

## ABSTRAK

Kunanti, T.P.A.G.RR. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator 3 pada Mata Pelajaran IPAS Konsep Ekosistem Kelas III di SD Negeri Pilang 1 Kota Probolinggo*. Skripsi, Program Studi, PGSD, FKIP Universitas Panca Marga. Pembimbing (I) Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd, dan Pembimbing (II) Ani Anjarwati, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Smart Apps Creator 3*, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Ekosistem.

Proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar dilaksanakan dengan berpusat pada guru dan kurangnya inovasi guru dalam proses belajar peserta didik. Sehingga penyampaian materi yang disajikan hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran masih dilaksanakan dengan berlandaskan LKS dan buku guru saja tanpa menyiapkan media pembelajaran lainnya. Hal itu mengakibatkan pembelajaran menjadi pasif dan peserta didik tidak bersemangat pada proses pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan sebuah produk media pembelajaran interaktif, dan juga untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektivan, dan respon siswa media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator 3* pelajaran IPAS konsep ekosistem.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* terdiri dari 5 langkah dalam tahapannya, yaitu: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan 5) Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di kelas III siswa SD Negeri Pilang 1 Kota Probolinggo. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket, yang diberikan kepada validator, termasuk ahli materi, ahli media, guru kelas, dan siswa; serta lembar *post-test* dan *pre-test* untuk siswa.

Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa: (1) Media interaktif yang berbasis *Smart Apps Creator 3* dikategorikan sangat valid oleh para validator ahli dan pengguna, dengan skor yang diperoleh sebesar 4,6 dan persentase kevalidan mencapai 92%. Oleh karena itu, media ini dapat diimplementasikan di lokasi uji pengembangan; (2) Media interaktif yang berbasis *Smart Apps Creator 3* terbukti efektif dengan skor yang diperoleh sebesar 67%. Skor ini berada dalam kategori sedang berdasarkan kriteria uji *N-gain*; dan (3) Media interaktif yang berbasis *Smart Apps Creator 3* menerima respon positif dari siswa di kelas pengujian, dengan persentase mencapai 83%.

## ABSTRACT

Kunanti, T.P.A.G.RR. (2025). *Development of Interactive Learning Media Based on Smart Apps Creator 3 in the Subject of Science and Ecosystem Concepts for Grade III at SD Negeri Pilang 1, Probolinggo City*. Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty, Panca Marga University. Advisors (I) Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd, and Advisors (II) Ani Anjarwati, S.Pd., M.Pd.

**Keywords:** Interactive Learning Media, Smart Apps Creator 3, Natural and Social Sciences, Ecosystems.

The process of learning science in elementary schools is carried out centered on teachers and lack of teacher innovation in the learning process of students. So that the delivery of the material presented only uses lecture and question and answer methods. Learning is still carried out based on LKS and teacher books without preparing other learning media. This results in passive learning and students are not enthusiastic about the learning process, especially in the subject of science. This study aims to produce the development of an interactive learning media product, and also to determine the level of validity, effectiveness, and student response to interactive learning media based on Smart Apps Creator 3 for science lessons on the concept of ecosystems.

This type of research is research and development using the ADDIE model. The ADDIE model consists of 5 steps in its stages, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. This research was conducted in class III students of SD Negeri Pilang 1, Probolinggo City. The instruments used to collect data were questionnaires, which were given to validators, including material experts, media experts, class teachers, and students; as well as post-test and pre-test sheets for students.

Based on the research data that has been obtained, it can be concluded that: (1) Interactive media based on Smart Apps Creator 3 is categorized as very valid by expert validators and users, with a score of 4.6 and a validity percentage reaching 92%. Therefore, this media can be implemented at the development test location; (2) Interactive media based on Smart Apps Creator 3 has proven to be effective with a score of 67%. This score is in the moderate category based on the N-gain test criteria; and (3) Interactive media based on Smart Apps Creator 3 received a positive response from students in the test class, with a percentage reaching 83%.