

"Transformasi Literasi Digital dalam Membangun Paradigma Berdiferensiasi"
28 Oktober 2023, Universitas Jenderal Soedirman
Hal 222-228

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC)

Dinda Amelia^{a,1}, Memet Sudaryanto^{b,2}, Bivit Anggoro Prasetyo Nugroho^{c,3}

^a Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

^b Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

^c Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

¹ dinda.amelia@mhs.unsoed.ac.id; ² memet.audaryanto@unsoed.ac.id; ³ bivit.nugrohou@unsoed.ac.id

* korespondensi penulis

ABSTRAK

Guru sebagai pelopor pembelajaran di kelas harus menciptakan berbagai inovasi yang mengikuti perkembangan teknologi di era modern. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang diselaraskan dengan permasalahan guru, khususnya pada saat membelajarkan materi Bahasa Indonesia di kelas VII. Jenis penelitian berupa *Design and Development* (D&D) yang ditempuh untuk menjalankan suatu proses desain, pengembangan, dan evaluasi. Adapun konsep pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan ADDIE, meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar, audio, dan LKPD yang dikemas secara interaktif. Teknik pengumpulan data pada penelitian berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan *mix method research*, yaitu pendekatan penelitian yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sebagai cara pengumpulan datanya. Validator pada media pembelajaran tersebut terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penelitian ini meliputi: (1) pengembangan media pembelajaran berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC), (2) media pembelajaran audio dan gambar, (3) tingkat kevalidan media pembelajaran yang dihasilkan mendapatkan nilai 0,6 -0,9 yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan (4) LPKD elektronik. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP/MTs.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, media pembelajaran, multimedia, keterampilan menulis, SAC

ABSTRACT

Teachers as pioneers of learning in the classroom must create various innovations that keep up with technological developments in the modern era. This study aims to develop learning media that are aligned with teacher problems, especially when teaching Indonesian language material in grade VII. The rampant use of gadgets by students unwisely is the main problem background in this research. This type of research is Design and Development (D&D), which is carried out to carry out a process of design, development and evaluation. The concept of product development in this study uses ADDIE, including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The result products is learning media in the form of images, audio, and worksheets that are packaged in an attractive way. Data collection techniques in this research are in the form of observation, interviews, and documentation. This study uses mixed methods research, namely a research approach that combines qualitative and quantitative approaches as a way of collecting data. The validators in the learning media consist of media experts, material experts, and language experts. The results of this study include: (1) development of learning media assisted by Smart Apps Creator (SAC), (2) audio and image learning media, (3) the validity level of the resulting learning media gets a value of 0.6 -0, 9 which shows that the media is very feasible to use in the learning process, and (4) electronic LPKD. Based on this description, it can be concluded that the multimedia-based learning media developed in this study is suitable for use in learning activities, especially in teaching Indonesian in grade VII SMP/MTs.

Keywords: Indonesian, learning media, multimedia, writing skills, SAC

Copyright ©2024 All Right Reserved

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era 4.0 telah menciptakan berbagai perubahan dalam kehidupan manusia. Hal tersebut tentunya berdampak pada pembangunan nasional, khususnya pada bidang pendidikan. Ribuan bahkan jutaan konten digital dari berbagai platform telah membanjiri elemen manusia. Seiring berjalannya waktu, dinamisme pendidikan turut serta mengikuti perkembangan zaman sehingga muncul gaya hidup baru pada kehidupan manusia. Mulai dari perubahan sistem pendidikan, ekonomi, budaya, dan politik dituntut untuk mempersiapkan diri agar mampu bersaing dengan pihak lainnya.

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan sarana pendukung pembelajaran yang diperlukan untuk menciptakan generasi bangsa yang melek teknologi. Pembelajaran merupakan serangkaian proses yang ditempuh untuk mencapai tujuan secara maksimal dengan dibarengi usaha-usaha tertentu. Hal tersebut selaras dengan Nurfaida (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang mengintegrasikan komponen komunikasi antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran pada abad ke-21 memiliki kompetensi tersendiri, yaitu: *communication, collaboration, creativity dan critical thinking* atau yang kerap disebut dengan 4C. Hal tersebut ditempuh sebagai langkah pasti untuk menjamin keterampilan peserta didik dalam mengelola teknologi, maka diperlukan peran pendidik yang mampu menginterpretasikan materi-materi pembelajaran dari perkembangan IT (*Information and Technology*).

Pemerintah Indonesia telah menetapkan sebuah aturan dalam Keputusan Presiden Nomor 50 Tahun 2000 tentang Pengadaan Tim Koordinasi Telematika Indonesia yang didukung dengan pedoman penggunaan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK). Menurut Nicholas dalam Sutrisno (2020), terdapat empat prinsip pembelajaran yang harus diterapkan di kelas, yaitu: (a) pembelajaran berfokus kepada peserta didik, (b) menitikberatkan proses kerja sama antara guru, peserta didik, dan teman sejawat, (c) mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari yang dialami peserta didik, dan (d) instansi pendidik perlu menjalin kerja sama dengan masyarakat. Prinsip tersebut diselaraskan dengan kurikulum merdeka yang

saat ini berlaku pada dunia pendidikan. Implementasi kurikulum merdeka yang menghendaki peserta didik memiliki waktu cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi konten yang dipelajari. Perwujudan nyata strategi tersebut ditempuh guru dengan menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada proyek dalam memecahkan suatu permasalahan.

Praktisi pendidikan dalam hal ini guru tentunya mengemban tantangan tersendiri agar mampu memfasilitasi peserta didik untuk mengakses informasi atau mencari referensi belajar dengan mudah. Selaras dengan Sari (2020) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sudah tidak bisa dihindarkan lagi sehingga guru harus dapat menyesuaikan diri untuk mencetak peserta didik yang siap menghadapi perubahan sekaligus tantangan di masa mendatang. Sumber daya manusia (SDM), dalam hal ini guru dan peserta didik, harus memiliki kompetensi yang berkualitas dalam mengelola IT dengan menyeimbangkan sekaligus memanfaatkan secara baik dan benar.

Guru diharapkan mampu mencanangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan Yulia (2018) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran menjadi sarana atau alat yang dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, menjalankan posisinya, dan meningkatkan terjadinya efektivitas proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh Nurfarida (2022) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dipilih untuk menghadirkan suasana belajar yang diinginkan peserta didik, sehingga peserta didik mudah memperoleh inspirasi serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi dalam hal ini mengambil peran sebagai suatu kecapaian serta sarana untuk membantu manusia melakukan pekerjaannya dengan mudah.

Banyak faktor yang berkaitan dengan usaha peserta didik untuk memahami sebuah materi seperti yang diungkapkan Adinata (2019), yaitu: kemampuan dasar peserta didik, strategi pembelajaran yang diterapkan guru, media pembelajaran yang digunakan guru, dan lain sebagainya. Guru perlu mempersiapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Salah satu alternatif dapat menggunakan media pembelajaran

"Transformasi Literasi Digital dalam Membangun Paradigma Berdiferensiasi"

28 Oktober 2023, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 222-228

interaktif. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran. Diharapkan adanya media pembelajaran interaktif dapat memadukan berbagai media dalam proses pencapaian tujuan. Materi dikemas secara menarik sehingga pembahasan yang dianggap sulit akan menjadi mudah dan suasana belajar dapat menjadi nyaman. Hal tersebut ditempuh dalam rangka membangun keterampilan berbahasa peserta didik.

Media dalam Bahasa Latin *medium* bermakna perantara atau sarana penghubung (Sumiharsono, 2017). Media pembelajaran sebagai bagian dari media pembelajaran difungsikan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik agar terfokus pada materi belajar. Lebih lanjut, *National Education Association* (NEA) memaknai media pembelajaran sebagai media yang dimanipulasi, dilihat, dirasakan, dan didengar yang disertai dengan instrumen sehingga mampu memengaruhi efektivitas instruksional.

Peran dan kedudukan media pembelajaran sebagai sarana menyalurkan pesan melalui saluran fenomenologis untuk membentuk karakteristik peserta didik. Hamid, dkk. (2020) mengungkapkan beberapa manfaat apabila guru menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar, antara lain: (a) membantu capaian pembelajaran secara optimal melalui alat bantu (*tools*) yang mengirimkan pesan serta konsep materi kepada peserta didik; (b) meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga muncul rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik yang terjalin secara komunikatif; dan (c) mengatasi keterbatasan waktu, tenaga, dan ruangan serta materi pembelajaran yang bersifat kompleks sehingga memerlukan waktu yang cukup lama dalam penyampainya.

Fenomena yang terjadi saat ini *smartphone* atau *android* sebagai produk yang tidak bisa lepas dari genggamannya peserta didik. Selaras dengan Handayani dan Rahayu (2020) yang mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif *android* akan mampu menarik minat serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang diselaraskan dengan tingkat pemahaman setiap tingkatannya.

Hasil observasi di SMP Negeri 6 Purwokerto, ditemukan permasalahan umum yang terjadi, yaitu penyalahgunaan *handphone*. Media pembelajaran Bahasa Indonesia yang

terbilang masih terbatas membuat guru melangsungkan kegiatan belajar dengan media konvensional dan model yang klasik. Permasalahan lain yang kerap terjadi di dalam kelas seperti rendahnya motivasi belajar, pembelajaran yang kurang kondusif, atau guru yang kurang memperkaya media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pengamatan Madona (2018) yang menyatakan bahwa permasalahan yang muncul diakibatkan karena beberapa hal, antara lain: (1) peserta didik kurang bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) pembelajaran cenderung bersifat konvensional; (3) pendidik terfokus pada buku teks sebagai sumber belajar tunggal; dan (4) media pembelajaran kurang inovatif. Kondisi pembelajaran yang kurang ideal ini akan berpengaruh pada rendahnya kualitas hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penelitian ini berusaha menyajikan solusi mengenai media pembelajaran interaktif sebagai salah satu alternatif dalam menangani pemanfaatan teknologi informasi pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada penelitian ini menggunakan *software Smart Apps Creator* (SAC) sebagai jawaban atas tantangan global yang mengedepankan teknologi serba praktis. *Smart Apps Creator* (SAC) merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *ios* dan *android* yang dapat dirancang tanpa kode pemrograman serta dapat juga dibuat dengan format HTML5 dan *exe*.

Penelitian Syahputra (2021) membuktikan bahwa SAC sebagai media pembelajaran interaktif animasi berbasis *android* dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media belajar peserta didik terbukti efisien dan mudah dipahami peserta didik, khususnya pada mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Hal ini sejalan dengan penelitian Nainggolan (2021) yang menunjukkan bahwasannya media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* terbukti valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran. Rumusan masalah penelitian ini menjawab persoalan bagaimana kebutuhan guru terhadap pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan melalui SAC dapat menjadi referensi bagi pendidik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tujuan penelitian ini, yaitu: (1) mendeskripsikan bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart App Creator* (SAC), dan (2) mendeskripsikan hasil validitas media

pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Smart App Creator* (SAC).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan kebutuhan guru akan pengembangan media pembelajaran interaktif dan pendekatan kuantitatif untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dengan penilaian yang diberikan oleh validator. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian *Desain and Development* (D&D) yang dicetuskan oleh Dicky and Carry pada 1996. Penelitian *Desain and Development* (D&D) menurut Rusdi (2018) merupakan sebuah penelitian yang mengutamakan atau menawarkan sebuah solusi terhadap masalah nyata dalam dunia kependidikan. Arni (2022) mengungkapkan bahwa metode penelitian (D&D) merupakan sebuah formula keilmuan untuk memperoleh informasi dengan tujuan untuk pemakaian objek tertentu. Prosedur yang perlu ditempuh pada penelitian model *Desain and Development* (D&D) memiliki beragam konsep yang diperoleh dari pendapat para ahli. Desain dan pengembangan produk yang digunakan pada penelitian ini menggunakan ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Menurut Iofland (dalam Gunawan, 2016) menyatakan bahwasanya fokus utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata atau kalimat dan tindakan, selebihnya berupa dokumen, sumber data, dan lain sebagainya. Sumber dan fokus utama dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dihasilkan melalui *Smart Apps Creator* (SAC). Data yang dihasilkan pada penelitian ini berupa data kualitatif, yaitu menyajikan data dalam bentuk kalimat bukan dalam bentuk angka. Data kualitatif pada penelitian ini berupa kalimat-kalimat deskriptif yang merupakan hasil analisis yang mengacu pada produk media pembelajaran yang dihasilkan melalui *Smart Apps Creator* (SAC). Sumber data yang digunakan pada saat validasi berasal dari beberapa ahli dan peserta didik. Berikut ini lembar tabel yang akan dijadikan penilaian oleh responden terhadap produk yang dihasilkan pada penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix methode research*, yaitu pendekatan penelitian yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sebagai cara pengumpulan datanya. Data yang diperoleh selanjutnya akan dihimpun melalui pengamatan secara seksama untuk kemudian hasilnya

dideskripsikan secara mendetail. Data yang telah dihimpun perlu memiliki validitas yang meyakinkan agar penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan dengan baik. Menurut Moloeng (dalam Ananda dkk., 2018) hal tersebut dapat dicapai melalui triangulasi data, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian. Data yang diperoleh akan dikaji dari sudut pandang yang berbeda. Sebuah hasil penelitian yang dipandang dari berbagai sudut yang berbeda tentunya memiliki tingkat kebenaran yang terpercaya. Triangulasi dapat dilangsungkan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumen. Instrumen angket digunakan pada penelitian ini sebagai pelengkap untuk meyakinkan validitas data.

Penelitian *mix method research*, yaitu analisis data kualitatif-kuantitatif dilakukan secara bertahap. Analisis yang ditempuh pada data kualitatif lalu diikuti analisis data kuantitatif. Data kuantitatif yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan sebuah teori rumus pengkajian skala *likert*. Pratiwi (2017) mengungkapkan bahwa skala *likert* merupakan sebuah teknik pengukuran yang diterapkan untuk menilai sikap yang pada umumnya menggunakan lima standar angka penilaian. Tahap selanjutnya pada data kuantitatif, yaitu dengan mengubah penilaian dari validator dalam bentuk presentase. Hal tersebut didasarkan pada perolehan skor yang telah ditentukan. Kemudian, data yang diperoleh akan diubah ke dalam bentuk presentase menggunakan teknik koefisien validitas isi Aiken's V untuk menghitung koefisien validitas isi yang diberlandaskan hasil penilaian dari *expert judgement*.

Data yang dihasilkan dari proses uji validasi akan dijadikan sebagai acuan dalam penilaian terhadap media pembelajaran yang dihasilkan apakah perlu atau tidaknya perbaikan produk. Selain itu, data dalam bentuk kualitatif akan dianalisis menggunakan analisis Miles dan Huberman (dalam Pratiwi, 2017) yang terdiri atas: (1) reduksi data, yaitu sebuah tahap analisis yang dilakukan setelah data dikumpulkan untuk kemudian direduksi, dirangkum, dan dipilih poin-poin pokok yang akan dijadikan dasar suatu konsep, tema, serta kategori tertentu; (2) penyajian data ditempuh setelah tahap reduksi selesai dengan cara merubah laporan tertulis hasil reduksi menjadi laporan dalam bentuk tabel, grafik, dan atau sejenisnya. Data dapat pula disusun dalam bentuk lain berupa uraian singkat, *flowchart*,

"Transformasi Literasi Digital dalam Membangun Paradigma Berdiferensiasi"

28 Oktober 2023, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 222-228

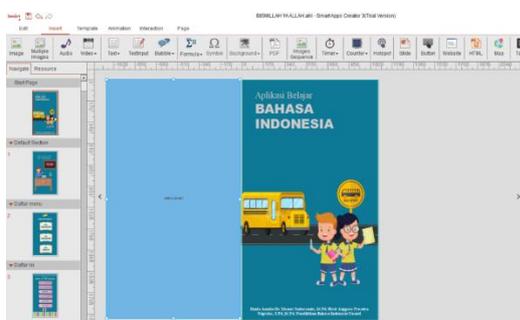
bagan, dan lain sebagainya. Adapun tujuannya ialah agar memudahkan penelitian untuk memahami temuan dari responden, dan (3) penarikan kesimpulan menjadi langkah terakhir pada tahap analisis data dengan menjawab segala permasalahan yang telah dirumuskan dari awal penelitian ini. Data pada bagian kesimpulan dapat disajikan dalam bentuk hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, atau teori pendukung hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, dikemukakan pembahasan hasil penelitian berupa aplikasi belajar dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia pada keterampilan menulis peserta didik kelas VII SMP/MTs. Media pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi, teks prosedur, dan teks berita ditempuh melalui penelitian *Desain and Development* (D&D) yang telah melewati berbagai tahapan untuk menghasilkan aplikasi tersebut.

Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang membangun kemandirian peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Fikri (2017) mengungkapkan bahwa diperlukannya alternatif pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik secara mandiri dalam menemukan sebuah informasi. Tujuan mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Purwokerto.

Berikut ini proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Tampilan pembuka dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



Gambar 3.1 Tampilan Pembukaan

Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu menjadi sumber belajar

yang membangun kemandirian peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Fikri (2017) mengungkapkan bahwa diperlukannya alternatif pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik secara mandiri dalam menemukan sebuah informasi. Model pengembangan ADDIE dapat dijadikan pedoman untuk menciptakan media dan infrastruktur program pelatihan yang efektif. Berikut ini penjelasan dari masing-masing tahapan:

Pada tahapan *analysis* (analisis), kegiatan yang ditempuh meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum. Setiap analisisnya mengindikasikan perlunya akan referensi belajar yang kreatif dan inovatif. Selaras dengan hal tersebut, Pratama (2021) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dirasa lebih menarik dan tidak membosankan. Tahap analisis kebutuhan sebagai awal penelitian telah dilaksanakan menggunakan metode observasi dan wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 6 Purwokerto. Hasil analisis kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Purwokerto sudah memiliki smartphone dan terbiasa mengoperasikannya dalam kegiatan sehari-hari. Namun, pemanfaatan smartphone oleh peserta didik tidak dilaksanakan secara tepat sehingga dampak negatif dari smartphone lebih dominan dari pada dampak positifnya.

Sejauh ini, peserta didik menggunakan smartphone untuk bermain game, WhatsApp, YouTube, TikTok, dan sebagainya. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa implementasi kurikulum merdeka pada peserta didik memerlukan alat bantu agar peserta didik dapat menguasai konsep materi sesuai capaian pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan tahapan ini, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan tujuan pembelajaran.

Tahap *design* pada penelitian ini dilakukan dengan menyusun rancangan produk. Diawali dengan pemilihan media, pengumpulan data, dan rancangan awal. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai bahan yang diperlukan untuk melakukan pengembangan. Hal ini dimulai dari desain tombol, desain tulisan, desain latar belakang aplikasi, dan desain tampilan menu. Diperlukan pula referensi pengembangan terdahulu khususnya yang menggunakan *software Smart Apps Creator* (SAC). Selain itu, proses pencarian

asset membutuhkan bantuan aplikasi lainnya untuk memaksimalkan produk. Sejalan dengan Sutrisno (2020) yang menyatakan bahwa proses perancangan *design* harus memudahkan pengguna aplikasi dalam menyerap setiap informasi serta tampilan yang disajikan dan harus mampu menarik perhatian pengguna. Berdasarkan tahapan ini, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembuatan media pembelajaran menggunakan *software Smart Apps Creator (SAC)* memerlukan persiapan yang matang dan teliti.

Pada tahap *development* (pengembangan), kegiatan yang ditempuh meliputi pengembangan pada produk, yaitu membuat media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *software Smart Apps Creator (SAC)*, melakukan validasi, dan revisi produk. Selaras dengan Muttaqin (2021) yang mengungkapkan bahwa pada tahap pengembangan yang dibuat dengan berbantuan *software Smart Apps Creator (SAC)* mampu menghasilkan aplikasi pembelajaran yang interaktif dengan mengintegrasikan berbagai jenis gambar, animasi, video, dan materi. Proses pembuatan aplikasi belajar diawali dengan mengumpulkan komponen media antara lain: *background*, materi, gambar, LKPD, dan musik pengiring. Kemudian, dilanjutkan dengan penyusunan media pembelajaran pada *Smart Apps Creator (SAC)* dengan media pada *Smart Apps Creator (SAC)* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengikuti rancangan media yang telah dibuat pada tahap perancangan. Proses pembuatan media dilakukan secara bertahap mulai dari bagian pembukaan, materi, dan latihan soal. Validasi pada penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli bahasa, ahli media,

dan guru. Berdasarkan tahapan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah divalidasi menghasilkan kriteria valid untuk digunakan oleh peserta didik pada pembelajaran.

Pada tahap *implementation* (implementasi), kegiatan yang dilakukan meliputi uji coba aplikasi belajar pada peserta didik dengan jumlah sampel 30 orang. Menurut Nurfarida (2022), pelaksanaan uji coba dengan skala 30 peserta didik menunjukkan bahwa pengembangan dengan inovasi yang menarik mampu menciptakan sarana komunikasi visual antar guru dan peserta didik. Kegiatan implementasi dilakukan pada satu kelas VII D SMP Negeri 6 Purwokerto. Peserta didik dengan dibimbing oleh peneliti mengoperasikan aplikasi yang dihasilkan untuk mempelajari materi teks berita. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hikmah (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* mampu menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan tahapan ini, dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *software Smart Apps Creator (SAC)* memenuhi kriteria sangat baik.

Usaha meningkatkan kualitas pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran memerlukan kreativitas dan komunikasi yang baik agar peserta didik dengan mudah memahami materi yang dicantumkan dalam aplikasi.

Tabel 1. Validasi Para Ahli

AHLI	INDIKATOR					
	Sub kepala tabel	1	2	3	4	Jumlah
Ahli Media	Penyajian aplikasi	0,80	0,75	0,65	0,60	0,70
Ahli Bahasa	Penggunaan Bahasa pada produk	0,85	0,90	0,80	0,86	0,85
Ahli Materi	Cakupan dan sistematika materi	0,80	0,75	0,70	0,84	0,77

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis peserta didik kelas VII SMP/MTs menggunakan model penelitian yang terdiri dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada keterampilan menulis peserta didik kelas VII SMP/MTs teruji valid dan reliabilitas.

Respon yang ditunjukkan peserta didik terhadap aplikasi yang dihasilkan menunjukkan kategori sangat baik. Desain pengembangan media *Smart Apps Creator* (SAC) dari penelitian ini berupa media yang terfokus pada materi teks deskripsi, teks prosedur, dan teks berita. Media pembelajaran ini berbentuk aplikasi/html. Aplikasi yang dihasilkan bernama "Desprota" yang teruji keefektifannya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hal ini didukung dengan hasil wawancara ahli media, kepala sekolah, guru, dan peserta didik di SMP Negeri 6 Purwokerto.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada civitas akademika SMP Negeri 6 Purwokerto yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian. Terima kasih kepada segenap validator dan pembimbing dari Universitas Jenderal Soedirman yang telah memberikan banyak masukan pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinata, F. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Berita Berbasis Adobe Animate Dengan Teknik Latihan Untuk Siswa Smp Kelas VIII*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Arny, Nur, Chairunnisa & Mursalin, dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Model Kolaboratif Jier Berbasis IT (Information and Technology) Materi Suhu dan Kalor Fisika*. *Deaspublishing*, 14. Diakses pada 11 Maret 2023.
- Gunawan. (2016). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Kompleks Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Media Video Pada Siswa Kelas X-2 Sma Taruna Nusantara Magelang*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, A. (2020). Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas IV. *Pedagogika*, 28. Vol,7(2). Diakses pada 10 Maret 2023.
- Hasanah, R. S. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Madona, H. F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Nainggolan, R. I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Piranti Sensor dan Aktoator Kelas XI TOI SMK Negeri 13 Medan*. Skripsi: Universitas Negeri Medan.
- Nurfarida, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP negeri 3 Puger*. Jember: Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq.
- Pratiwi, C. M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sari, R. R. (2020). *Tantangan Guru PAI Dalam Menghadapi Era pErubahan Globalisasi Teknologi Industri 4.0 Di SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Sutrisno, R. R. (2020). Aplikasi Mobile Learning Model Pembelajaran STEM Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 229, Vol.3(3).
- Syahputra, P. F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D Kelas XI di SMKN 1 Driyerejo Gresik*. *Universitas Negeri Surabaya*, 10. Vol.6,(1).
- Wanabuliandari, S. (2016). Peningkatan Disposisi Matematis dengan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Model Thinking Alous Pairs Problem Solving (TAPPS) Berbasis Multimedia. *Refleksi Edukatika*, 223. Vol.6(2).
- Yulia, S. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta: GarudhaWaca.