

Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Smart Apps Creator pada Pembelajaran Membaca dan Memirsa Siswa Sekolah Dasar

Rafidatul Jariah ^{1*}, Edhy Rustan ², Nurul Aswar ³

Correspondensi Author

^{1,2,3} Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah,

Universitas Islam Negeri

Palopo, Indonesia

Email:

2102659205@uinpalopo.ac.id

edhyrustan@uinpalopo.ac.id

nurulaswar@uinpalopo.ac.id

Keywords :

Pengembangan, Media

Pembelajaran Interaktif;

Smart Apps Creator;

Membaca dan Memirsa;

Siswa Sekolah Dasar

Abstrak. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan inovasi media pembelajaran digital yang interaktif dan adaptif untuk meningkatkan minat serta kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar di era transformasi teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator pada pembelajaran membaca dan memirsa teks narasi fiksi siswa fase B sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi tahap concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Subjek penelitian adalah siswa fase B sekolah dasar yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest. Sedangkan Teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis menurut guru dan siswa. Selanjutnya, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 39,44 meningkat menjadi 84 pada posttest. Hasil perhitungan N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori "tinggi", sehingga media dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa teks narasi fiksi siswa kelas fase B.

Abstract. The urgency of this research lies in the need for innovative, interactive, and adaptive digital learning media to enhance elementary students' reading literacy skills in the era of technological transformation. This study aims to develop Android-based interactive learning media using Smart Apps Creator in learning to read and watch fictional narrative texts for elementary school phase B students and to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the media developed. This study uses the Research and Development (R&D)

method with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model which includes the stages of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The research subjects were 18 students of phase B (grade IV) of elementary school. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, and tests. The research instruments were in the form of expert validation sheets, teacher and student practicality questionnaires, and pretest and posttest tests. Meanwhile, data analysis techniques included qualitative and quantitative data analysis. The results of the study indicate that the developed Android-based interactive learning media is in the very valid category based on the assessment of material experts, media experts, and language experts. The results of the practicality test indicate that the media is in the very practical category according to teachers and students. Furthermore, the results of the effectiveness test show a significant increase in student learning outcomes, with an average pretest score of 39.44 increasing to 84 in the posttest. The results of the N-Gain calculation obtained a value of 0.78 which is included in the high category, so the media is declared effective in improving the ability to read and watch fictional narrative texts of phase B class students.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki peran sentral dalam membentuk dasar berbagai disiplin ilmu serta mengembangkan kemampuan logika dan pola pikir manusia (Ramadhany et al., 2024). Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar murid dapat mahir dalam empat keterampilan berbahasa, yakni keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Maisarah & Ayu, 2023). Keempat aspek tersebut memiliki keterkaitan yang erat dan saling berpengaruh dalam proses pengajaran bahasa. Tanpa pemahaman terhadap keterampilan berbahasa, sulit untuk memahami mata pelajaran lain dengan baik. Sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, keterampilan membaca memiliki posisi yang sangat penting karena melalui membaca, seseorang dapat memahami makna dari kata-kata yang diucapkan orang lain (Sulastina et al., 2025).

Membaca merupakan proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk mendapatkan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui tulisan atau teks, serta untuk mengambil dan memahami makna yang terdapat dalam bahan tertulis tersebut. Namun, saat ini siswa di Indonesia menghadapi tantangan besar dengan kurangnya minat mereka dalam membaca (Rustan & Rachmat, 2024). Memirsa merupakan suatu aktivitas yang melibatkan proses menonton serta memahami makna dari media visual, seperti film, televisi, video, dan sejenisnya (Apreasta et al., 2023; Amellia et al., 2026). Keterampilan ini tidak terbatas pada aktivitas melihat semata, melainkan mencakup kemampuan untuk menangkap, menafsirkan, dan memahami isi atau pesan yang disampaikan melalui tayangan tersebut. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran bahasa masih terbatas. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam proses pendidikan sebagai sarana pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sebaiknya diterapkan oleh setiap

pendidik (Satsabila et al., 2024). Peningkatan akses terhadap teknologi telah mendorong siswa untuk semakin terbiasa menggunakan perangkat digital dalam aktivitas keseharian mereka (Takwin et al., 2024).

Praktiknya masih ditemukan sejumlah guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam hal ini, guru cenderung hanya berfokus pada teks yang terdapat dalam buku ajar tanpa memberikan contoh teks lain di luar sumber tersebut, terutama dalam penyajian materi teks narasi. Salah satu media yang dapat menunjang pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang interaktif (Hapsari et al., 2025). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas fase B SDN 51 Sumarambu, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran membaca dan memirsa, guru belum pernah memanfaatkan media pembelajaran, khususnya dalam penyajian teks narasi. Guru hanya menggunakan teks yang tersedia di buku ajar tanpa menambahkan sumber lain.

Selain itu, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga belum pernah diterapkan. Penyampaian materi oleh guru juga belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran, yang disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dalam merancang media serta kurangnya waktu untuk membuat media pembelajaran yang variatif. Melihat kondisi tersebut, peneliti berupaya untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif yang valid, praktis, efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa fase B. Penelitian ini dilakukan menggunakan model pengembangan yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari enam tahapan; *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (penyerahan).

Pendekatan ini, penelitian berupaya menjawab beberapa pertanyaan penting/rumusan masalah; bagaimanakah *concept* dan *design* media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran membaca dan memirsa fase B; bagaimanakah *material collecting* media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran membaca dan memirsa fase B; bagaimanakah *assembly* media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran membaca dan memirsa fase B; bagaimanakah *testing* media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran membaca dan memirsa fase B; dan bagaimanakah *distribution* media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran membaca dan memirsa fase B.

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran interaktif membaca dan memirsa yang dirancang secara sistematis, menarik, dan interaktif, sehingga dapat membantu sekolah dan guru dalam meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa siswa fase B. Kemudian, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tahapan *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* media pembelajaran interaktif sehingga dapat menjadi acuan bagi penelitian ataupun pengembangan produk pendidikan selanjutnya. Lingkup penelitian dibatasi pada siswa Fase B SDN 51 Sumarambu, cakupan materi fokus pada teks narasi fiksi, dan proses penelitian berfokus pada pengembangan produk hingga penilaian kelayakan, kepraktisan dan keefektifan.

Dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, pengembangan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini memiliki beberapa karakteristik pembeda. Penelitian terdahulu umumnya mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran dan materi yang beragam, namun belum secara spesifik difokuskan pada pembelajaran membaca dan memirsa teks narasi fiksi bagi siswa fase B sekolah dasar. Selain itu, sebagian penelitian lebih menitikberatkan pada

aspek penyajian materi atau tampilan visual, tanpa didasarkan pada analisis kebutuhan nyata siswa dan guru di sekolah.

Penelitian ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan keterbatasan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran membaca dan memirsa, sehingga media yang dihasilkan disesuaikan dengan karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan belajar siswa. Integrasi teks, ilustrasi, dan audio narasi dalam media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan interaktif, sehingga membedakan penelitian ini dari pengembangan media pembelajaran sebelumnya. *Novelty* (kebaruan) penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran membaca dan memirsa teks narasi fiksi pada siswa fase B sekolah dasar, berbasis analisis kebutuhan nyata, serta mengintegrasikan unsur multimodal (teks, visual, dan audio narasi) dalam satu platform untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi siswa secara komprehensif.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Adapun Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (distribusi). Model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) digunakan dalam penelitian ini karena model ini secara khusus dirancang untuk pengembangan produk berbasis multimedia yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan interaksi pengguna. Tahapan MDLC yang sistematis, mulai dari *concept* hingga *distribution*, memungkinkan peneliti merancang media pembelajaran interaktif secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran membaca dan memirsa siswa sekolah dasar.

Selain itu, MDLC memberikan kejelasan alur pengembangan sehingga setiap tahapan dapat dikaitkan langsung dengan hasil pengembangan media, baik dari segi kelayakan, kepraktisan, maupun efektivitas produk yang dihasilkan. Tahap *concept* penulis merumuskan permasalahan-permasalahan yang ditemukan di lapangan, kemudian menyatukan permasalahan tersebut untuk dirumuskan menjadi solusi yang dituangkan ke dalam media pembelajaran interaktif. Pada tahap *design*, perancangan media pembelajaran interaktif dilakukan dengan menggunakan *Flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan alur navigasi dan urutan penggunaan media secara sistematis, mulai dari halaman awal, menu utama, penyajian materi membaca dan memirsa, hingga evaluasi pembelajaran. Sementara itu, *storyboard* digunakan untuk merancang tampilan setiap halaman media, meliputi penempatan teks, ilustrasi, audio narasi, tombol navigasi, serta interaksi pengguna. Selanjutnya tahap *material collecting*, tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan.

Bahan yang dikumpulkan diantaranya seperti materi, *background*, efek suara, gambar dan *background*, serta aplikasi yang digunakan untuk membangun sebuah media interaktif. Tahap *assembly*, pada tahap ini semua objek atau bahan multimedia dibuat, mulai dari materi yang diajarkan, gambar, teks dan audio yang akan digunakan. Pembuatan media pembelajaran interaktif didasarkan pada tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Smart Apps Creator.

Kemudian tahap testing, pada tahap ini media yang telah dikembangkan akan di uji validitas yang dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, bahasa dan media. Setelah dinyatakan valid, kemudian media di uji kepraktisan oleh siswa dan guru menggunakan angket dan kemudian uji keefektifan dengan pemberian pretest dan posstest kepada siswa. Terakhir tahap distribution, tahap d ini merupakan tahap yang terakhir dari siklus pengembangan media pembelajaran interaktif. Pendistribusian dapat dilakukan apabila media pembelajaran berbasis aplikasi tersebut dinyatakan layak untuk dipakai. Setelah dinyatakan layak media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan disebarakan kepada pengguna yakni diberikan kepada siswa dan guru di sekolah tersebut.

Pengumpulan data dilakukan dengan empat teknik yaitu; (1) Wawancara, penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur yang dilakukan kepada satu orang guru. (2) angket, angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa berupa pernyataan sederhana menggunakan skala likert (S, SS, TS, STS), untuk mengukur minat, kebiasaan, dan kebutuhan siswa. Selanjutnya angket lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran dari segi materi, bahasa, dan media. Angket ini menggunakan penilaian skala likert 1-4 yang mencakup kesesuaian materi, keakuratan bahasa, kemenarikan, keinteraktifan serta pemanfaatan media. Kemudian angket lembar praktikalitas diberikan kepada guru dan siswa setelah uji coba produk. Angket ini berisi pernyataan tentang kemudahan penggunaan media. (4) Tes berupa pemberian soal pretest (sebelum media diterapkan) dan posttest (setelah media diterapkan). Tes ini berupa soal pilihan ganda 1-10 materi teks narasi fiksi cerita fabel.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman wawancara guru yang berisi pertanyaan terbuka terkait kondisi awal kemampuan membaca dan memirsa siswa, strategi pembelajaran yang selama ini diterapkan, serta kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Instrumen kedua yang digunakan yaitu angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa. Angket ini berisi 11 butir pernyataan sederhana. Angket ini mengidentifikasi aspek untuk mengukur minat, kebiasaan, dan kebutuhan siswa. Instrumen wawancara dan angket analisis kebutuhan ini digunakan untuk memperoleh informasi awal sebagai dasar analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran.

Instrumen ketiga yaitu lembar validasi ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media) yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Ahli materi menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran dan keakuratan isi, kedalaman dan keluasan materi. Ahli bahasa menilai kesesuaian bahasa, kejelasan dan ketepatan makna, serta kaidah kebahasaan. Selanjutnya ahli media menilai tampilan (desain visual), interaktivitas media, kualitas teknis, dan kreativitas dan inovasi. Instrumen keempat yaitu angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Angket kepraktisan guru menilai kemudahan akses, efisiensi waktu dan pembelajaran, kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran, dan kelayakan sebagai media pembelajaran.

Angket kepraktisan siswa menilai tampilan dan desain media, kemudahan penggunaan, kesesuaian isi pembelajaran. daya tarik dan motivasi belajar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan menelaah komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli dan guru, yang selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan produk pada aspek tampilan, materi, dan penggunaan bahasa.

Produk dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid hingga sangat valid, serta dinyatakan praktis apabila memperoleh skor kepraktisan minimal pada kategori praktis. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase skor hasil validasi dan kepraktisan untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Kategori kelayakan produk meliputi sangat valid, valid, cukup valid, dan tidak valid.

Hasil Dan Pembahasan

Tahap Concept

Tahap concept, penulis merumuskan permasalahan-permasalahan yang ditemukan di lapangan, kemudian menyatukan permasalahan tersebut untuk dirumuskan menjadi solusi yang dituangkan ke dalam media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator. Dalam bukunya membagi tahap concept menjadi tiga yaitu analisis tujuan, analisis pengguna, dan analisis isi media (Rustan, 2023). Oleh karena itu, tahap concept dalam penelitian ini disusun dan dilaksanakan dengan mengacu pada ketiga analisis tersebut sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik pengguna, dan konsep media yang akan dikembangkan.

Analisis Tujuan: Analisis tujuan pada tahap concept difokuskan pada tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android. Tujuan pengembangan media disusun untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran membaca dan memirsa secara efektif serta selaras dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. **Analisis Pengguna:** Analisis pengguna dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik, dan kebutuhan media pembelajaran yang diinginkan oleh siswa dan guru. Analisis pengguna dilakukan dengan wawancara guru dan pemberian angket analisis kebutuhan terhadap siswa. **Analisis isi media:** Media yang dikembangkan berupa aplikasi Android yang dibuat menggunakan software Smart Apps Creator. Media ini mengintegrasikan unsur teks, ilustrasi, audio narasi, dan kuis interaktif sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada kegiatan membaca, tetapi juga melibatkan aktivitas memirsa.

Hasil angket kebutuhan yang melibatkan 18 siswa fase B menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 72% atau 13 siswa menyatakan sangat setuju dan 28% atau 5 siswa menyatakan setuju mengenai kebutuhan siswa yang menginginkan materi disajikan dalam bentuk cerita fabel. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teks fabel dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan respons positif siswa terhadap teks naratif karena cerita fabel menghadirkan alur yang menarik dan nilai moral yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga jenis teks ini secara umum digemari oleh siswa dalam konteks pembelajaran membaca naratif (Hutagaol et al., 2024).

Selanjutnya hasil angket menunjukkan bahwa siswa menginginkan cerita fabel disertai dengan gambar ilustrasi dan audio narasi karena penyajian tersebut dinilai dapat membantu siswa memahami alur cerita serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini didukung oleh temuan yang melaporkan bahwa penggunaan media cerita bergambar dan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap teks naratif, sebab unsur visual dan audio dapat mempermudah siswa dalam menangkap isi dan struktur cerita dibandingkan pembelajaran teks saja (Trisanti & Hikmat, 2021).

Hasil angket analisis kebutuhan siswa juga terungkap bahwa siswa menginginkan media pembelajaran berbasis android karena media tersebut dinilai lebih mudah diakses, praktis digunakan, serta sesuai dengan kebiasaan siswa dalam menggunakan perangkat digital sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Android disukai siswa karena bersifat praktis, menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan belajar dapat dilakukan kapan pun sesuai kebutuhan siswa. Kemudian hasil angket menunjukkan bahwa siswa ingin quiz yang disajikan dalam bentuk pilihan ganda dan menampilkan skor (Yunus & Fransisca, 2020).

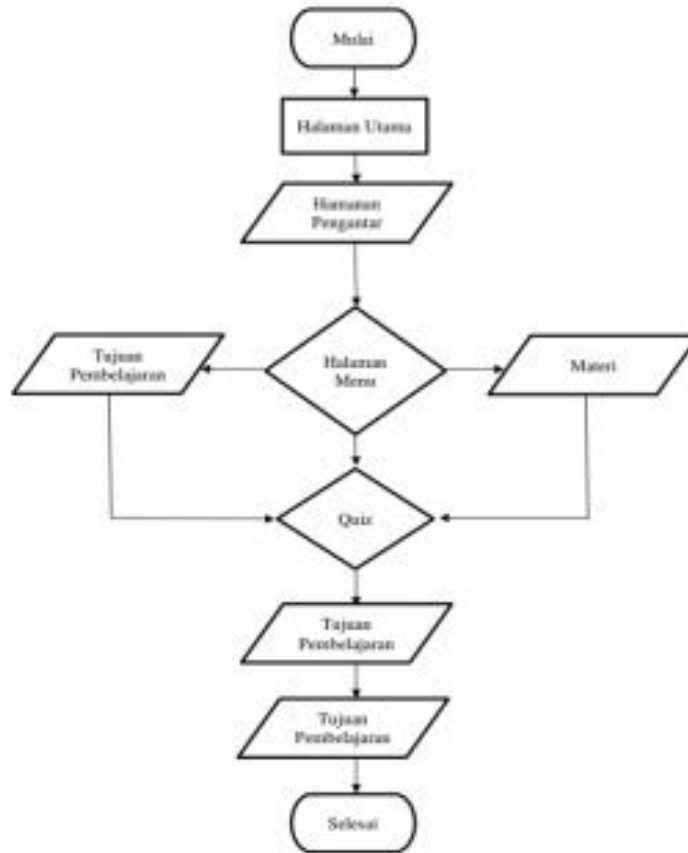
Temuan berdasarkan hasil wawancara dengan guru mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan media menggunakan buku paket saja kurang mampu membantu siswa dalam memahami pesan dan informasi dalam teks narasi (Sari et al., 2025). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa ketika sumber belajar yang digunakan hanya berupa teks naratif konvensional, seperti buku paket atau buku cetak biasa, maka pemahaman siswa terhadap isi dan struktur teks narasi cenderung rendah dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada kesulitan mereka dalam menangkap makna teks secara utuh serta kurangnya motivasi belajar membaca naratif tanpa adanya media pendukung yang lebih interaktif atau kontekstual. Dengan demikian diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Tahap Design

Perancangan design pada tahap ini dilakukan berdasarkan hasil analisis concept yang telah diperoleh sebelumnya. Untuk memudahkan proses penyusunan isi media pembelajaran, peneliti menyusun *Flowchart* dan storyboard sebagai pedoman dalam pengembangan media. *Flowchart* dapat diartikan sebagai diagram yang menggunakan simbol-simbol grafis untuk menunjukkan alur proses, yang menggambarkan serangkaian langkah atau tahapan secara berurutan (Tarsini & Anggraeni, 2024). *Flowchart* berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suatu proses produksi secara sistematis, sehingga mudah dipahami dan diamati berdasarkan urutan langkah dari satu proses ke proses berikutnya. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang menyatakan bahwa *Flowchart* berfungsi untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai suatu proses, sehingga lebih mudah dipahami, khususnya dalam menunjukkan urutan langkah dari satu tahapan ke tahapan berikutnya (Listyoningrum et al., 2023).

Berdasarkan gambar 1 (*Flowchart* Media Pembelajaran Interaktif) di atas, terlihat bahwa implementasi rancangan alur dalam media ini menggunakan simbol-simbol standar untuk mencerminkan interaksi antara pengguna dan sistem secara dinamis. Penggunaan simbol Oval (*Terminator*) pada awal alur menandai saat pengguna pertama kali membuka aplikasi, yang kemudian diteruskan ke Halaman Utama dengan simbol Persegi Panjang (*Process*) karena sistem bekerja secara otomatis tanpa memerlukan input. Selanjutnya, peneliti menggunakan simbol Jajaran Genjang (*Input/Output*) pada halaman Pengantar, Tujuan Pembelajaran, Materi, Penutup, hingga Profil Pengembang. Hal ini dikarenakan pada halaman-halaman tersebut terjadi pertukaran data berupa instruksi dari pengguna melalui klik tombol navigasi untuk menampilkan konten tertentu. Adapun simbol Belah Ketupat (*Decision*) diletakkan pada Menu Utama dan Quiz sebagai representasi titik keputusan sistem dalam menentukan arah alur sesuai dengan pilihan yang diambil oleh pengguna. Penjelasan ini memperkuat bahwa setiap elemen

visual dalam *Flowchart* yang dirancang memiliki fungsi logis yang mendukung kemudahan navigasi bagi pengguna selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Flowchart Media Pembelajaran Interaktif

Tahap Material Collecting

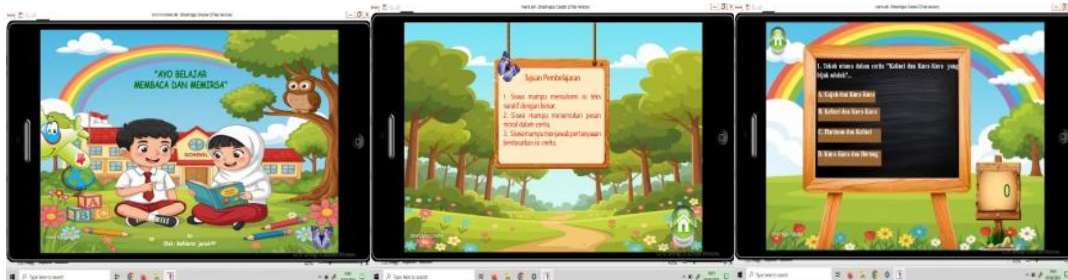
Tahap material collecting dalam penelitian pengembangan ini berfokus pada proses pengumpulan dan penyiapan seluruh bahan yang diperlukan untuk menyusun media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator. Berdasarkan hasil penelitian, material yang dikumpulkan meliputi materi pembelajaran berupa teks narasi fiksi, gambar dan background, backsound/musik pengiring, efek suara/sound effect, dan aplikasi.

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini berupa teks narasi fiksi tepatnya cerita fabel berjudul “Kelinci dan Kura-Kura yang Bijak.” Cerita ini diperoleh dari sumber yang tersedia melalui Google. Backsound/musik yang digunakan dalam media pembelajaran ini berupa instrumen dengan judul “How It Began,” yang diperoleh dari channel YouTube Elva Nofiyanti. Musik tersebut dipilih karena memiliki tempo yang tenang dan suasana yang menyenangkan, sehingga dapat mendukung fokus dan kenyamanan siswa saat menggunakan media. Efek suara digunakan dalam media pembelajaran ini untuk menghadirkan suasana yang lebih nyata serta membantu penyampaian pesan kepada pengguna secara lebih efektif. Efek-efek suara yang disertakan meliputi suara narasi cerita serta suara penanda ketika pengguna menjawab soal dengan benar atau salah. Seluruh efek suara tersebut direkam dan diproduksi sendiri oleh penulis menggunakan suara pribadi agar sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik media. Penggunaan suara narasi dalam media relevan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa penyampaian informasi melalui audio dapat

membantu meminimalisir beban kognitif siswa serta memperkuat ingatan terhadap isi materi (Satar et al., 2024).

Kemudian gambar-gambar yang digunakan dalam media pembelajaran ini diambil dari berbagai sumber seperti canva dan google. Jenis gambar yang digunakan meliputi latar belakang (*background*), ilustrasi karakter dalam cerita, ikon tombol navigasi seperti tombol start, musik, kembali, next, dan home, serta gambar penanda jawaban benar dan salah pada kuis. Aplikasi yang digunakan dalam proses pengembangan media terdiri dari dua aplikasi utama. Pertama, Canva digunakan sebagai alat untuk mendesain background. Kedua, Smart Apps Creator digunakan sebagai platform utama untuk merancang dan membangun media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi.

Tahap Assembly



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif

Tahap assembly seluruh bahan yang telah dikumpulkan pada tahap material collecting dirakit menjadi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Pada tahap ini juga merupakan tahap perealisasi storyboard/ mind mapping yang telah dibuat sebelumnya hingga menjadi aplikasi siap uji. Proses perakitan meliputi pengintegrasian teks, gambar, audio serta tombol navigasi ke dalam aplikasi berbasis android. Tahap dari *assembly* (pembuatan) menghasilkan struktur media pembelajaran yang terdiri dari halaman utama, halaman pengantar, halaman menu yang terdiri dari tujuan pembelajaran, materi, quiz. Selanjutnya terdapat halaman penutup dan profil pengembang. Berikut yaitu gambar beberapa tangkapan layar hasil perealisasi media pembelajaran interaktif berbasis android.

Tahap Testing

Tahap ini, dilakukan uji validasi oleh tiga ahli sebagai pakar validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Skor lengkap disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Validator	Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	45	86%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	34	85%	Sangat Valid
Ahli Media	50	89%	Sangat Valid

Tabel 2, menunjukkan hasil validasi media oleh tiga ahli. Ahli Materi memberikan skor 45 dengan persentase 86% sehingga dikategorikan “sangat valid”, ahli bahasa memberikan skor 34 dengan persentase 85% sehingga kategori “sangat valid”. dan ahli media memberikan skor 50 dengan persentase 89% sehingga dikategorikan “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai kualitas yang baik dari segi materi, bahasa, dan media. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran membaca dan memirsa berdasarkan hasil validasi para ahli.

Ahli materi menilai bahwa konten pembelajaran telah sesuai dengan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Ahli bahasa memberikan penilaian sangat valid karena penggunaan bahasa dinilai sederhana, lugas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Sementara itu ahli media menyatakan bahwa tampilan media sudah menarik dan komunikatif, meskipun masih terdapat beberapa saran perbaikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan secara sistematis cenderung memperoleh tingkat validitas tinggi karena telah menyesuaikan aspek konten, tampilan, dan kemudahan penggunaan (Febriyanti & Hidayat, 2024).

Selanjutnya, hasil uji kepraktisan yang dilakukan kepada siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong sangat praktis digunakan. Hasil kepraktisan oleh siswa memperoleh skor dengan persentase 90% sehingga dikategorikan "sangat praktis". Siswa menyatakan media mudah dioperasikan, tampilan menarik, serta membantu memahami isi cerita narasi yang disajikan. Kepraktisan ini dipengaruhi oleh desain antarmuka yang sederhana, navigasi yang intuitif, serta adanya dukungan audio narasi yang membantu siswa dalam memahami teks. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Arsyad yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik harus mudah digunakan oleh siswa agar dapat mendukung keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Android yang praktis mampu meningkatkan minat dan kenyamanan siswa selama proses belajar (Linda & Adrianus Dedy, 2025).

Sementara itu, kepraktisan guru memberikan skor 43 dengan persentase 97% yang dikategorikan "sangat praktis". Guru menyatakan bahwa media yang telah dikembangkan mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan sesuai dengan capaian pembelajaran elemen membaca dan memirsa fase B. Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, diperoleh gambaran mengenai tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan dalam pembelajaran membaca dan memirsa teks narasi fiksi fase B (kelas IV). Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 39,44. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 10, sedangkan nilai tertinggi mencapai 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi teks narasi secara optimal sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Android.

Setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android, hasil posttest mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata posttest siswa mencapai 84, dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa, data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji N-Gain. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,78, yang termasuk dalam kategori "tinggi".

Berdasarkan hasil uji efektivitas, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa siswa fase B. Efektivitas media dipengaruhi oleh penyajian materi yang interaktif, penggunaan ilustrasi dan audio narasi, serta kuis evaluasi yang langsung memberikan umpan balik kepada siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Android mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar (Izhar et al., 2023).

Tahap Distribusi

Tahap distribution dalam model MDLC merupakan fase final yang bertujuan untuk menyebarkan produk media pembelajaran yang telah melalui proses testing kepada pengguna sasaran, yakni guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis Android yang telah divalidasi, direvisi, dan diuji kepraktisan serta efektivitasnya kemudian didistribusikan dalam bentuk file aplikasi Android (format.apk) melalui WhatsApp kepada guru kelas IV dan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendistribusian melalui WhatsApp dinilai sangat efektif dan praktis. Guru dan siswa dapat menerima, mengunduh, serta menginstal aplikasi dengan mudah tanpa memerlukan dukungan teknis yang kompleks. Hal ini terjadi karena WhatsApp merupakan aplikasi komunikasi yang sangat umum digunakan oleh guru dan siswa di lingkungan sekolah dasar, sehingga distribusi media pembelajaran melalui platform ini meminimalkan hambatan akses dan mendukung kecepatan dalam penyampaian produk. Kondisi ini konsisten sesuai dengan temuan bahwa penggunaan aplikasi WhatsApp dalam pembelajaran yang terbukti mampu mempermudah penyebaran bahan ajar digital dan meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran bagi siswa serta guru (Ruswan et al., 2024).

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran membaca dan memirsa yang dikembangkan menggunakan model MDLC dan diperuntukkan bagi siswa Fase B. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki minat yang tinggi terhadap bahan ajar yang bersifat interaktif, visual, dilengkapi audio, dan menggunakan warna yang menarik. Selain itu, guru mengidentifikasi perlunya bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tahap perancangan media disusun selaras dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, khususnya dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami informasi dan pesan yang terkandung dalam teks narasi.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran membaca dan memirsa berdasarkan hasil validasi para ahli. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 90% dari siswa dan 97% dari guru, yang mengindikasikan bahwa media tergolong sangat praktis, mudah dioperasikan, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji efektivitas melalui pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai N-Gain berada pada kategori tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa siswa. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada cakupan uji coba yang masih terbatas pada satu kelas dan belum diterapkan di sekolah lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media pembelajaran ini secara lebih luas pada berbagai konteks sekolah.

Daftar Pustaka

- Amellia, J., Pulukadang, W. T., Aries, N. S., Marshanawiah, A., & Mahniar, A. (2026). Pengembangan dan Validasi Media Pecaria (Pecahan Ceria dan Interaktif Anak) pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(1), 433-448. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.1.2026.8261>

- Apreatsa, L., Darniyanti, Y., & Sapira, B. (2023). Pengembangan E-LKPD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Elemen Membaca dan Memirsa Dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1563>
- Febriyanti, K. N., & Hidayat, W. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android berbantuan Thinkable Dengan Model Project Based Learning. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 184–194. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p184-194>
- Hapsari, H. P., Hariandi, A., & Budiono, H. (2026). Problematika Pembelajaran Menyimak dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(1), 389-403. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.1.2026.8244>
- Hutagaol, E. M. B., Pardede, O. B., Simbolon, W., & Sitompul, J. N. (2024). Penerapan Literasi Baca Melalui Teks Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII Full Day SMP Panca Budi Medan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 846–852. <https://doi.org/10.36277/basataka.v7i2.560>
- Izhar, G., Anwar Senen, Kristi Wardani, & Dita Salsavira Cahaya Ningrum. (2023). Android-Based Interactive Learning Multimedia: Social Studies Material for Fourth Grade Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 224–235. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.56305>
- Linda, L., & Adrianus Dedy, E. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Jejaw. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 344–355. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27671>
- Listyoningrum, K. I., Fenida, D. Y., & Hamidi, N. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 100–112. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>
- Maisarah, M., & Ayu, P. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan “Movie Studio” untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas 1 SD. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 3(2), 104. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v3i2.2652>
- Ramadhany, T. R., Mirnawati, L. B., & Afiani, K. D. A. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa pada Teks Cerita Kelas 4 SD Kusuma Putra. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1679–1693. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15994>
- Rustan, E. (2023). *Desain Instruksional dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa*. Selat Media.
- Rustan, E., & Rachmat, S. (2024). Cultural Context as the Basis for Developing Reading Game Applications. *International Journal of Instruction*, 17(1), 133–156. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.1718a>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Najayanti, N., Husna, M., Nurhikmah, I., Irsalina, S., Azahra, R., & Faqih, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada

Jariah, R. dkk. Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Smart Apps Creator pada Pembelajaran Membaca dan Memirsa Siswa Sekolah Dasar

Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 97–105.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12347>

Sari, M., Kharisma, A., Hendriani, M., Apfani, S., & Yuniarti, L. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Quantum Reading untuk Potensi Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa pada Materi Teks Narasi di Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3).

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.8308>

Satar, S., Irdyana, F. W., & Tanta, C. (2024). Media Interaktif: Pembelajaran berbasis Audio-Comic Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal BIOEDUIN*, 14(2), 22–32. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v14i2.38679>

Satsabila, N., Iswara, P. D., & Isrok'atun. (2024). Pengembangan Media Audiobook untuk Pembelajaran Membaca dan Memirsa pada Siswa Fase B. *Jurnal Educatio*, 10(1), 313. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6705>

Sulastina, S., Suminar, T., & Setiawan, D. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKN Kelas V. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 12-31.

<https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5321>

Takwin, I., Rosdiana, R., & Mirnawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(2), 115–124. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i2.197>

Tarsini, I., & Anggraeni, R. (2024). Explore Flowchart and pseudocode concepts in algorithms and programming. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Science*, 3(5). <https://doi.org/10.55324/ijoms.v3i5.807>

Trisanti, Z. A., & Hikmat, A. (2021). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6017–6024. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1829>

Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>