

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS CREATOR 3* PADA TEMA CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD



**OLEH
NI PUTU AYU RATIH SEKAR SARI
NIM 2111031208**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FUN THINKERS* BERBASIS APLIKASI *SMART APPS CREATOR 3* PADA TEMA CUACA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari

NIM 2111031208

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

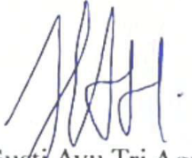
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

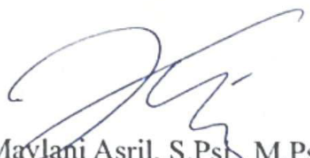
SINGARAJA

2025

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




Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005


Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D.
NIP. 198705082012122001

Skripsi oleh Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari ini telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal: 28 Mei 2028

Dewan Penguji,



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

(Ketua)



Ni Made Dainivetri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19841117202421200

(Anggota)



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

(Anggota)



Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D
NIP. 198705082012122001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Pada:

Hari : Rabu

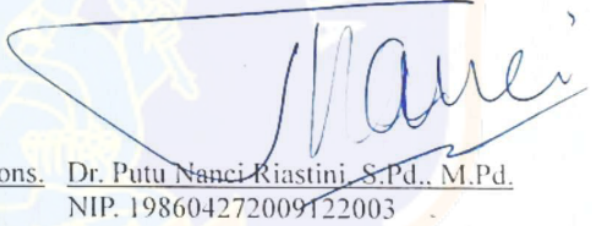
Tanggal : 28 Mei 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian,

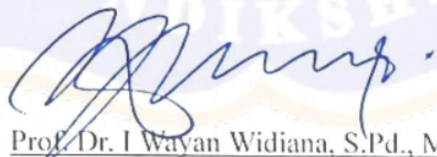
Sekretaris Ujian,


Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002


Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,


Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator 3* Pada Tema Cuaca untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD” beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya seni ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 27 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari

NIM. 2111031208

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Tang Maha Esa, karena atas berkat karunia-Nya tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD”** ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan yang diteraokan terkait dengan kelancaran proses studi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan legalitas dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
3. Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan legalitas dan arahan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
4. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan legalitas dan arahan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
5. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas arahan dan motivasi yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I sekaligus ahli isi/materi pembelajaran pada Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* yang telah memberikan motivasi, bimbingan, arahan, dan petunjuk selama penyusunan skripsi ini.

7. Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D., selaku Pembimbing II yang telah memberikan motivasi, bimbingan, arahan, dan petunjuk selama penyusunan skripsi ini.
8. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd., selaku ahli isi/materi pembelajaran pada Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* yang dikembangkan.
9. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd. M.Pd., selaku ahli media pembelajaran pada Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* yang dikembangkan.
10. Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., selaku ahli media pembelajaran pada Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* yang dikembangkan.
11. Sukati, M.Pd., selaku Kepala SD Negeri 5 Dauhwaru yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
12. Ni Putu Ulan Kusuma Dewi, S.Pd. dan I Made Karisma Juni Pranata, S.Pd., selaku guru di SD Negeri 5 Dauhwaru atas kerjasama dan bantuannya selama penelitian berlangsung.
13. Peserta didik kelas III di SD Negeri 5 Dauhwaru yang telah merespon baik penelitian yang dilaksanakan.
14. Keluarga tercinta dan tersayang, Bapak I Kade Dwi Antara dan Ibu Ni Putu Sukeni serta saudara atau adik-adik yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dukungan baik material maupun moral demi keberhasilan studi penulis.
15. Rekan-rekan mahasiswa PGSD yang telah memberikan petunjuk, informasi, bantuan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
16. Ni Putu Ayu Ratih Sekar Sari, selaku penyusun skripsi ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini. Walaupun sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan menuai ketidakberhasilan. Namun, terima kasih karena memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini. Ini merupakan pencapaian yang pantas dirayakan untuk diri sendiri. Selalu berbahagialah dimanapun berada. Apapun kurang dan lebihnya, mari apresiasi setiap detailnya. Semoga kesehatan dan kesuksesan selalu menyertai.

Sangat disadari bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya

membangun dari berbagai pihak. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 27 Mei 2025

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBINGError! Bookmark not defined.	
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	v
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	vi
ABSTRAK	viii
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
1.9.1 Asumsi Pengembangan	11
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan	11

1.10 Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Media Pembelajaran	13
2.1.2 <i>Fun Thinkers Book</i>	20
2.1.3 <i>E-Fun Thinkers</i>	22
2.1.4 <i>Smart Apps Creator 3</i>	23
2.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	24
2.1.6 Hasil Belajar	25
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	35
2.3 Kerangka Pikir.....	39
2.4 Rumusan Hipotesis.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Penelitian Pengembangan	43
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	44
3.3 Uji Coba Produk	47
3.4 Uji Coba Instrumen Pengumpulan Data	54
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	65
4.1.1 Rancang Bangun Media Pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i>	66
4.1.2 Validitas Media Pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> Berbasis Aplikasi <i>Smart Apps Creator 3</i>	80
4.1.3 Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> Berbasis Aplikasi <i>Smart Apps Creator 3</i>	85
4.1.4 Efektivitas Media Pembelajaran <i>E-Fun Thinkers</i> berbasis Aplikasi <i>Smart Apps Creator 3</i>	93

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	96
4.3 Implikasi Penelitian	104
BAB V PENUTUP	
5.1 Rangkuman.....	105
5.2 Simpulan.....	108
DAFTAR RUJUKAN.....	110
LAMPIRAN.....	116



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Bentuk Fun Thinkers Book	21
Gambar 2. 2 Taksonomi Bloom Kognitif.....	30
Gambar 2. 3 Bagan Kerangka Pikir	41
Gambar 3. 1 Tahap Model ADDIE.....	43
Gambar 3. 2 Rencana Uji Coba Produk.....	47
Gambar 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran E-Fun Thinkers	70
Gambar 4. 2 Template Ukuran Piksel Media Pembelajaran	74
Gambar 4. 3 Desain Cover Media Pembelajaran	74
Gambar 4. 4 Proses Pengembangan Isi Pendahuluan E-Fun Thinkers	75
Gambar 4. 5 Proses Pengembangan Slide Latihan E-Fun Thinkers	75
Gambar 4. 6 Proses Uji Coba Pribadi Menu Latihan E-Fun Thinkers.....	76
Gambar 4. 7 Proses Pengembangan Menu Materi	76
Gambar 4. 8 Proses Pengaturan Tombol Pintasan.....	77
Gambar 4. 9 Proses Output ke dalam Format EXE	78
Gambar 4. 10 Proses Output ke dalam Format APK	78
Gambar 4. 11 Proses Upload Output Media Pembelajaran ke Google Drive	79
Gambar 4. 12 Proses Pembuatan kode QR	79

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas III	3
Tabel 2. 1 Interaksi dimensi pengetahuan dan proses kognitif	30
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Isi/Materi E-Fun Thinkers	51
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media E-Fun Thinkers.....	51
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Respon Guru pada Media E-Fun Thinkers.....	52
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil	53
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Instrumen Hasil Belajar	54
Tabel 3. 6 Tabulasi Silang	54
Tabel 3. 7 Kriteria Koefisien Validitas Isi	55
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Reliabilitas	58
Tabel 3. 9 Tabel Hasil Uji Reliabilitas menggunakan Program SPSS	58
Tabel 3. 10 Kriteria Daya Beda.....	59
Tabel 3. 11 Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Tes.....	60
Tabel 3. 12 Konversi PAP Tingkat Pencapaian Skor Validitas Media dengan Skala Lima	61
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	67
Tabel 4. 2 Storyboard Pengembangan Media Pembelajaran E-Fun Thinkers.....	71
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Pembelajaran	81
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	83
Tabel 4. 5 Hasil Uji Respon Guru/Praktisi.....	86
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Perorangan.....	88
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	91
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Deskriptif	94
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas.....	94
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas	95
Tabel 4. 11. Hasil Perhitungan Uji-t.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	116
Lampiran 2. Surat Pengantar Validasi Media Pembelajaran.....	117
Lampiran 3. Surat Pengantar Pengumpulan Data	118
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data	119
Lampiran 5. Surat Pengantar Uji Validitas Instrumen Pada Judges I.....	120
Lampiran 6. Surat Pengantar Uji validitas Instrumen Judges II	121
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Produk Pada Para Ahli	122
Lampiran 8. Instrumen Uji Judges	123
Lampiran 9. Hasil Uji Instrumen Judges 1.....	134
Lampiran 10. Hasil Uji Instrumen Judges 2.....	142
Lampiran 11. Validasi Soal Esay.....	150
Lampiran 12. Surat Keterangan Validasi Instrumen Oleh Judges.....	154
Lampiran 13. Surat Keterangan Validasi Instrumen Oleh Judges II	155
Lampiran 14. Hasil Wawancara Guru Kelas III.....	156
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	158
Lampiran 16. Kuesioner Penentuan Tipe Gaya Belajar Siswa	165
Lampiran 17. Instrumen Validasi Isi/Materi Pembelajaran.....	169
Lampiran 18. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran	172
Lampiran 19. Instrumen Respon Guru/Praktisi	175
Lampiran 20. Instrumen Respon Siswa	178
Lampiran 21. Surat Keterangan Uji Ahli Media 1	181
Lampiran 22. Surat Keterangan Uji Ahli Media 2	182
Lampiran 23. Hasil Validasi Ahli Media.....	183
Lampiran 24. Surat Keterangan Uji Ahli Isi/Materi 1.....	189
Lampiran 25. Surat Keterangan Uji Ahli Isi/Materi 2.....	190
Lampiran 26. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi	191
Lampiran 27. Hasil Respon Guru/Praktisi	197
Lampiran 28. Hasil Respon Siswa (Uji Perorangan)	201
Lampiran 29. Hasil Respon Siswa (Uji Kelompok Kecil).....	207
Lampiran 30. Hasil Post-test.....	213

Lampiran 31. Perhitungan Validitas Instrumen.....	216
Lampiran 32. T-tabel	222
Lampiran 33. Hasil Uji Soal.....	223
Lampiran 34. Hasil Pre-test (Sebelum Mengimplementasikan Media).....	225
Lampiran 35. Hasil Post-test (Setelah Mengimplementasikan Media).....	227
Lampiran 36. Revisi Produk	229
Lampiran 37. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	235

