



**PENGEMBANGAN SMART APP CREATOR UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**

Nur Arif MS

Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
Contributor Email: nurarif.ms.prajab18@gmail.com

Received: Nov 14, 2021

Accepted: Dec 19, 2022

Published: Nov 30, 2023

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/697>

Abstract

The reading literacy ability of the fifth grade PAM Pilot State Elementary School students is low because their willingness to read is also low. This study aims to develop learning media to increase students' reading interest. The media developed is the Smart App Creator which contains material on cultural diversity in South Sulawesi Province. This research is for the fifth grade students of the PAM Pilot State Elementary School for the 2020/2021 academic year. This research method is the Research and Development research method referring to the ADDIE development model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The results obtained from the response questionnaire are 6 students or 21.43% good category, and 22 students or 78.57% very good category. Students gave a positive response to the Smart App Creator learning media in social studies subjects. The results of the literacy improvement test are 10 students or 35.71% with a score of 100, 5 students or 17.86% with a score of 90, and 13 students or 46,43% with a score of 80. From these results, it can be seen that there is an increase in the literacy of class students. V PAM Pilot State Elementary School uses the Smart App Creator learning media in social studies subjects.

Keywords: *Smart APP Creator; Literacy; Social Studies; Cultural Diversity*

Abstrak

Kemampuan literasi membaca peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM rendah karena kemauan membacanya mereka juga rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca peserta didik. Media yang dikembangkan adalah Smart App Creator yang berisikan materi keberagaman budaya di Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM tahun pelajaran 2020/2021. Metode penelitian ini yaitu metode penelitian Reseach and Development mengacu pada model pengembangan ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Hasil yang diperoleh dari angket respon yaitu 6 peserta didik atau 21,43% kategori baik, dan 22 peserta didik atau 78,57% kategori sangat baik. Peserta didik memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran Smart App Creator pada mata pelajaran IPS. Hasil tes peningkatan literasi yaitu 10 peserta didik atau 35,71% nilai 100, 5 peserta didik atau 17,86% nilai 90, dan 13 peserta didik atau 46,43% nilai 80. Dari hasil ini dapat diketahui terdapat peningkatan literasi peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM menggunakan media pembelajaran Smart App Creator pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: *Smart APP Creator; Literasi; IPS; Keragaman Budaya*

A. Pendahuluan

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menjelaskan tujuan pendidikan nasional dinyatakan bahwa 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 tanggung jawab. Tujuan pendidikan adalah membentuk manusia yang berkualitas yaitu dapat mengembangkan pengetahuan, potensi, dan keterampilan dengan baik agar dapat menghadapi perkembangan zaman apalagi kita tahu bahwa pada saat ini adalah era zaman globalisasi.

Dalam kurikulum 2006 (KTSP) maupun kurikulum 2013 (K-13) untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dipelajari tentang kebudayaan Indonesia. Pada kurikulum 2006, materi tentang kebudayaan di Indonesia dipelajari pada kelas 4 dan kelas 5. Pada kelas 4 K.D. 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat, dan kelas 5 K.D. 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dalam Kurikulum 2013, materi tentang kebudayaan Indonesia dipelajari pada kelas 4, kelas 5, dan kelas 6. Pada kelas 4 K.D. 3.4 Memahami kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya di masyarakat sekitar, kelas 5 K.D. 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, dan kelas 6 K.D. 3.1 Mengemukakan keragaman aspek keruangan dan konektivitas antar ruang, waktu, perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam masyarakat Indonesia.

Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang harus diajarkan di sekolah cukup banyak sehingga guru harus kreatif dalam menyampaikan dan menyajikan materi pelajaran. Guru dan peserta didik sebaiknya terlibat aktif dalam proses pembelajaran, agar tercipta kegiatan belajar yang menyenangkan (Kusumaningpuri, 2023). Karena terkadang hanya guru yang aktif, kebanyakan peserta didik hanya sebagai pendengar. Dalam kegiatan pembelajaran saat ini adalah banyak peserta didik yang sering menggunakan gadget walaupun bukan untuk tujuan belajar, sehingga tugas-tugas sekolah banyak yang terabaikan.

Hakikat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang terjadi di lingkungan peserta didik (Rahmani, et al., 2021). sehingga dengan memberikan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya (Susanto,

2012: 138). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar adalah mata pelajaran yang mempelajari mengenai manusia dalam semua aspek kehidupan dan interkasinya dalam masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik antara guru dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rachmah, 2014: 137). Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran (Permatasari, 2022). Dengan demikian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik antara guru dan peserta didik, maupun peserta didik dan peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Depdiknas, 2006) adalah sebagai berikut.

1. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Pola pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar sebaiknya menekankan pada unsur pemahaman, nilai moral, dan keterampilan sosial. Guru lebih memfokuskan proses pembelajaran sesuai

dengan kondisi dan perkembangan potensi peserta didik agar pembelajaran yang dilakukan sungguh-sungguh bermanfaat bagi peserta didik (Susanto, 2014: 36). Pada perencanaan proses pembelajaran guru diharapkan mampu merancang kegiatan pembelajaran dan memilih media pembelajaran secara tepat sehingga potensi peserta didik dapat berkembang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal.

Permasalahan lain yang muncul yaitu rendahnya keinginan membaca peserta didik. Hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2018 yang diterbitkan pada bulan Desember 2019 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik Indonesia mendapatkan skor 371 dengan rata-rata skor 487. Indonesia berada diperingkat 74 turun dari peringkat 64 pada tahun 2015 (lamankemdikbud.go.id). Rendahnya kemampuan literasi membaca peserta didik dikarenakan kemauan peserta didik untuk membaca suatu informasi. Untuk itu, peran guru sangat penting untuk meningkatkan keterampilan literasi peserta didik (Sri Handayani, 2022).

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pemanfaatan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran berfungsi untuk menyederhanakan pesan, menyamakan persepsi, menarik perhatian, dan menghemat waktu. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan pesan yang akan disampaikan dapat tersampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif, penggunaan waktu secara efisien, serta menciptakan situasi kelas yang menyenangkan. Dengan demikian materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik.

Sudjana dan Rivai (2007: 2) menyatakan beberapa manfaat yang dapat diperoleh melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran

yaitu (a) pembelajaran akan lebih menarik, (b) media dapat membantu peserta didik lebih memahami materi pelajaran, (c) media membuat metode mengajar lebih bervariasi sehingga guru tidak kehabisan tenaga dalam menjelaskan materi pelajaran, dan (d) peserta didik dapat berinteraksi dengan media sehingga peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Hamalik, 1994). Menurut Susanto (2014: 313) media merupakan alat bantu yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga proses kegiatan pembelajaran berlangsung secara efisien. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan serta untuk memudahkan komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga proses kegiatan pembelajaran berlangsung secara efisien.

Pemilihan media pembelajaran secara tepat oleh guru tentu akan memudahkan peserta didik dalam melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Tujuan penggunaan media pembelajaran di dalam proses kegiatan belajar menurut Susanto (2014: 323) adalah (a) Proses dan hasil belajar meningkat karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi; (b) Motivasi belajar dan interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan dapat ditingkatkan dan diarahkan melalui penggunaan media pembelajaran; (c) Keterbatasan indra, ruang, dan waktu dapat diatasi oleh media pembelajaran; (d) Peserta didik dapat merasakan pengalaman yang sama serta akan terjadi interaksi langsung dengan guru dan masyarakat serta lingkungan melalui kegiatan karyawisata atau kunjungan ke museum yang dijadikan sebagai media pembelajaran.

Setelah memahami tujuan penggunaan media pembelajaran. Seorang guru juga harus memahami kriteria-kriteria dalam memilih media pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara maksimal.

Berikut kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2007: 4-5) (a) ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, (b) mendukung materi pelajaran, (c) mudah diperoleh, (d) dapat digunakan guru secara maksimal, (e) sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, dan (f) pengalokasian waktu dalam penggunaan media pembelajaran sesuai.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bukan sekadar mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada waktu tertentu, tetapi diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya. Guru sangatlah berperan dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Salah satunya melalui penggunaan media *Smart App Creator* yang berisikan informasi keberagaman budaya di Provinsi Sulawesi Selatan.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah aplikasi *Smart App Creator*. Dikutip dari *www.neicyteknology.net*, *Smart Apps Creator* kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan aplikasi *Smart Apps Creator* adalah (a) *Smart Apps Creator* mudah digunakan; (b) Dapat diinstall di laptop dan *Smartphone*; (c) Cukup memasukkan gambar, text, dan tombol navigasi media pembelajaran dapat diselesaikan tanpa coding; (d) Peserta didik tidak mudah bosan karena game edukasi bersifat interaktif; (e) Bisa dirancang sesuai keperluan dan kesesuaian dengan materi pembelajaran; (f) Ukuran file aplikasi yang ringan; (g) Fitur yang tersedia mudah digunakan karena dilengkapi petunjuk dan penjelasannya; (h) Tampilannya simple; dan (i) Media pembelajaran dapat disimpan dalam bentuk format android, exe (emulator style & Desktop Style), dan HTML5.

Kekurangan aplikasi *Smart Apps Creator* antara lain (a) aplikasi bersifat trial hanya dapat digunakan selama 30 hari; (b) Aplikasi *Smart Apps Creator* belum tersedia versi Bahasa Indonesia; (c) Aplikasi *Smart Apps Creator* hanya dapat membuat game edukasi sederhana.

Penelitian sebelumnya yang terkait dengan media pembelajaran *Smart App Creator* diantaranya dilakukan Budyastomo (2020). Peneliti ini menemukan bahwa peserta didik menyatakan senang dan tidak bosan belajar tata surya dengan media pembelajaran *Smart App Creator*. Fitur dalam aplikasi ini masih sederhana, hanya menampilkan gambar matahari, planet, dan orbit planet. Muttaqin, Sariyasa, dan Suarni, (2021). Berhasil mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA yang layak dan praktis digunakan. Zahra & Astriyani, A. (2021) membuat inovasi media pembelajaran berbasis *mobile android*. Hasilnya, mereka berhasil mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

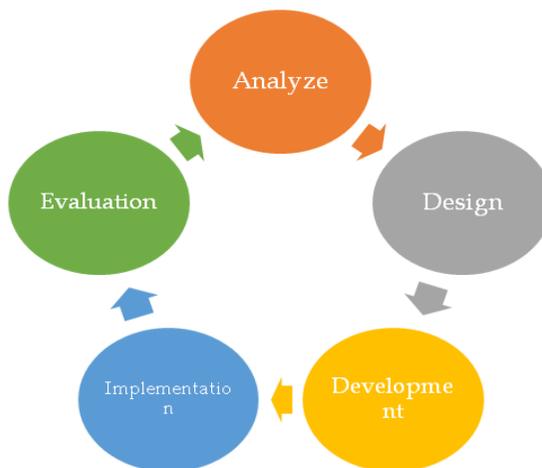
Berdasarkan uraian di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan literasi peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM Kota Makassar pada media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk (a) mengetahui respon peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM Kota Makassar melalui media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan (b) mengetahui peningkatan literasi peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM Kota Makassar melalui media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah, guru, dan peneliti selanjutnya.

B. Metode

Penelitian ini dilaksanakan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM Kota Makassar. Kegiatan penelitian ini

dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 secara online atau daring (dalam jaringan). Jumlah peserta didik 28 orang dengan rincian 10 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan.

Penelitian yang dilakukan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart App Creator* untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch, 2009; Walidin et al., 2015).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Tahapan penelitian yang dilakukan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Analyze

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah. Peneliti melakukan observasi di Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM tentang proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Hasil yang diperoleh yaitu peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selanjutnya peneliti yaitu membuat silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan

mendesain media pembelajaran. Pertama peneliti menyediakan silabus pembelajaran Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 1 Manusia dan Lingkungan, Pembelajaran 3.

Selanjutnya peneliti membuat RPP untuk muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, dan KD 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

2. Tahap Design

Setelah melaksanakan tahap *analyze*, peneliti membuat rancangan desain media pembelajaran berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang sesuai dan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Tahap-tahapnya yaitu menyiapkan materi pelajaran asset game berupa icon tombol, gambar, video pembelajaran, dan backsound. Selanjutnya membuat game edukasi seperti gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan Judul Media Pembelajaran Smart App Creator

- a. *Langkah 1 Pembukaan.* Berisi pengantar dan informasi pembuat media pembelajaran.

- b. *Langkah 2 Judul.* Berisi judul media pembelajaran, logo Kota Makassar, logo Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM, icon Kota Makassar, nama pembuat aplikasi, dan tombol play.
- c. *Langkah 3 Utama.* Berisi judul media pembelajaran, icon Kota Makassar, menu budaya, menu video pembelajaran, menu latihan, dan icon sound.
- d. *Langkah 4 Budaya.* Berisi gambar, materi pelajaran mengenai suku bangsa, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, kesenian, dan makanan khas serta petunjuk cara bermain.
- e. *Langkah 5 Video Pembelajaran.* Berisi video "Accera Kalompoang" (tradisi pencucian benda-benda pusaka) di Kerajaan Gowa serta petunjuk cara bermain.
- f. *Langkah 6 Latihan.* Berisi 10 soal latihan pilihan ganda yang masing-masing soal memiliki skor 10 untuk setiap butir soal, petunjuk cara bermain, dan tombol *play* untuk memulai mengerjakan soal latihan.
- g. *Langkah 7 Sound.* Untuk mengaktifkan dan menonaktifkan suara musik latar.
- h. *Langkah 8 Publish.* Setelah media pembelajaran selesai maka selanjutnya dipublish ke *Smartphone* atau laptop/komputer.

3. *Tahap Development*

Tahap selanjutnya adalah *tahap development*. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Smart App Creator* berisikan informasi mengenai keberagaman budaya di Provinsi Sulawesi Selatan yang mencakup suku, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan makanan khas. Media pembelajaran ini berisi tiga bagian utama yaitu budaya, video pembelajaran, dan latihan. Peserta didik terlebih dahulu dapat melihat dan membaca budaya yang ada di Provinsi Sulawesi Selatan. Kemudian peserta didik dapat menonton video pembelajaran mengenai Tradisi Accera' Kalompoang Kerajaan Gowa.

Pada bagian akhir peserta didik dapat mengerjakan soal-soal latihan untuk menguji pemahaman peserta didik. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* adalah aplikasi yang mempermudah kita memasukkan gambar dan teks serta mendesain konten pembelajaran tanpa proses pemrograman. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* ini dapat digunakan secara offline dan online yang memungkinkan kita dapat menggunakannya kapanpun dan di manapun. Sebagai langkah awal, peneliti membaca materi keberagaman budaya di Provinsi Sulawesi Selatan. Setelah itu, peneliti mengumpulkan asset yang sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran. Langkah terakhir, peneliti mendesain media pembelajaran keberagaman budaya di Provinsi Sulawesi Selatan.

Di provinsi Sulawesi Selatan terdapat banyak etnis dan suku tetapi yang paling mayoritas adalah suku Makassar, suku Bugis, suku Toraja, dan suku Mandar. Setiap suku bangsa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa daerah setempat. Dengan demikian, keragaman suku menghasilkan bahasa yang beragam. Perhatikan contoh keragaman kata akibat keragaman bahasa daerah pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Keragaman Bahasa

Bahasa Indonesia	Bahasa Makassar	Bahasa Bugis	Bahasa Toraja	Bahasa Mandar
Saya	Nakke	Ia'	Aku	Iau
Rumah	Ballak	Bola	Banua	Boyang

Suku terbesar di Sulawesi Selatan masing-masing mempunyai rumah adat sendiri. Rumah adat suku Makassar yaitu Balla Lompoa. Rumah adat suku Bugis yaitu Saoraja. Rumah adat suku Toraja yaitu Tongkonan. Rumah adat suku Mandar yaitu Boyang.

Pakaian adat setiap suku juga berbeda-beda. Baju bodo dan baju bella dada merupakan baju adat suku Makassar. Baju labbu dan baju tutu merupakan baju adat suku Bugis. Baju pokko' dan baju seppa tallung merupakan baju adat Suku Toraja. Baju pattuqduq towaine merupakan baju adat Suku Mandar.

Beragam-macam kesenian ada di Provinsi Sulawesi Selatan. Misalnya Tari Kipas Pakkarena, Tari Bosara, Tari 4 Etnis, Tari Gandrang Bulo, dan lain-lain. Berikut penjelasan dari kesenian di Provinsi Sulawesi Selatan yaitu (1) Tari Kipas Pakkarena, Gerakan dalam tarian ini merupakan gambaran dari perempuan Gowa yang setia dan patuh pada suami dan laki-laki. Gerakan penari berputar searah jarum jam. Gerakan ini mencerminkan siklus kehidupan manusia; (2) Tari Bosara adalah tarian dari Sulawesi Selatan. Tarian ini dibawakan untuk menyambut tamu kehormatan. Di zaman dulu, tari bosara dipentaskan pada acara penting sebagai tarian untuk menjamu para raja didampingi dengan suguhan kue-kue tradisional; (3) Tari 4 Etnis merupakan penggabungan empat tarian atau suku yang ada di Sulawesi Selatan yang merupakan paduan dari ke empat suku yaitu Makassar, Bugis, Mandar dan Toraja; (4) Tari gandrang bulo memiliki arti tabuhan bambu. Dalam tarian ini terkandung unsur humor juga lawakan yang seakan mengkritik isu sosial, budaya dan politik.

Di Provinsi Sulawesi Selatan juga memiliki bermacam-macam makanan tradisional yang dapat kita coba ketika berkunjung ke Sulawesi Selatan. Jenis-jenis makanan tradisional, misalnya sop konro, kapurung, coto, nasu palekko, songkolo, gogoso, buras, pisang ijo, pisang epe, ketupat, mie titi, cucuru bayao, kue dange, putu cangkiri, doko doko cangkuning, jalangkote, barongko, barobbo, sarabba, pallubasa, roko-roko unti, sop saudara, pallu butung, dan masih banyak lagi.

4. Tahap Implementation

Pada *tahap implementation*, peneliti mengirimkan media pembelajaran *Smart App Creator* yang telah dikembangkan kepada guru dan peserta didik. Setelah itu, guru dan peserta didik mendownload dan menginstall media pembelajaran *Smart App Creator* pada *Smartphone* atau laptop/komputer yang digunakan untuk belajar. Untuk selanjutnya aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Tahap Evaluation

Setelah *tahap implementation* selesai, maka peneliti melakukan *tahap evaluation* di sekolah untuk mempraktikkan penggunaan media *Smart App Creator* pada guru dan peserta didik di sekolah dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran ini.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM Kota Makassar terhadap media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasilnya kemudian diolah dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Adaptasi: Arikunto (2012: 272)

Tabel 2. Kriteria Respon Peserta Didik

Nilai Rata-Rata	Klasifikasi Kriteria
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
≤ 54	Sangat Kurang

Adaptasi: Purwanto (2013: 103)

Kriteria keberhasilan ditetapkan jika peserta didik mencapai kategori baik (B) atau Sangat Baik (SB). Untuk menghitung persentase respon peserta didik kelas V secara individual terhadap media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial digunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang mencapai kriteria}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Hasil angket respon peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM terhadap media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diklasifikasi pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Nilai Rata-Rata	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	%
86 - 100	Sangat Baik	22	78,57%
76 - 85	Baik	6	21,43%
60 - 75	Cukup	-	-
55 - 59	Kurang	-	-
≤ 54	Sangat Kurang	-	-
Jumlah		28	100%

Data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui kegiatan tes. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda. Tes pilihan ganda merupakan bentuk obyektif yang banyak mencakup materi dan paling sering digunakan (Arikunto, 2012: 183). Dari hasil tes yang dilakukan dapat diketahui bahwa peserta didik dikatakan tuntas untuk materi keberagaman budaya di Provinsi Sulawesi Selatan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM Kota Makassar apabila mendapat skor kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 dari skor tertinggi 100.

Secara individual, dikatakan tuntas belajar apabila peserta didik mencapai KKM 75. Bentuk analisis persentase ketuntasan tersebut menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Ketuntasan Belajar Individu} = \frac{\Sigma \text{Skor Yang Diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Total}} \times 100$$

Adaptasi: Trianto (2012: 63-64)

Tes hasil belajar dilaksanakan setelah kegiatan proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil belajar peserta didik diklasifikasi, peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan tidak mencapai KKM disajikan dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Tes Peserta Didik

No	Nilai	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	92-100	10	35,71%	Tuntas
2.	83-91	5	17,86%	Tuntas
3.	75-82	13	46,43%	Tuntas
4.	<74	-	-	-
Jumlah		28	100%	

2. Pembahasan

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Maret 2021. Peserta didik dapat menggunakan *Smartphone* atau laptop/PC untuk mengunduh dan menginstall media pembelajaran *Smart App Creator*.

Berdasarkan tabel 3 hasil angket respon peserta didik pada media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di atas dapat kita lihat bahwa kriteria pada angket respon peserta didik kelas V sekolah dasar terdiri dari lima aspek yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Jumlah peserta didik kelas V yaitu 28 orang. Angket respon peserta didik yang diberikan terdiri dari 9 indikator pernyataan. Hasil yang diperoleh dari angket respon peserta didik secara individual terhadap pada media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu 6 peserta didik atau 21,43% berada pada kategori baik, dan 22 peserta didik atau 78,57% berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik secara individual terhadap pada media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM Kota Makassar memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan tabel 4 hasil tes peserta didik pada media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diketahui 10 peserta didik (35,71) mendapatkan nilai 100, 5 peserta didik (17,86) mendapatkan nilai 90, dan 13 peserta didik (46,43)

mendapatkan nilai 80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 28 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar karena telah mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Dari hasil ini dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan literasi peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM Kota Makassar pada media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

D. Penutup

Media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM Kota Makassar yang dikembangkan masuk dalam kategori baik. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *Smart App Creator*.

Peneliti dapat merekomendasikan bahwa media pembelajaran *Smart App Creator* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah media pembelajaran yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan menjadi media yang lebih lengkap lagi. Mulai dari segi animasi, font, text, gambar, soal latihan dan materi pembelajaran. Ke depannya diharapkan muncul lebih banyak lagi media pembelajaran lainnya yang membahas tentang keberagaman budaya di Indonesia. Tentunya dengan tampilan yang lebih menarik, dan pemikiran yang lebih kreatif.

Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, Direktur Guru Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar, Kepala Sekolah beserta Bapak/Ibu guru dan tenaga kependidikan Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM, Ibunda tercinta, Istriku tercinta, anakku tersayang M. Naufal Afkar Arif dan M. Najib

Mirza Arif, dan seluruh keluarga yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta doa sehingga berhasil menyelesaikan Jurnal Pengembangan *Smart App Creator* untuk mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

Daftar Referensi

- Arikunto S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design -The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim Edukasional untuk Pengenalan Tata Surya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10 (2),55-66. <https://doi.org/10.26594/teknologi.v10i2.1955>
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Citra Aditya Bakti
- <https://www.neicyteknology.net/2020/11/smart-apps-creator.html>. Kelebihan dan Kekurangan Smart Apps Creator+Persiapan Pembuatan Media Pembelajaran. Diakses 15 Februari 2021.
- Kemdikbud. (2018). *Hasil PISA Indonesia 2018: Akses Makin Meluas Saatnya Tingkatkan Kualitas*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas>. Diakses 15 Februari 2021
- Kusumaningpuri, A. R. . (2023). Implementasi Video Dongeng Berbasis Kearifan Lokal pada Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 479-496. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.670>
- Muttaqin, H.P.S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11 (1),1-15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Permatasari, N. (2022). Identifikasi Kompetensi Literasi Sains Peserta Didik pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 43

- Rejang Leborg. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 23-46.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.799>
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Rachmah, H. (2014). *Pengembangan Profesi Pendidikan IPS*. Alfabeta.
- Rahmani, R., Mustadi, A., Maulidar, M., & Senen, A. (2021). The Development of Teaching Materials Based on Context and Creativity to Increase Students Scientific Literacy. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 9(2), 345-364.
<https://doi.org/10.26811/peuradeun.v9i2.506>
- Sri Handayani, W. (2022). Penggunaan Padlet dalam Mereviu Buku untuk Meningkatkan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 499-520. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.700>
- Sudjana, N & Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, A. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutejo., Fadrial, Y. E. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di SMK Negeri 2 Pinggir. *Jurnal of Computer Science Community Service*, 1 (2), 45-52.
<https://doi.org/10.31849/jcscis.v1i2.7215>
- Trianto. (2012). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.

