



Pengembangan Media *Science App* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Mendukung Atensi Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Dwi Lailatul Khikmah^{1*}, Mochammad Miftachul Huda¹, Ahmad Ipmawan Kharisma¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2269>

Article Info:

Received : 30 Mei 2026
Revised : 12 Juni 2026
Accepted : 20 Juni 2026
Published : 30 Juni 2026

Correspondence:

Dwi Lailatul Khikmah

Phone: +6285748294489

Abstract: The use of technology in the learning process at elementary schools still faces several issues, such as the suboptimal use of digital media, limited variety of technology-based learning media, and the continued dominance of conventional teaching methods. This study aims to develop and validate the *Science App* learning media assisted by a smart apps creator in fostering student attention in science learning. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages, but is limited to the development stage. Research instruments include validation sheets from material experts, media experts, and language experts. Validation results carried out by two experts showed that the media received an average score of 3.91 (material expert), an average score of 3.79 (media expert), and an average score of 3.72 (language expert). The assessment covers several aspects, namely the suitability of the material, the ease of using the media, and the clarity of the language used. The results show that the developed media has met the criteria of being very valid and feasible to use in the learning process.

Keywords: Media Development, *Science App*, *Smart Apps Creator*, IPAS, Elementary School.

Citation: Khikmah, D. L., Huda, M. M., & Kharisma, A. I. (2026). Pengembangan Media *Science App* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Mendukung Atensi Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 2900–2907. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2269>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Romi, 2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik serta memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Handayani dkk., 2024). Namun, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi beberapa permasalahan, seperti penggunaan media digital yang belum optimal, keterbatasan variasi media pembelajaran berbasis teknologi, serta masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional (Yuniarti dkk., 2023).

Kemajuan teknologi yang pesat saat ini memberikan perubahan besar, terutama dalam dunia pendidikan. Di bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi yang semakin maju dilakukan secara optimal (Muttaqin dkk., 2021). Dengan memanfaatkan teknologi, dapat membantu menyiapkan materi yang ditetapkan serta umpan balik tepat waktu kepada siswa (Khikmah dkk., 2025). Sistem pembelajaran fleksibel mampu menyesuaikan pengalaman belajar dengan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga sekolah harus menanggapi inovasi dengan cara teknis (Kharisma dkk., 2025). Salah satu penerapan teknologi dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran.

Atensi siswa merupakan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian pada informasi atau kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung

(Khotimah dkk., 2022). Tingginya atensi siswa berpengaruh terhadap keterlibatan dan keberhasilan belajar karena siswa yang memiliki perhatian yang baik cenderung lebih mudah menerima, mengolah, dan memahami informasi yang diberikan (Hidayat dkk., 2024). Oleh karena itu, guru perlu menyediakan media pembelajaran yang mampu menarik dan mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Penerapan kurikulum merdeka membawa berbagai inovasi, salah satunya yaitu penggabungan dua mata pelajaran IPA dan IPS kini menjadi pelajaran IPAS (Barlian dkk., 2022). Penggabungan dua mata pelajaran bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmu alam dan ilmu sosial yang lebih mendalam, serta membantu siswa menyadari adanya keterkaitan antara fenomena alam dan sosial yang akan mereka pelajari lebih lanjut pada jenjang pendidikan SMP (Azzahra, 2023).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan buku ajar dan metode ceramah sehingga siswa cenderung kurang aktif dan mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya atensi siswa, padahal atensi merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan belajar.

Rendahnya atensi siswa pada pembelajaran IPAS menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian karena materi IPAS memuat konsep-konsep yang cukup kompleks dan memerlukan visualisasi yang menarik agar mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan media *Science App* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC). Aplikasi ini memungkinkan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang memadukan teks, gambar, video, animasi, dan kuis interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Melalui fitur-fitur tersebut, *Science App* berpotensi meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran IPAS.

Studi sebelumnya oleh Fatmawati dkk., (2025) mengenai penggunaan *math faction* berbantuan *smart apps creator* pada mata pelajaran Matematika menemukan kategori valid dengan hasil uji ahli materi dengan rata-rata skor 3.94, dan uji ahli media 3.91. Studi sebelumnya mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran IPAS

menemukan hasil ahli materi dengan rata-rata skor 3.89, ahli media 3.55, dan ahli desain 3.77 dengan kriteria valid, uji kelompok kecil dengan hasil angket respon siswa (3.68) dan aktivitas siswa (3.28), dan uji kelompok besar dengan hasil angket respon siswa (3.89) dan aktivitas siswa (3.64) dengan kriteria sangat praktis (Widiyanti dkk., 2024). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *smart apps creator* sangat efektif (Sulistiawan, 2025). Media pembelajaran interaktif yang didasarkan pada *Smart Apps Creator* juga berguna dan dapat digunakan (Elviana & Julianto, 2022).

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang memuat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, serta evaluasi berupa soal yang difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian lain mengembangkan media yang mencakup capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, panduan penggunaan media, materi pembelajaran, rangkuman, video pembelajaran, serta kompetensi dasar sebagai bagian dari isi media.

Penelitian ini memiliki peran penting dalam memperluas pembelajaran ilmu pengetahuan yang lebih inklusif dan interaktif, sehingga memungkinkan siswa memahami konsep-konsep IPAS yang kompleks melalui bantuan teknologi visual. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir, keterampilan pemecahan masalah, serta kolaborasi siswa yang sangat diperlukan dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global di era teknologi modern.

Terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini, yaitu:

1. Terbatasnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar, terutama media yang mampu menyajikan materi secara interaktif dan menarik bagi siswa.
2. Belum banyak penelitian yang mengembangkan dan menguji kelayakan media *Science App* berbantuan *Smart Apps Creator* dengan fokus pada aspek validitas media, meliputi kesesuaian materi, tampilan media, kemudahan penggunaan, serta kejelasan penyajian dalam mendukung proses pembelajaran
3. Penelitian pengembangan media berbasis teknologi masih berfokus pada aspek pemahaman materi, sedangkan pemanfaatan media interaktif untuk mendukung atensi siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih belum dikembangkan.

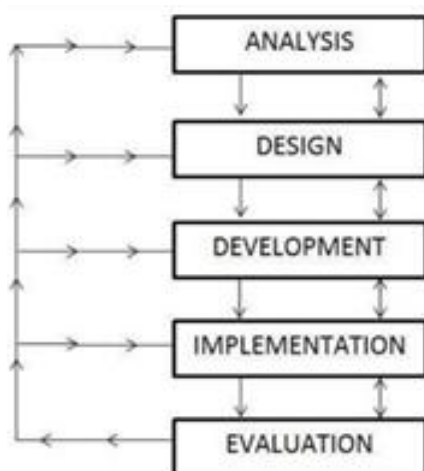
Menindaklanjuti hasil analisis dan kesenjangan penelitian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan Media

Science App berbantuan *Smart Apps Creator* untuk mendukung atensi siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar melalui uji validitas media yang mencakup aspek materi, tampilan, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan.

Metode

Jenis dan Desain

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D), yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji tingkat keefektifannya (Sugiyono, 2023). Namun, penelitian ini terbatas pada tahap analisis, desain, dan pengembangan, dengan fokus khusus pada validasi ahli. Tahapan implementasi dan evaluasi tidak termasuk dalam penelitian ini dan direkomendasikan untuk penelitian lebih lanjut di masa depan. Dengan struktur yang sistematis, model ADDIE memastikan bahwa media *Science App* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan selaras dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Namun, pembahasan dalam artikel ini difokuskan pada hasil validasi ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran



Gambar 1. Tahap Model ADDIE

Sumber Data

Subjek penelitian ini terdiri atas dua validator ahli, yaitu seorang dosen yang memiliki keahlian di bidang pembelajaran IPAS dan seorang dosen yang memiliki keahlian di bidang Bahasa Indonesia. Pemilihan validator dilakukan secara purposive berdasarkan kompetensi, pengalaman, dan bidang keahlian yang relevan dengan pengembangan Media *Science App*. Keterlibatan para ahli tersebut bertujuan untuk menilai kelayakan media dari aspek kemudahan media, materi dan kebahasaan sehingga produk yang

dikembangkan memenuhi standar validitas sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh menggambarkan tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian para ahli, namun belum dapat digeneralisasikan secara luas karena masih terbatas pada perspektif validator yang terlibat. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, digunakan kriteria penilaian yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indeks Validasi Ahli

No	Validitas	Klasifikasi
1	0-1,49	Tidak Valid
2	1,50-2,49	Kurang Valid
3	2,50-3,49	Valid
4	3,50-4,00	Sangat Valid

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi ahli yang diisi secara mandiri oleh masing-masing validator setelah menelaah dan mengevaluasi Media *Science App* yang telah dikembangkan. Selain itu, data juga diperoleh dari komentar, masukan, dan saran yang diberikan oleh para validator sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan Media *Science App* sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor rata-rata dari setiap aspek penilaian validasi Media *Science App*, kemudian dikonversikan dalam bentuk indeks kelayakan untuk menentukan tingkat validitas produk. Kriteria kelayakan berdasarkan indeks tersebut disajikan pada Tabel 1. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan dengan menelaah komentar, masukan, dan saran dari validator yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan Media *Science App* yang dikembangkan.

Hasil dan Diskusi

Pada bagian ini, peneliti memaparkan tahapan pelaksanaan penelitian yang berfokus pada proses pengembangan media pembelajaran, yaitu *Science App*. Selain itu, bagian ini juga menyajikan hasil penelitian serta pembahasan temuan secara lebih rinci dan mendalam.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V serta siswa MI Muhammadiyah 18 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran IPAS di sekolah, kebutuhan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta

pentingnya pengembangan Media Science App untuk mendukung atensi siswa belajar IPAS. Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, teridentifikasi beberapa temuan penting sebagai berikut:

Keterbatasan Media Pembelajaran Digital pada Mata Pelajaran IPAS

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru menyampaikan bahwa media pembelajaran IPAS yang digunakan masih didominasi oleh buku teks dan lembar kerja sederhana. Media yang tersedia kurang interaktif, kurang menarik, serta belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal untuk mendukung pemahaman konsep-konsep IPAS.

Tingginya Kebutuhan Akan Media Pembelajaran Interaktif

Guru mengungkapkan perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang memadukan teks, gambar, video, animasi, dan latihan interaktif dinilai dapat membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Rendahnya Atensi Siswa dalam Pembelajaran

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Siswa lebih banyak menerima informasi dari guru dibandingkan melakukan eksplorasi materi secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan perlunya media yang dapat mendorong keaktifan dan kemandirian belajar siswa.

Relevansi Materi IPAS dengan Pengembangan Media Science App

Materi IPAS di sekolah dasar mencakup berbagai konsep yang berkaitan dengan fenomena alam dan kehidupan sehari-hari. Materi tersebut sangat sesuai disajikan melalui *Media Science App* karena memungkinkan penyajian informasi secara visual, interaktif, dan kontekstual sehingga membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak.

Kebutuhan Guru terhadap Media yang Praktis dan Mudah Digunakan

Guru membutuhkan media pembelajaran yang mudah dioperasikan, dapat digunakan secara fleksibel di dalam maupun di luar kelas, serta mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu, pengembangan *Media Science App* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Media Science App*

sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu menjadi sarana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa sehingga dapat membantu mereka memahami konsep-konsep IPAS secara lebih efektif. Selain mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, *Media Science App* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui penyajian materi yang memadukan teks, gambar, video, animasi, dan latihan interaktif.

Pengembangan *Media Science App* sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suprpto dkk., (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Mayer (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan teks.

Hasil Pengembangan Media Science App

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Analisis dilakukan terhadap kondisi pembelajaran yang berlangsung, termasuk penggunaan media yang masih terbatas dan cenderung konvensional. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu membantu mereka memahami konsep IPAS yang bersifat abstrak. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan analisis kurikulum, meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan dikembangkan dalam *Media Science App*.

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang *Media Science App* berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kurikulum. Perancangan dilakukan dengan menyusun storyboard atau alur tampilan media serta menentukan struktur isi agar mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Komponen media yang dirancang meliputi halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, rangkuman, serta evaluasi. Pada tahap ini juga ditentukan desain tampilan seperti pemilihan warna, jenis huruf, dan tata letak agar media lebih menarik dan ramah pengguna.

Pada tahap pengembangan, desain yang telah dibuat kemudian diwujudkan menjadi produk nyata berupa aplikasi *Science App*. Pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan mengintegrasikan berbagai komponen seperti teks, gambar, animasi, video, serta soal evaluasi interaktif. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan

penyempurnaan tampilan dan fungsi agar media dapat berjalan dengan baik. Hasil dari tahap ini adalah produk awal *Science App* yang siap untuk dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain sebelum digunakan dalam uji coba pembelajaran.



Gambar 1. Cover Media *Science App*



Gambar 2. Tampilan Menu



Gambar 3. Tampilan Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. Tampilan CP, TP dan ATP



Gambar 5. Materi Pembelajaran



Gambar 6. Kuis Soal Cerita

Berdasarkan Gambar 1 dan Gambar 2, ditampilkan cover serta tampilan menu awal dari media *Science App* yang dirancang untuk menarik perhatian siswa sebelum memasuki materi pembelajaran. Pada Gambar 3 ditunjukkan petunjuk penggunaan media yang berfungsi sebagai petunjuk dan memudahkan pengguna dalam mengakses setiap fitur yang tersedia di dalam media.

Selanjutnya, Gambar 4 disajikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran yang menjadi acuan dalam proses belajar. Gambar 5 menunjukkan tampilan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada Gambar 6 disajikan fitur evaluasi berupa soal berbentuk permainan (*games*) yang bertujuan meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hasil Kevalidan Media *Science App*

Proses validasi media dilakukan oleh dua validator yang memiliki kompetensi dan pengalaman sesuai dengan bidang keahliannya. Selama proses validasi, para validator memberikan berbagai masukan dan saran yang kemudian dijadikan dasar untuk melakukan revisi serta penyempurnaan terhadap media *Science App* yang dikembangkan.

Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media sekaligus menilai kualitas produk yang

telah dibuat. Selain itu, proses validasi juga dilakukan untuk memastikan bahwa media *Science App* telah sesuai dengan kriteria dan standar kelayakan yang diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian dari para validator kemudian dianalisis berdasarkan instrumen validasi yang telah disusun sebelumnya dan disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	Skor Ahli		Rata-Rata total	Kategori
	1	2		
Materi	4.00	4.00	4.00	Materi
Teknik	3.66	3.83	3.75	Teknik
Penyajian				Penyajian
Keabsahan	4.00	4.00	4.00	Keabsahan

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 2 yang dilakukan oleh para ahli pada ketiga aspek penilaian, media *Science App* memperoleh skor rata-rata sebesar 3,91 dari skor maksimal 4,00. Hasil penilaian dari dua validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, media *Science App* dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan dan sangat layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata total	Kategori
	1	2		
Kemudahan media	4.00	4.00	4.00	Sangat Valid
Efektivitas	3.75	3.50	3.75	Sangat Valid
Kesesuaian media	4.00	4.00	4.00	Sangat Valid
Daya tarik	3.33	3.50	3.41	Sangat Valid
Rata-rata total			3.79	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli pada ketiga aspek penilaian, media *Science App* memperoleh skor rata-rata sebesar 3,79 dari skor maksimal 4,00. Penilaian dari kedua validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media *Science App* telah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa pada kedua aspek penilaian, media *Science App* memperoleh skor rata-rata sebesar 3,72 dari skor maksimal 4,00. Hasil penilaian dari kedua validator

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Dengan perolehan skor tersebut, media *Science App* dinilai memiliki bahasa yang baik dan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata total	Kategori
	1	2		
Ketepatan kaidah bahasa	3.50	4.00	3.75	Ketepatan kaidah bahasa
Kejelasan dan keterbacaan	3.80	3.60	3.70	Kejelasan dan keterbacaan
Rata-rata total			3.72	Rata-rata total

Media *science app* dikembangkan menggunakan aplikasi *smart apps creator* karena aplikasi ini memudahkan pengembang dalam membuat media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks (Hidayat dan Nizar, 2021). Melalui platform tersebut, media dapat dilengkapi dengan berbagai fitur seperti teks, gambar, animasi, video, audio, kuis interaktif, dan tombol navigasi yang menarik. Tampilan media dibuat menarik, komunikatif, dan mudah dioperasikan agar sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar (Sirait dan Apriyani, 2024).

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Elisabeth dan Mawardi (2025) yang menyatakan bahwa kesesuaian antara materi pembelajaran, kurikulum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal. Selain itu, Asari dkk, (2021) juga menjelaskan bahwa adanya keterpaduan antarkomponen pembelajaran mampu mendorong terciptanya pendekatan belajar yang lebih mendalam sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Science App* memperoleh kategori sangat valid dari seluruh validator. Ahli materi memberikan skor rata-rata 3,91, ahli media 3,79, dan ahli bahasa 3,72. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kesesuaian materi, tampilan yang menarik dan mudah digunakan, serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sulistiawan (2025) dan Azizah (2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* memenuhi kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, *Media Science App* berbantuan *Smart Apps Creator* yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan yang tinggi pada aspek materi, tampilan, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini dirancang dengan memadukan teks, gambar, video, animasi, dan kuis interaktif yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada tahap pengembangan dan validasi media sehingga belum dapat membuktikan secara empiris dukungannya terhadap atensi siswa. Oleh karena itu, kemampuan *Media Science App* dalam mendukung atensi siswa masih bersifat potensial berdasarkan karakteristik media dan penilaian para ahli.

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan *Media Science App* berbantuan *Smart Apps Creator* untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid pada aspek materi, tampilan, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan menunjukkan untuk mendukung atensi siswa melalui penyajian materi secara interaktif melalui integrasi teks, gambar, video, animasi, dan kuis, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dan, untuk penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas *Media Science App* terhadap atensi siswa melalui implementasi dan uji coba lapangan yang melibatkan siswa secara langsung.

Ucapan Terimakasih

Penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan artikel..

Referensi

- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapratwi, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Ernawati, Sukaris, & Rahim, A. R. (2021). Paikem (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan). *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 3, 1139-1148. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i4.3249>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72-80. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/snf/article/view/4375/948>
- Azzahra, I. E. A. N. E. H. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(Online : 2614-722X), 02. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 10(1), 1-52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Elisabeth, E., & Mawardi, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Perubahan Bumi Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(1), 1-12. <https://doi.org/10.24246/j.js.2025.v15.i1.p1-12>
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (Sac) Berbais Android Pada Materi Suhu dan Kalor Mata Pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04), 746-760. <https://doi.org/10.2>
- Fatmawati, V. A., Susandi, A., & Huda, M. M. (2025). Development of Math Learning Media : Math Fraction App in Elementary School. 21(July), 90-102.
- Handayani, E. S., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., Sakti, B. P., Widya, U., Mahakam, G., Sukabumi, S. K., Widya, U., & Klaten, D. (2024). Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics. *Journal Of Social Science Research Volume*, 4, 8522-8530.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28-38. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai>
- Hidayat, H., Ilham, I., & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 424-430. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.459>
- Kharisma, A. I., MZ, A. F. S. A., & Cahyani, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality : Optimasi Kompetensi Pedagogik Guru sebagai Implementasi Pembelajaran Digital di MI Muhammadiyah 1. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5, 1185-1194. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i4.2744>
- Khikmah, D. L., Huda, M. M., & Kharisma, A. I. (2025). Students ' Critical Thinking skills : Analysis of fifth-grade IPAS subjects at MI Muhammadiyah

- 18 Sumberrejo Bojonegoro. *Journal of Elementary Education*, 2(December), 85–95. <https://doi.org/10.38040/jeleduc.v2i2.1371>
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2022). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(3). <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.1176%0AArticle>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (Issue June 2026). Cambridge University Press.
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & N.K. Suarni. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Romi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 3019–3026.
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator (Sac). *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 8(01), 90–95. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v8i01.7139>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiawan, B. (2025). Pengembangan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran IPAS Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa di Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3). <https://doi.org/10.61227/arji.v7i3.386>
- Suprpto, N., Tafauliyati, T., & Yanti, V. K. (2022). Development of e-Book with Flip PDF Professional Based on Scientific Literacy. *Jurnal Basicedu*, 11(2), 851–855. <https://doi.org/10.18421/TEM112>
- Widiyanti, W., Mz, A. F. S. A., & Huda, M. M. (2024). Media Science Smart sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5579–5588. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7321>
- Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., Biologi, P., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4, 84–95.