

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR*  
(SAC) MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI  
SMK NEGERI 1 MANGGIS**



**OLEH  
PUTU AGUS HADINATA  
NIM 1515051076**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR*  
(SAC) MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI  
SMK NEGERI 1 MANGGIS**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh**

**Putu Agus Hadinata**

**Nim. 1515051076**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**SINGARAJA**

**2023**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN  
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI  
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

**Menyetujui,**

Pembimbing I,



Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 198408272008121001

Pembimbing II,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199503022019031006

Skripsi oleh Putu Agus Hadinata ini  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 14 Februari 2023

Dewan Penguji,



Made Winda Antara Kesiman, S.T., M.Sc, Ph.D.  
NIP. 198211112008121001

(Ketua)



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom.,M.Cs.  
NIP. 198307252008011008

(Anggota)



Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 198408272008121001

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199503022019031006

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 14 Februari 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.  
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan,



Prof. Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd  
NIP. 197106161996021001

## PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Mata Pelajaran Sejarah Indonesia" beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya penulis ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 23 Februari 2023

Yang membuat pernyataan



Putu Agus Hadinata  
NIM. 1515051076

## KATA PERSEMBAHAN

Puji syukur, penulis panjatkan kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa/ Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan penelitian ini. Dan dibalik penyelesaian penelitian ini, tidak lupa penulis memberikan persembahan kepada rekan rekan yang telah membantu penulis, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

1. Puji syukur kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa, sehingga dapat terselesaikannya penelitian ini;
2. Keluarga besar, terutama untuk kedua orang tua, yang telah berjasa banyak memberi support dan bimbingan, baik finansial ataupun doa;
3. Pembimbing Akademik, Pembimbing I dan Pembimbing II, terimakasih atas bimbingan selama ini yang selalu sabar membimbing penulis yang penuh kekurangan, sehingga terselesaikan.
4. Sahabat yang telah membantu memberikan motivasi tinggi dan doa;
5. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas partisipasi dan dukungannya selama penulis menyelesaikan penelitian ini.

## DAFTAR ISI

	HALAMAN
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO .....	viii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Pembelajaran Sejarah Indonesia di SMK.....	10
2.2.2 Media Pembelajaran.....	15
2.2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	19
2.2.4 Perangkat Lunak <i>Smart Apps Creator</i> .....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	23



3.1.1	Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	24
3.1.2	Rancangan ( <i>Design</i> ) .....	26
3.1.3	Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	33
3.1.4	Penerapan ( <i>Implementation</i> ) .....	34
3.1.5	Evaluasi ( <i>Evaluate</i> ) .....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		39
4.1	HASIL.....	39
4.1.1	Hasil Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	39
4.1.2	Hasil Rancangan ( <i>Design</i> ).....	43
4.1.3	Hasil Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	46
4.1.4	Hasil Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	52
4.1.5	Hasil Evaluasi ( <i>Evaluate</i> ).....	53
4.2	Pembahasan .....	59
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	KESIMPULAN .....	66
5.2	Saran .....	67
DAFTAR RUJUKAN .....		69
RIWAYAT HIDUP.....		72
LAMPIRAN.....		73

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
Tabel 3. 1 Bobot pernyataan .....	37
Tabel 3. 2 Kriteria penilaian.....	38
Tabel 4. 1 Analisis kebutuhan siswa.....	40
Tabel 4. 2 Analisis Materi.....	42
Tabel 4. 3 Hasil uji ahli isi .....	54
Tabel 4. 4 Hasil uji ahli media .....	55
Tabel 4. 5 Hasil rekapitulasi uji ahli perorangan .....	56
Tabel 4. 6 Hasil rekapitulasi uji kelompok kecil.....	57
Tabel 4. 7 Hasil rekapitulasi uji respon pengguna .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
Gambar 2. 1 Aplikasi Smart Apps Creator .....	21
Gambar 2. 2 Tampilan aplikasi Smart Apps Creator .....	22
Gambar 3. 1 Model ADDIE.....	23
Gambar 3. 2 Desain Konsep Produk .....	27
Gambar 3. 3 Use case diagram.....	27
Gambar 3. 4 Activity diagram membuka aplikasi .....	28
Gambar 3. 5 Activity diagram menampilkan materi.....	29
Gambar 3. 6 Activity diagram menampilkan evaluasi.....	30
Gambar 3. 7 Activity diagram menampilkan tentang .....	31
Gambar 3. 8 Activity diagram keluar aplikasi .....	32
Gambar 4. 1 Desain tampilan cover .....	43
Gambar 4. 2 Desain tampilan menu utama .....	44
Gambar 4. 3 Desain tampilan materi.....	44
Gambar 4. 4 Desain tampilan evaluasi.....	45
Gambar 4. 5 Desain tampilan evaluasi.....	45
Gambar 4. 6 Desain tampilan tentang .....	46
Gambar 4. 7 Proses pembuatan menu utama .....	47
Gambar 4. 8 Proses pembuatan menu materi.....	47
Gambar 4. 9 Proses pembuatan menu evaluasi.....	47
Gambar 4. 10 Proses pembuatan menu skor akhir.....	48
Gambar 4. 11 Tampilan cover.....	48
Gambar 4. 12 Menu utama.....	49
Gambar 4. 13 Menu materi .....	49
Gambar 4. 14 Menu tujuan.....	50
Gambar 4. 15 Menu materi sumpah pemuda .....	50
Gambar 4. 16 Menu video pembelajaran .....	51
Gambar 4. 17 Menu evaluasi .....	51
Gambar 4. 18 tampilan skor akhir.....	52

Gambar 4. 19 Menu tentang..... 52  
Gambar 4. 20 Implementasi produk ke siswa ..... 53



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
Lampiran 1 Hasil wawancara dan analisis kebutuhan siswa .....	74
Lampiran 2 Hasil uji ahli media.....	78
Lampiran 3 Hasil uji ahli isi.....	83
Lampiran 4 Hasil uji perorangan.....	88
Lampiran 5 Hasil uji kelompok kecil.....	96
Lampiran 6 Hasil uji respon pengguna .....	100
Lampiran 7 Hasil analisis uji perorangan.....	104
Lampiran 8 Hasil analisis uji kelompok kecil.....	104
Lampiran 9 Hasil analisis uji respon pengguna .....	106
Lampiran 10 Dokumentasi.....	108
Lampiran 11 RPP .....	110
Lampiran 12 RPP Penerapan media pembelajaran .....	117

