunianti, V. D., & Rostika, D. 2022. Upaya peningkatan pendidikan berkualitas di Indonesia: Analisis pencapaian sustainable development goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7096-7106.

Shahbana, E. B., & Satria, R. 2020. Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24-33.

Said, S. 2023. Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202.

Sa'idah, S. (2023). *Bab 3 Teori-Teori Pembelajaran*. Desain Sistem Pembelajaran, 29.

Salmi, S. 2019. Penerapan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas xii ips. 2 sma negeri 13 palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 1-16.

Saman, A. M., & Hidayati, D. 2023. Pola Asuh Orang Tua Milenial dalam Mendidik Anak Generasi Alpha di Era Transformasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 984-992.

Santoso, E. 2017. Penggunaan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematika peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1)

Saodah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. 2020. Pengaruh Globalisasi Terhadap Peserta didik Sekolah Dasar. *Pandawa Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(3), 375-385.

Saputra, Hardika. 2020. *"Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*".

Saputra, W. N. E., Titing, H., & Ramli, M. 2021. Integrasi Konseling Realita dengan Seni Kreatif: Tinjauan Kajian Literatur. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang* (pp. 43-53).

Saragih, N. D. 2022. Menyiapkan Pendidikan Dalam Pembelajaran di Era Society 5.0. *Seminar Nasional 2022*-NBM Arts.

Sari, D. N., Pujiati, P., & Widodo, S. 2023. The Role of the Teacher in Optimizing the Use of iPad in IT Middle School Students Ar-Raihan Bandar Lampung as Social Studies Learning Media to Increase Digital Literacy. *International Journal of Social Science Research and Review*, 6(10), 190-203.

Sari, R. A. 2023. *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator (SAC Pada Pembelajaran Ipa Materi Menjelajah Angkasa Luar Di Kelas Vi Sekolah Dasar*.

Sari, S. M., Sari, D. P., & Sari, R. P. 2023. Penerapan Teori Belajar Melalui Pendekatan Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).

Setiawan, I., Dedi, Suciati, & Mushlih, A. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial* (Cetakan Ke-4, 2017). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Setiawan, Usep, et al. 2022. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif : Guru Senang Mengajar Peserta didik Senang Belajar*). CV Widina Media Utama. Bandung.

Setiawaty, F. 2019. Pengenalan Toafl Sebagai Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah. *MUTSAQQAFIN: Jurnal Pendidikan Islam dan Bahasa Arab*, 2(01), 23-46.

Setyawati, Y., Septiani, Q., Ningrum, R. A., & Hidayah, R. 2021. Imbas negatif globalisasi terhadap pendidikan di Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 306-315.

Shahbana, E. B., & Satria, R. 2020. Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24-33.

Shoimah, R. N., & Syafi'aturrosyidah, M. 2021. Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika peserta didik kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1-18.

Sianturi, R. 2022. Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 386-397.

Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. 2021. Permainan tradisional dan kontribusinya untuk karakter toleransi anak. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 635-648.

Simaremare, Juni A., and Natalina Purba. 2021. *Metode Cooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi dan hasil Belajar Bahasa Indonesi*a. CV Widina Media Utama.

Sofnidar, S & Yuliana, Riski. 2018. Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar.* 3. 257-275. 10.22437/gentala.v3i2.6761.

Sudiasih, Y. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Sosiologi Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Dengan Memperhatikan Penerapan Flipped Classroom*. Masters thesis, UNIVERSITAS LAMPUNG

Sujadi, I. 2019. Peran pembelajaran matematika pada penguatan nilai karakter bangsa di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Silogisme*, 1(1).

Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. 2024. *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest.* Yogyakarta: Suryacahya.

Sukmawati, H. 2021. Komponen-komponen kurikulum dalam sistem pembelajaran. *Ash-Shahabah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 7(1), 62-70.

Suputra, P. I. M. 2023. Teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 332-336.

Surani, Tri Gita. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping (Peta Pikiran) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 65 Bengkulu Utara Tahun Ajaran 2020/2021*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Susanto, A. 2017. Pendidikan IPS: Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan* , pp. 23-28.

Sutarto, S. 2023. Model Pendidikan Behavioristik Dalam islam. EDUMULYA: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 18-32.Sutisna, E., & Novita, L., & Iskandar, M. 2020. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi dalam meningkatkan hasil belajar subtema lingkungan tempat tinggalku. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan.* Vol.4, No. 1, pp. 01-06.

Suttrisno, S., & Yulia, N. M. 2022. Pengembangan Kompetensi Guru dalam Mendesain Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka/Teacher Competency Development in Designing Learning in the Independent Curriculum. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 5(1), 30-44.

Suwaji, U. T. 2016. *Guru pembelajar modul matematika SMA: kelompok kompetensi J pedagogik kriteria ketuntasan minimal dan remidial.*

Suyati, S. 2019, March. Meningkatkan Peranan Guru Profesional Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG.*

Swandhina, M., & Maulana, R. A. 2022. Generasi Alpha: Saatnya Anak Usia Dini Melek Digital Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *JESA-Jurnal Edukasi Sebelas* April, 6(1), 1-9.

Syahroni, M. 2020. Persepsi Mahapeserta didik Terhadap Manfaat Metode Pembelajaran Observasi Lapangan Pada Mata Kuliah Profesi Kependidikan. Indonesian *Journal of Education and Learning*, 4(1), 417-424.

Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. 2020. Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 1(1), 30-41.

Tafonao, T. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahapeserta didik. *Jurnal komunikasi pendidikan*, *2*(2), 103-114.

Talaohu, A. R. 2022. Analisis Tingkat Pendidikan Formal Dan Partisipasi Politik Masyarakat Dusun Nasiri Desa Luhu Kecamatan Huamual Kabupaten Seram Bagian Barat. *BESTERKUNDE*, 1(02), 1-15.

Thompson, B. 2011. *Foundations of behavioral statistics: An insight-based approach*. New York: The Guilford.

Triananda, A., Syafrial, S., & Nopiyanto, Y. E. 2021. Karakteristik Psikologis Atlet PON Bengkulu ditinjau dari Cabang Olahraga Individu. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 126-137.

Ulfah, U., & Arifudin, O. 2021. Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.

Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. 2021. Pengembangan instrumen tes untuk mengukur higher order thinking skills (HOTS) berorientasi programme for international student asessment (PISA) pada peserta didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika),* 7(1), 57-68.

UMAR, M. H. R. 2023. *Peningkatan Hasil Belajar PPKn Dengan enggunakan Model Pembelajaran Word Square Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 115 Inpres Benteng Gajah Di Kabupaten Maros*.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasiona*l JDIH Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analiisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*. Vol. 7. No 1. P 50-62.

Vasishth, S., Broe, M. 2011. *The Foundations of Statistics: A Simulation-based Approach.* Springer, Berlin, Heidelberg.

Virgawati, D. S., Sinaga, R. M., & Istiawati, N. F. 2024. The Effect of Project-Based Learning by Utilizing the Canva Application to Increase the Interest in Learning History of Class X Students of Public Vocational High School 1 Seputih Agung. *International Journal of Education and Life Sciences (IJELS)*. 2 (4), 249–250.

Wafa, M. A. 2022. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di SMPN 5 Bangkalan. *Journal Of Early Childhood And Islamic Education*, 1(1), 39-51.

Wahyu, R.N.S. 2021. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif.* CV Literasi Nusantara Abadi,Malang.

Wahyuningtyas, D. T. 2017. Pelatihan media pembelajaran matematika berdasarkan kurikulum 2013 bagi guru sekolah dasar di gugus 9 kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*, 14, 08-11.

Wardani, D. 2020. Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Edmodo. *Jurnal pendidik Dikmen dan Diksus*, Vol.1 (1), pp.59-69.

Wati, R. M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SD Negeri 02 Wates. *DIMENSI PENDIDIKAN*, 18(3).

Widana, I Wayan and Muliani, Ni Putu Lia. 2020. *Uji Persyaratan Analisis.* Klik Media. Lumajang-Jawa Timur.

Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). *Hakikat belajar dan pembelajaran. Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 4(1), 1-46.

Winataputra, Udin Saripudin and Delfi, Refny and Pannen, Paulina and Mustafa, Dina. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran. In: Hakikat Belajar dan Pembelajaran.* Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-46. ISBN 9790110154.

Wijayanti, Y. 2017. Peranan penting sejarah lokal dalam kurikulum di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Artefak,* 4(1), 53-60.

Yanti, H. 2021. Implementasi Pendidikan Nilai-Nilai Karakter di Sekolah. *Al Kahfi: Jurnal Pendidikan Agama Islam,* 6(1), 55-78.

Yullia, Putri. 2024. *Pengaruh Media Sistem Informasi Geografi Berbasis Overlay & Scoring Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*.

Yulianti, K., & Utomo, U. 2022. Perbandingan Implementasi Pembelajaran D dan Luring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2410-2418.