

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 'MENYELAMI GAGASAN' BERBASIS SAC MATERI GAGASAN POKOK DAN PENDUKUNG KELAS IV

Luthfia Nadia¹, Diah Gusrayani² Ani Nur Aeni³

¹ PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; luthfianadia24@upi.edu

² PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; gusrayanidiah@upi.edu

³ PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; aninuraeni@upi.edu

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-06-25

Revised 2026-07-15

Accepted 2026-07-24

ABSTRAK

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru, sebanyak 73% siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam membedakan gagasan pokok serta gagasan pendukung. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada penggunaan buku ajar dan metode ceramah belum mampu memfasilitasi siswa membangun pemahaman secara bertahap melalui media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Menyelami Gagasan berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi gagasan pokok dan gagasan pendukung, serta mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli dan respons guru serta siswa terhadap penggunaannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket yang melibatkan ahli materi, ahli media, guru kelas IV, dan siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Menyelami Gagasan memperoleh kategori Sangat Layak dengan persentase validasi sebesar 83% dari ahli materi dan 95% dari ahli media. Hasil implementasi juga menunjukkan kategori Sangat Baik dengan persentase respons guru dan siswa masing-masing sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut, media Menyelami Gagasan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Integrasi latihan bertingkat berbasis *scaffolding* yang dilengkapi *feedback* otomatis menjadi keunggulan media dalam membantu siswa menentukan dan membedakan gagasan pokok serta gagasan pendukung secara bertahap.

Kata Kunci: *Smart Apps Creator*; gagasan pokok; gagasan pendukung; *scaffolding*; pembelajaran Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Based on the results of the needs analysis through classroom observations and teacher interviews, 73% of fourth-grade students still experienced difficulties in distinguishing between the main idea and supporting details of a paragraph. These findings indicate that instruction, which remains centered on textbooks and lecture-based methods, has not adequately facilitated students in developing their understanding through interactive learning media. Therefore, this study aimed to develop the Menyelami Gagasan

learning media based on Smart Apps Creator (SAC) for teaching main ideas and supporting details, as well as to determine its feasibility based on expert validation and the responses of teachers and students to its implementation. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through interviews and questionnaires involving a subject matter expert, a media expert, a fourth-grade teacher, and fourth-grade students from an elementary school in Sumedang Regency. The findings revealed that the Menyelami Gagasan learning media was categorized as Highly Feasible, with validation scores of 83% from the subject matter expert and 95% from the media expert. The implementation results also indicated a Very Good category, with teacher and student response percentages of 93%, respectively. Based on these findings, the Menyelami Gagasan learning media is considered feasible for use in Indonesian language learning. The integration of scaffolding-based progressive exercises accompanied by automatic feedback constitutes the main strength of the media in helping students identify and distinguish between the main idea and supporting details gradually.

Keyword: Smart Apps Creator; Main Idea; Supporting Details; Scaffolding; Indonesia Language Learning.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Luthfia Nadia

Universitas Pendidikan Indonesia; luthfianadia24@upi.edu

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi peserta didik sebagai bekal untuk memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara efektif. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa pada Fase B Kurikulum Merdeka adalah kemampuan memahami ide atau gagasan dalam suatu bacaan, khususnya membedakan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam Kemendikdasmen 2025. Kompetensi tersebut merupakan bagian dari keterampilan membaca pemahaman yang menjadi dasar bagi siswa untuk memperoleh informasi, membangun pengetahuan, serta memahami berbagai jenis teks (Shansabilah et al., 2023). Oleh karena itu, penguasaan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung menjadi salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar.

Meskipun demikian, kemampuan peserta didik dalam membedakan gagasan pokok dan gagasan pendukung masih belum berkembang secara optimal. Hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung pada suatu paragraf. Siswa

cenderung menganggap kalimat pertama atau kalimat yang paling panjang sebagai gagasan pokok tanpa memahami hubungan antarkalimat dalam paragraf. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks sehingga penyajian materi kurang interaktif dan belum mampu memfasilitasi karakteristik belajar siswa secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian pembelajaran yang diharapkan dengan kemampuan peserta didik di lapangan.

Permasalahan tersebut juga didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya. Rahmawati dan Roshayanti (2024) mengemukakan bahwa peserta didik sekolah dasar masih mengalami kesulitan mengidentifikasi gagasan pokok karena kemampuan membaca pemahaman yang belum optimal. Septiani dan Helsa (2025) menjelaskan bahwa rendahnya kemampuan membaca pemahaman menyebabkan peserta didik kesulitan menemukan informasi utama dalam bacaan. Selain itu, Jauza dan Sujinah (2024) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan siswa kurang aktif dalam memahami materi. Purwandini dan Istiq'faroh (2025) juga menemukan bahwa pemanfaatan media digital yang belum optimal berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta kesulitan siswa dalam memahami hubungan antara informasi utama dan informasi pendukung dalam suatu paragraf.

Berbagai penelitian pengembangan media telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Rahmawati et al., (2025) mengembangkan media berbasis Canva yang memperoleh kategori layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Antartika dan Nuryanto (2025) menunjukkan bahwa Pop-Up Book digital mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi ide pokok, sedangkan Purwandini dan Istiq'faroh (2025) mengembangkan media berbasis *Articulate Storyline 3* yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) maupun media digital lainnya untuk membantu pembelajaran materi gagasan pokok dan gagasan pendukung, sebagian besar masih berfokus pada penyajian materi, latihan, atau evaluasi secara terpisah. Belum ditemukan media pembelajaran berbasis SAC yang mengintegrasikan penyajian materi, video pembelajaran, latihan bertahap melalui lima level dengan pendekatan *scaffolding*, serta pemberian umpan balik (*feedback*) otomatis terhadap setiap jawaban peserta didik dalam satu aplikasi pembelajaran. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya belum memanfaatkan unsur gamifikasi yang mampu memberikan pengalaman belajar secara bertahap dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Padahal, penyajian materi yang disertai latihan berjenjang, bantuan belajar secara bertahap, dan umpan balik langsung berpotensi membantu siswa membangun pemahaman secara lebih sistematis, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan mereka dalam membedakan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media pembelajaran Menyelami Gagasan berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang dirancang secara khusus untuk materi gagasan pokok dan gagasan pendukung kelas IV

sekolah dasar. Aplikasi ini mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dalam satu platform, meliputi materi interaktif, video pembelajaran, latihan bertingkat dari level 1 hingga level 5 yang disusun menggunakan pendekatan *scaffolding*, permainan edukatif sebagai evaluasi, serta sistem umpan balik otomatis yang memberikan respons langsung terhadap jawaban siswa. Selain itu, media ini dilengkapi dengan visualisasi *mind mapping* untuk membantu siswa memahami hubungan antara gagasan pokok dan gagasan pendukung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Menyelami Gagasan berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi gagasan pokok dan gagasan pendukung kelas IV sekolah dasar, serta menganalisis kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan melalui validasi ahli dan respons pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli dan sangat baik berdasarkan respons siswa, sehingga berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*), yaitu metode kualitatif melalui wawancara dan metode kuantitatif melalui angket. Pendekatan tersebut diterapkan dalam penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) untuk mengembangkan media pembelajaran Menyelami Gagasan berbasis *Smart Apps Creator* (SAC). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk, sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mudah dievaluasi dan disempurnakan (Weldami et al., 2023)



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang. Subjek penelitian terdiri atas 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 orang guru kelas IV, dan 15 siswa kelas IV sebagai pengguna media pada tahap uji coba terbatas. Pemilihan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu. Ahli materi dipilih karena memiliki kompetensi pada

bidang Pendidikan Bahasa Indonesia, ahli media memiliki kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran, guru dipilih karena mengampu pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, sedangkan siswa dipilih sebagai pengguna media sesuai dengan sasaran produk yang dikembangkan. Objek penelitian berupa media pembelajaran Menyelami Gagasan berbasis Smart Apps Creator (SAC) pada materi gagasan pokok dan gagasan pendukung. Pengembangan media difokuskan untuk mengetahui tingkat kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli serta respons guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Prosedur penelitian mengacu pada lima tahapan model ADDIE. Tahap analysis dilakukan melalui studi literatur, observasi, dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, kebutuhan media pembelajaran, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran materi gagasan pokok dan gagasan pendukung. Informasi yang diperoleh menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi media yang akan dikembangkan. Tahap design meliputi penyusunan flowchart, storyboard, penyusunan materi, perancangan latihan berbasis scaffolding, serta desain antarmuka aplikasi. Selanjutnya, pada tahap development, seluruh komponen media dirancang menggunakan Canva Pro dan diintegrasikan ke dalam Smart Apps Creator (SAC) hingga menghasilkan aplikasi pembelajaran berbasis Android. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi sesuai dengan saran dan masukan validator. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada guru dan siswa kelas IV menggunakan angket respons untuk mengetahui respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Tahap terakhir, yaitu evaluation, dilakukan secara menyeluruh dengan menganalisis hasil validasi ahli, hasil uji coba pengguna, serta berbagai masukan yang diperoleh sebagai dasar penyempurnaan media dan penentuan kelayakan akhir produk.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, kesulitan siswa dalam memahami materi, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang inovatif. Sementara itu, angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, validasi ahli media, respons guru, dan respons siswa. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, dan angket respons siswa. Lembar validasi ahli menggunakan skala Likert lima tingkat, sedangkan angket respons guru dan siswa menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban Ya dan Tidak. Lembar validasi ahli materi mencakup aspek isi materi, latihan, dan evaluasi, sedangkan lembar validasi ahli media meliputi aspek tampilan media, pengoperasian media, dan pemanfaatan media. Angket respons guru mencakup aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, penyajian materi, latihan dan game, serta pemanfaatan media, sedangkan angket respons siswa meliputi aspek tampilan dan desain media, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, bahasa, serta latihan bertingkat level 1–5.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara analisis kebutuhan, serta saran dan masukan validator selama proses validasi media. Data tersebut dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan pengembangan media, serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam proses pengembangan produk. Hasil analisis kualitatif digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, respons guru, dan respons siswa. Data validasi dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dengan skala Likert lima tingkat, sedangkan data respons guru dan siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dengan skala Guttman. Persentase kelayakan media dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dengan P sebagai persentase, f sebagai jumlah skor yang diperoleh, dan N sebagai skor maksimum. Hasil validasi ahli diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan menurut Husin dk., (2025) sedangkan respon guru dan siswa diinterpretasikan berdasarkan kriteria menurut (Septiani et al., 2025)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

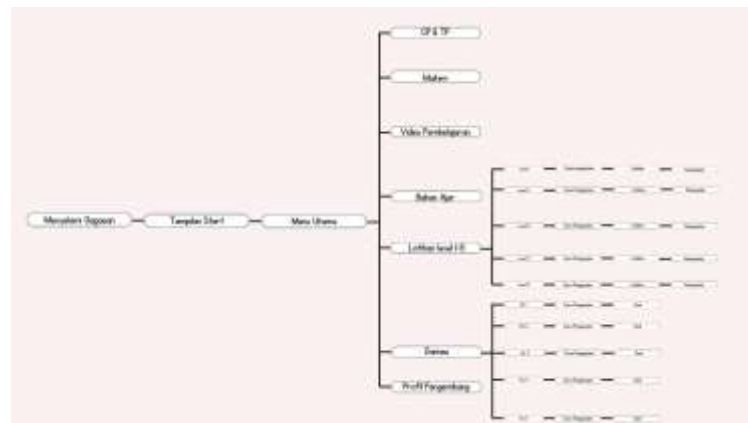
Tahap Analyze

Tahap analysis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas IV, serta studi literatur untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi gagasan pokok dan gagasan pendukung. Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan gagasan pokok dan gagasan pendukung karena belum mampu memahami hubungan antarkalimat dalam suatu paragraf; (2) proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan media konvensional sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif; (3) guru belum memiliki media pembelajaran digital yang secara khusus dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran materi gagasan pokok dan gagasan pendukung sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar; (4) peserta didik menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama media yang memadukan unsur visual, audio, video, dan permainan edukatif; serta (5) guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik belajar secara mandiri sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran digital yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran Menyelami Gagasan berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang mengintegrasikan

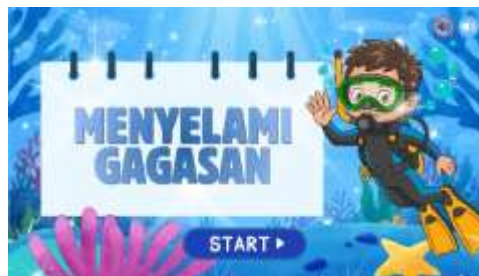
materi pembelajaran, video, latihan bertahap menggunakan pendekatan *scaffolding*, serta *games* dalam satu aplikasi pembelajaran.

Tahap Design

Tahap *design* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran Menyelami Gagasan agar sesuai dengan kebutuhan guru, karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, serta tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi gagasan pokok dan gagasan pendukung. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan *flowchart*, *storyboard*, penyusunan materi pembelajaran, penyusunan latihan berbasis *scaffolding*, serta perancangan antarmuka (*user interface*) media. Perancangan dilakukan secara sistematis agar setiap komponen media saling terintegrasi dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.



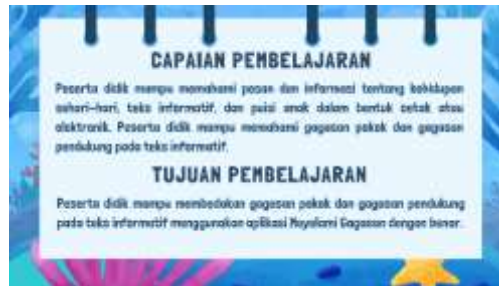
Gambar 2. Flowchart Media Menyelami Gagasan



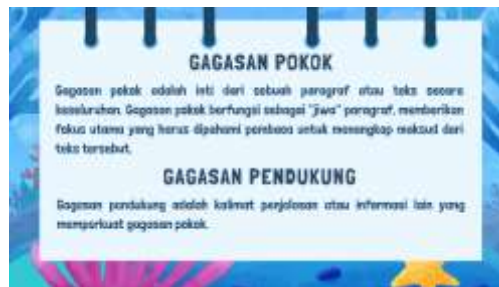
Gambar 3. Tampilan Pembuka Media Menyelami Gagasan



Gambar 4. Tampilan Menu Media Menyelami Gagasan



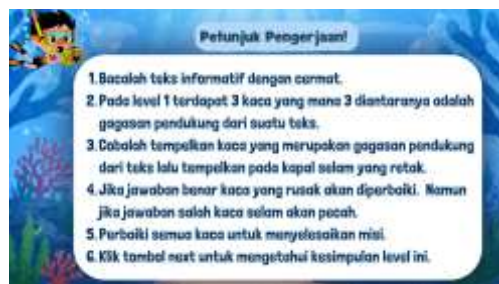
Gambar 5. Tampilan Menu Capaian dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Menu Materi



Gambar 7. Tampilan Menu Bahan Ajar



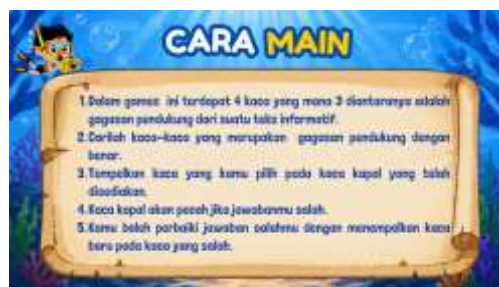
Gambar 8. Tampilan Petunjuk Pengerjaan Latihan



Gambar 9. Tampilan Latihan



Gambar 10. Tampilan Kesimpulan



Gambar 11. Tampilan Cara Main Games



Gambar 12. Tampilan Menu Games

Secara keseluruhan, desain antarmuka aplikasi menerapkan prinsip kesederhanaan dan konsistensi navigasi, didukung oleh warna biru dengan nuansa laut dan maskot yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap Development

Pengembangan aplikasi Menyelami Gagasan dilakukan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) dengan resolusi tampilan 1920×1080 piksel, orientasi *landscape*, dan kompatibel dengan sistem operasi Android.



Gambar 13. Proses Pembuatan dan Pengaktifan Tombol pada Aplikasi Menyelami Gagasan melalui *Smart Apps Creator* (SAC)



Gambar 14. Proses Konversi ke Aplikasi melalui Smart Apps Creator



Gambar 15. Tampilan Aplikasi Menyelami Gagasan pada Android

Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan aplikasi sebelum diimplementasikan kepada siswa.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan Media	15
2.	Pengoperasian Media	34
3.	Pemanfaatan Media	8
	Jumlah	57
	Skor Maksimal	60
	Presentase	95%
	Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria interpretasi persentase kelayakan yang digunakan dalam penelitian ini, nilai tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Menyelami Gagasan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan media, pengoperasian media, dan pemanfaatan media. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinilai telah memiliki kualitas visual, kemudahan penggunaan, serta fungsi yang mendukung proses pembelajaran sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		Validasi Awal	Validasi Akhir
1.	Isi Materi	17	22
2.	Latihan	16	23
3.	Evaluasi	4	5
	Jumlah	34	50
	Skor Maksimal	60	60
	Presentase	63%	83%
	Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 83%. Berdasarkan kriteria interpretasi persentase kelayakan yang digunakan dalam penelitian ini, persentase tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Menyelami Gagasan telah memenuhi kriteria kelayakan pada aspek isi materi, latihan, dan evaluasi. Dengan demikian, materi yang disajikan dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran, latihan yang dikembangkan mampu membantu siswa membedakan gagasan pokok dan gagasan pendukung secara bertahap, serta evaluasi yang disusun telah mampu mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tahap Implementation

Uji coba aplikasi Menyelami Gagasan dilaksanakan di salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Sumedang dengan melibatkan 15 siswa kelas IV. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti membantu proses instalasi aplikasi pada perangkat Android yang digunakan siswa. Kegiatan implementasi berlangsung selama 70 menit yang diawali dengan penjelasan singkat mengenai cara penggunaan aplikasi. Selanjutnya, siswa menggunakan aplikasi secara mandiri untuk mempelajari materi, menyimak video pembelajaran, mengerjakan latihan bertingkat, dan menyelesaikan games edukatif.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa dapat mengoperasikan aplikasi dengan baik dan menunjukkan antusiasme selama pembelajaran, terutama saat mengerjakan latihan bertingkat dan *games* interaktif. Meskipun demikian, ditemukan kendala teknis pada tahap instalasi, yaitu beberapa perangkat tidak dapat menginstal aplikasi karena pengaturan keamanan pada sistem Android. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan peneliti sehingga seluruh siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa mengisi angket respons sebagai bahan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap Evaluation

Setelah tahap implementasi selesai, peneliti menyebarkan angket respons kepada guru kelas IV dan 15 siswa kelas IV sebagai pengguna media untuk memperoleh penilaian terhadap kualitas dan keberterimaan aplikasi Menyelami Gagasan dalam pembelajaran materi gagasan pokok dan gagasan pendukung.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

Variabel	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Jumlah Skor
Guru	14	15	93%
Siswa	210	225	93%

Berdasarkan Tabel 3, hasil angket respons siswa terhadap aplikasi Menyelami Gagasan menunjukkan rata-rata persentase sebesar 93%. Berdasarkan kriteria interpretasi persentase respons pengguna yang digunakan dalam penelitian ini, persentase tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan penilaian positif terhadap aspek tampilan dan desain media, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, serta latihan bertingkat level 1–5. Tampilan media yang menarik, navigasi yang mudah dipahami, serta penyajian latihan secara bertahap dinilai mampu membantu siswa memahami materi gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Sementara itu, hasil angket respons guru juga memperoleh rata-rata persentase sebesar 93%. Berdasarkan kriteria interpretasi persentase respons pengguna, persentase tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Menyelami Gagasan telah memenuhi aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, penyajian materi, latihan dan games, serta pemanfaatan media dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa media mudah dioperasikan, materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta latihan bertingkat dan games mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media Menyelami Gagasan dinilai praktis digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi gagasan pokok dan gagasan pendukung.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Menyelami Gagasan berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam menentukan dan membedakan gagasan pokok dengan gagasan pendukung. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku ajar dan metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis Android yang mengintegrasikan materi, *mind mapping*, video pembelajaran, latihan bertingkat, *games*, dan evaluasi dalam satu aplikasi sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Pengembangan media ini sejalan dengan pendapat Nasir et al., (2022) yang menyatakan bahwa *Smart Apps Creator* memungkinkan pengembang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia dalam satu aplikasi pembelajaran tanpa memerlukan kemampuan coding. Selain itu, Aeni et al., (2024) menjelaskan bahwa media berbasis *Smart*

Apps Creator mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa.

Keberhasilan pengembangan media *Menyelami Gagasan* didukung oleh penerapan model ADDIE yang memberikan tahapan pengembangan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Tahap analysis memastikan media dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan, sedangkan tahap design menghasilkan *flowchart*, *storyboard*, dan rancangan antarmuka yang menjadi pedoman dalam pengembangan media. Tahap development menghasilkan aplikasi yang telah melalui proses validasi ahli, kemudian diimplementasikan kepada guru dan siswa sebelum dilakukan evaluasi untuk penyempurnaan produk. Tahapan tersebut menunjukkan bahwa model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran yang terencana, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media *Menyelami Gagasan* mengalami peningkatan kualitas setelah dilakukan revisi. Pada tahap validasi pertama, media memperoleh persentase sebesar 63% dengan kriteria Layak. Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek isi materi, latihan, dan evaluasi, validator memberikan beberapa masukan, di antaranya mengubah tujuan pembelajaran agar lebih menekankan kemampuan membedakan gagasan pokok dan gagasan pendukung, menyusun latihan berdasarkan pendekatan *scaffolding*, menambahkan *feedback* pada setiap latihan, serta menyusun soal secara bertahap sesuai tingkat kesulitan. Setelah dilakukan perbaikan, hasil validasi meningkat menjadi 83% dengan kriteria Sangat Layak. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa aspek isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, latihan mampu memfasilitasi siswa membangun pemahaman secara bertahap, sedangkan aspek evaluasi telah mampu mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran secara lebih komprehensif. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa proses validasi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penyempurnaan kualitas media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria Sangat Layak, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan media, pengoperasian media, dan pemanfaatan media. Pada aspek tampilan media, validator menilai bahwa penggunaan ilustrasi bertema bawah laut, pemilihan warna, tipografi, ikon, serta tata letak halaman mampu menciptakan tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Aspek pengoperasian media juga memperoleh penilaian yang sangat baik karena aplikasi memiliki navigasi yang sederhana, petunjuk penggunaan yang jelas, serta tombol navigasi yang memudahkan pengguna berpindah antarhalaman. Sementara itu, pada aspek pemanfaatan media, aplikasi dinilai mampu mendukung proses pembelajaran karena mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, seperti materi, video pembelajaran, mind mapping, latihan bertingkat, games, dan evaluasi dalam satu aplikasi. Meskipun demikian, validator tetap memberikan beberapa saran penyempurnaan, seperti perbaikan penggunaan tanda baca, penyesuaian jenis huruf pada halaman bahan ajar, serta penambahan tombol *back* pada halaman games untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media Menyelami Gagasan telah memenuhi karakteristik media pembelajaran interaktif yang efektif, yaitu mudah digunakan, menarik, dan mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Keunggulan utama media Menyelami Gagasan terletak pada penerapan pendekatan scaffolding yang diwujudkan melalui latihan bertingkat dari level 1 hingga level 5. Setiap level disusun dengan tingkat kesulitan yang meningkat secara bertahap, dimulai dari mengidentifikasi gagasan pokok, menentukan gagasan pendukung, membedakan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam paragraf, hingga menerapkan pemahaman tersebut pada bacaan yang lebih kompleks. Penyusunan latihan secara berjenjang ini memberikan bantuan belajar (*scaffolding*) yang memungkinkan siswa membangun pemahaman secara bertahap sebelum melanjutkan ke tingkat berikutnya. Selain itu, setiap latihan dilengkapi dengan *feedback* otomatis yang memberikan respons langsung terhadap jawaban siswa. Apabila jawaban benar, aplikasi memberikan penguatan berupa indikator keberhasilan dan melanjutkan progres pembelajaran, sedangkan apabila jawaban salah, aplikasi menampilkan informasi bahwa jawaban belum tepat sehingga siswa dapat mencoba kembali hingga memperoleh jawaban yang benar. Mekanisme tersebut memungkinkan siswa mengetahui kesalahan secara langsung serta memperbaiki pemahamannya tanpa harus menunggu penjelasan dari guru. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai penyaji materi, tetapi juga sebagai sarana yang membimbing siswa belajar secara bertahap hingga mencapai kemandirian belajar. Penerapan *scaffolding* tersebut sejalan dengan teori Vygotsky yang menjelaskan bahwa bantuan belajar diberikan sesuai dengan *Zone of Proximal Development* (ZPD) siswa dan dikurangi secara bertahap ketika siswa telah mampu menyelesaikan tugas secara mandiri.

Kepraktisan media juga didukung oleh hasil angket respons pengguna. Hasil angket respons siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dengan kriteria Sangat Baik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan penilaian positif terhadap aspek tampilan dan desain media, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, serta latihan bertingkat level 1 sampai level 5. Tampilan media yang menarik dipadukan dengan ilustrasi, warna, animasi, dan games mampu meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penggunaan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa memudahkan mereka memahami materi yang disajikan. Latihan bertingkat juga memperoleh respons yang sangat baik karena membantu siswa memahami konsep gagasan pokok dan gagasan pendukung secara bertahap sehingga proses belajar menjadi lebih terarah.

Respons guru juga memperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dengan kriteria Sangat Baik. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media memenuhi aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, penyajian materi, latihan dan games, serta pemanfaatan media dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa penyajian materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas IV, sedangkan latihan bertingkat dan games mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, media

dinilai praktis digunakan karena dapat dioperasikan dengan mudah dan berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia baik di kelas maupun secara mandiri.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Aeni dkk., (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian multimedia yang interaktif. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya mengembangkan media *Smart Apps Creator* sebagai sarana penyampaian materi dan latihan sederhana, sedangkan media Menyelami Gagasan mengintegrasikan latihan bertingkat berbasis *scaffolding*, mekanisme *feedback* otomatis, *mind mapping*, serta *games* edukatif dalam satu aplikasi. Integrasi berbagai fitur tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih sistematis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar sehingga membantu mereka membedakan gagasan pokok dan gagasan pendukung secara lebih efektif.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Menyelami Gagasan berbasis Smart Apps Creator (SAC) pada materi gagasan pokok dan gagasan pendukung untuk siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli, media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan, sedangkan hasil respons guru dan siswa menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media Menyelami Gagasan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk membantu siswa menentukan dan membedakan gagasan pokok serta gagasan pendukung. Keunggulan media terletak pada integrasi materi, *mind mapping*, video pembelajaran, latihan bertingkat berbasis *scaffolding*, *games*, dan *feedback* otomatis dalam satu aplikasi. Integrasi fitur-fitur tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga mendukung proses pembelajaran baik di kelas maupun secara mandiri. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar melalui desain eksperimen dengan jumlah subjek yang lebih luas. Selain itu, media dapat dikembangkan pada materi Bahasa Indonesia lainnya serta dilengkapi dengan fitur adaptif dan analitik pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih personal sesuai dengan kebutuhan siswa.

REFERENSI

Aeni, A. N., Hanifah, N., Rahimah, R., & Arifuddin, A. (2024). Development of Smart Apps Creator (SAC)-Based Android Application Learning Media to Improve Students' Understanding of Islamic Education Materials in Elementary Schools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 11(2), 359. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v11i2.18531>

- Aisah Purwandini, S., & Istiq'faroh, N. (2025). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Materi Menentukan Ide Pokok Pada Teks Bacaan Kelas Vi di SDN Bulusari I Gempol Kabupaten Pasuruan*. 13(5), 1198–1216.
- Antartika, V. R., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital untuk Mengidentifikasi Ide Pokok Teks Eksposisi pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Pati Lor 05. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1619–1629. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1789>
- Guru, P., & Dasar, S. (2024). Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Sac “Makanan” Dalam Pembelajaran Pai Kelas 5 SD Ani Nur Aeni 1*, Muhammad Arif Yuga Dipraja 2, Anggi Fadila 3, Siti Lasmini 4 (1)(2)(3)(4). *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 499–506. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v13i2.13602>
- Jauza, A., & Sujinah, D. (n.d.). *Pengembangan Media Materi Gagasan Pokok Berbasis Smart Apps Creator*. 8(1).
- Melsy Septiani, & Yullys Helsa. (2025). Analisis Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v3i2.5017>
- Nasir, N., Nurindah, N., Rauf, A., Ayu, S., & Hambali, U. (2022). Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 226–232. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1884>
- Putri Weldami, T., Yogica, R., Studi Pendidikan Biologi, P., Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F., Negeri Padang, U., Hamka, J., & Tawar Barat, A. (n.d.). Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi. *Journal on Education*, 06(01), 7543–7551.
- Rahmawati, M., Nahdlatul, U., Al, U., & Cilacap, G. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Materi Ide Pokok Paragraf Bahasa Indonesia Kelas IV SD*. 9(1).
- Rahmawati, M., & Roshayanti, F. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf (Studi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar). In *Ainara Journal* (Vol. 5, Number 2). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Sabrina Septiani, Ramadhan Reza, H. Akil, & Abdul Aziz. (2025). Jenis-Jenis Skala dan Teknik Skoring dalam Penilaian Psikomotorik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 21–36. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i4.1166>
- Shansabilah, L., Fadhillah, D., & Latifah, N. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Kelas V Dalam Menentukan Suatu Ide Pokok Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 94. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5706>