

ABSTRAK

GREACE NAOMI BR GINTING. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Digital *Smart Apps Creator* Pada Materi Pecahan Kelas IV di SDS Yos Sudarso Medan. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran interaktif digital *Smart Apps Creator* pada materi Pecahan untuk siswa kelas IV SDS Yos Sudarso Medan. Proses pengembangan dilakukan melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap sistematis, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Validasi kelayakan media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, dengan hasil rata-rata persentase sebesar 89,33%, yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian terhadap aspek kepraktisan memperoleh skor 90%, yang mengindikasikan bahwa media mudah dioperasikan, baik oleh guru maupun peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran yang efisien dan kondusif. Fitur interaktif yang dimiliki media memungkinkan penyampaian materi Pecahan secara visual, dinamis, dan menarik, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Uji efektivitas dilakukan melalui analisis hasil belajar menggunakan *pre-test* dan *post-test*, dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 66,34% dan *post-test* sebesar 94,90%. Peningkatan signifikan ini didukung oleh hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,7643 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran dinyatakan valid, karena telah memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan, dan fungsionalitas berdasarkan penilaian para ahli; praktis, karena dapat digunakan secara optimal oleh pengguna dalam konteks pembelajaran nyata tanpa kendala berarti; dan efektif, karena mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep Pecahan. Oleh karena itu, media ini memiliki potensi untuk diimplementasikan secara lebih luas serta dikembangkan pada materi dan jenjang pendidikan lainnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Smart Apps Creator*, Model ADDIE

ABSTRACT

GREACE NAOMI BR GINTING. Development of Digital Interactive Learning Media Using Smart Apps Creator on Fraction Material for Fourth Grade at SDS Yos Sudarso Medan. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan, 2025.

This study aims to examine the validity, practicality, and effectiveness of the Smart Apps Creator digital interactive learning media for teaching Fractions to fourth-grade students at SDS Yos Sudarso Medan. The development process followed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five systematic stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The media's feasibility was validated by subject matter experts, media experts, and education practitioners, resulting in an average score of 89.33%, indicating that the media falls into the "highly feasible" category for use in teaching. The practicality aspect received a score of 90%, showing that the media is easy to operate by both teachers and students and supports an efficient and conducive learning process. The interactive features of the media allow the Fractions material to be presented visually, dynamically, and engagingly, encouraging active student participation in the learning process. Effectiveness was assessed through an analysis of learning outcomes using pre-test and post-test results, with an average pre-test score of 66.34% and a post-test score of 94.90%. This significant improvement is supported by an N-Gain calculation of 0.7643, which falls into the "high" category. Based on these findings, the learning media is deemed valid, meeting content, visual, and functional criteria; practical, as it can be used effectively in real classroom settings; and effective, as it significantly improves students' understanding of Fractions. Therefore, this media has the potential to be implemented more broadly and further developed for other subjects and educational levels.

Keywords: Smart Apps Creator Learning Media, ADDIE Model