

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA KETERAMPILAN MENULIS PENGUMUMAN  
MENGUNAKAN SMART APPS CREATOR  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Aisyah Fauziah<sup>1</sup>, Muhammadi<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>aisyahfauziah0704@gmail.com, <sup>2</sup>muhammadi@fip.unp.ac.id

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the less than optimal use of technology in using learning media according to current developments. This research aims to develop interactive learning media on announcement writing skills using Smart Apps Creator in class V elementary schools that is valid, practical and effective. This type of research is development research with the ADDIE model. Data collection uses validation sheets, response questionnaires, and evaluation sheets. The test subjects were class V students consisting of 12 students from SD Negeri 12 Padang Besi and 16 students from SD Negeri 21 Bandar Buat. The results of this research showed that media had a validity of 94.44% for material, 91.66% for language, and 92.24% for media with an average of 92.78% (very valid). The results of the practicality of teacher responses obtained an average of 95.31%. Meanwhile, the practicality of responses from class V students at SD Negeri 12 Padang Besi obtained a result of 94.44% (very practical) and at SD Negeri 21 Bandar Buat obtained a result of 96.09% (very practical). The results of media effectiveness in class V of SD Negeri 12 Padang Besi obtained an increase in learning outcomes of 87.5% with completeness of 79.16%. Meanwhile, class V at SD Negeri 21 Bandar Buat achieved an increase in learning outcomes of 90.62% with a completeness of 81.25%. It can be concluded that interactive learning media on announcement writing skills using Smart Apps Creator in class V elementary school has proven to be valid, practical and effective.*

*Keywords: interactive learning media, smart apps creator, ADDIE*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam inovasi penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis pengumuman menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas V sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket respon, dan lembar evaluasi. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang terdiri atas 12 orang peserta didik di SD Negeri 12 Padang Besi dan 16 orang peserta didik di SD Negeri 21 Bandar Buat. Hasil penelitian ini diperoleh media pembelajaran yang memiliki tingkat persentase validitas 94,44% dari ahli materi, 91,66% dari ahli bahasa, dan 92,24% dari ahli media dengan rerata persentase 92,78% kategori sangat valid.

Hasil praktikalitas angket respon guru memperoleh rerata persentase 95,31%. Sementara praktikalitas angket respon peserta didik kelas V di SD Negeri 12 Padang Besi memperoleh hasil 94,44% dan di SD Negeri 21 Bandar Buat memperoleh hasil 96,09% dengan kategori keduanya sangat praktis. Hasil efektifitas media pembelajaran di kelas V SD Negeri 12 Padang Besi memperoleh persentase peningkatan hasil belajar peserta didik sebanyak 87,5% dengan persentase ketuntasan 79,16%. Sementara di kelas V SD Negeri 21 Bandar Buat memperoleh persentase peningkatan hasil belajar peserta didik sebanyak 90,62% dengan persentase ketuntasan 81,25%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis pengumuman menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas V sekolah dasar terbukti valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, smart apps creator, ADDIE

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar yang mencakup empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Akhyar, 2019). Keempat keterampilan tersebut memiliki hubungan yang sangat erat dan saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Dari keempat keterampilan tersebut, salah satu keterampilan yang selama ini dituntut untuk dapat dikuasai dengan baik adalah keterampilan menulis (Wahyuni, 2016).

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan atau informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis

sebagai alat atau medianya (Dalman, 2016). Menulis dapat dikatakan keterampilan berbahasa yang paling rumit diantara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya karena menulis bukanlah sekadar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur (Rambe et al., 2023). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan yang dibuat secara tertulis sehingga menghasilkan sebuah tulisan berbentuk visual yang dapat dibaca oleh orang lain.

Menulis pengumuman merupakan salah satu contoh karangan eksposisi. Pengumuman merupakan salah satu bahasan yang dipelajari dalam keterampilan menulis

pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik dapat menulis pengumuman dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar serta memperhatikan penggunaan ejaan (Kurniasih et al., 2017).

Dalam upaya mengembangkan keterampilan menulis yang dimiliki peserta didik, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, dan imajinatif. Adanya media pembelajaran akan membuat peserta didik berpartisipasi secara aktif dan merasa senang pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga melatih imajinasi peserta didik untuk menuangkan ide ke dalam sebuah tulisan.

Terdapat berbagai jenis media yang dapat diciptakan dalam proses pembelajaran, salah satunya media yang berasal dari teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Miranda & Muhammadi, 2021). Pemanfaatan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran akan sangat berdampak terhadap kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran akan terasa menyenangkan dan bermakna apabila kegiatan pembelajarannya melibatkan

seluruh peserta didik yang ada di kelas untuk berpartisipasi dengan cara yang unik dan menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan teknologi yang sedang berkembang saat ini yang biasa disebut sebagai media interaktif.

Media interaktif merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, video, audio, dan game. Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru untuk berinteraksi secara langsung antara pengguna dengan perangkat saat pembelajaran (Tafonao, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik di SD Negeri 12 Padang Besi, SD Negeri 11 Indarung, dan SD Negeri 21 Bandar Buat, peneliti merangkum beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran menulis pengumuman yaitu sebagai berikut:

(1) Hasil belajar peserta didik pada materi menulis pengumuman menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM. (2) Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik pasif dalam belajar karena merasa bosan dan tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan secara konvensional sehingga akhirnya peserta didik tidak memahami pokok-pokok isi pengumuman. (3) Peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis pengumuman karena tidak mengetahui struktur pengumuman sehingga cenderung menyajikan isi pengumuman secara tidak sistematis sehingga informasi yang dituangkan dalam pengumuman tidak terpolaurutannya. (4) Selain itu, penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang tidak tepat, serta kalimat yang tidak efektif dimana hal tersebut merupakan aspek yang perlu diperhatikan dalam menulis pengumuman juga menjadi permasalahan dalam pembelajaran menulis pengumuman. (5) Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran oleh guru yang disebabkan karena kesibukan guru sehingga tidak memiliki banyak waktu

untuk membuat media pembelajaran. (6) Guru belum mampu menciptakan media yang interaktif dalam pembelajaran dikarenakan minimnya kemampuan guru dalam penggunaan teknologi.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti menetapkan solusi yang dapat dilakukan dari permasalahan tersebut yaitu perlu adanya sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Sebuah inovasi media dalam pembelajaran menulis pengumuman yang dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Melalui media tersebut diharapkan peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada saat ini, sudah banyak program software yang dapat menunjang kinerja guru untuk membuat media pembelajaran interaktif, salah satunya adalah *Smart Apps Creator*. *Smart Apps Creator* merupakan program yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai aplikasi multimedia yang bisa dipublikasikan

pada *smartphone* android maupun iOS, laptop atau PC dan HTML5 (Dewi S et al., 2021). Penggunaanya tidak diharuskan mahir dalam memprogram sebuah aplikasi karena *Smart Apps Creator* ini tidak menggunakan kode pemrograman dalam penggunaannya serta menghasilkan output dalam format apk, exe, dan HTML5 (Khasanah & Rusman, 2021).

Penelitian terdahulu mengenai *Smart Apps Creator* telah dilakukan oleh Sutarsih (2021), Wahyuli dan Mansurdin (2023). Penelitian terdahulu tersebut mengembangkan *Smart Apps Creator* pada pembelajaran menulis teks prosedur dan menulis kosa kata baku di sekolah dasar, sementara pada pembelajaran menulis pengumuman masih belum dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis pengumuman menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan, maka secara umum tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis

pengumuman *Smart Apps Creator* di kelas V sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Subjek uji coba dalam media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas V SDN 12 Padang Besi dan disebarkan di SDN 21 Bandar Buat. Jenis data yang diambil dalam penelitian ini merupakan data primer yang diambil secara langsung oleh peneliti di lapangan dan data sekunder yaitu berbagai informasi yang telah ada sebelumnya dan dikumpulkan oleh peneliti. Data pertama, dari hasil wawancara dan angket validasi media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* oleh validator. Data kedua adalah data

praktikalitas yang diambil dari hasil pengisian angket pendapat atau respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* yang dikembangkan. Data ketiga, dari hasil belajar peserta didik berupa nilai pre-test dan post-test.

Teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut adalah data yang diperoleh dari hasil uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas media pembelajaran pada keterampilan menulis pengumuman menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas V Sekolah Dasar.

Data yang terkumpul akan disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-4 sebagai berikut:

**Tabel 1. Kategori Skor Skala Likert**

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Setuju
4	Sangat setuju

Sumber: Sugiyono (2018:93)

Persentase	Kategori
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Sangat Tidak Valid

Analisis data validitas dilakukan dengan mengonversi skor yang

diperoleh dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan menggunakan rumus (Pebriani & Zainil, 2022) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

Nilai akhir validitas gabungan dari ketiga validator akan dihitung dengan menggunakan rumus (Sistyarini & Nurtjahyani, 2017) sebagai berikut:

$$V = \frac{va1 + va2 + va3}{3}$$

Keterangan :

V = Persentase rata-rata

va1 = Persentase validitas ahli ke-1

va2 = Persentase validitas ahli ke-2

va3 = Persentase validitas ahli ke-3

Adapun kategori validitas skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Kategori Validitas Skor Berdasarkan Skala Likert**

Sumber: Modifikasi (Vawanda & Zainil, 2023)

### 1. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Perhitungan nilai akhir berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik dapat dilakukan menggunakan rumus (Pebriani & Zainil 2022) yang sama sebagaimana terdapat pada lembar validasi.

Tingkat praktikalitas media pembelajaran dapat berpedoman pada tabel berikut:

**Tabel 3. Kategori Praktikalitas Skor Berdasarkan Skala Likert**

Rentang %	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Adaptasi Riduwan dan Akdon (2015)

### 2. Analisis Data Efektivitas Media Pembelajaran

Analisis efektivitas media pembelajaran diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui tes evaluasi. Apabila ketuntasan peserta didik lebih besar atau sama dengan kriteria KBM yang ditetapkan di sekolah maka peserta didik dinyatakan tuntas.

Nilai akhir perhitungan hasil tes evaluasi peserta didik dianalisis dengan menggunakan modifikasi

rumus yang dikemukakan oleh (Arifin, 2017) yaitu:

$$X = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

X = Nilai persen yang dicari

R = Jumlah peserta didik yang tuntas

SM = Jumlah peserta didik yang ada

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Penyajian Data Uji Coba

Tahap pertama pada proses pengembangan media yaitu tahap *analysis* (analisis) yang terdiri atas analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakter peserta didik. Pengumpulan informasi yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan observasi di SD Negeri 21 Bandar Buat, SD Negeri 12 Padang Besi, dan SD Negeri 11 Indarung serta wawancara dengan wali kelas V dan memberikan angket kepada peserta didik.

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang peneliti temukan yaitu: (a) peserta didik memerlukan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. (b) peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan sajian yang mudah dipahami dan menarik. (c)

peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan bisa meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. (d) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu membangun suasana di kelas agar peserta didik tidak mudah bosan. (e) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik belajar secara mandiri dan aktif.

Hasil analisis kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah Kurikulum Merdeka. Dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*, analisis kurikulum yang peneliti lakukan difokuskan kepada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi menulis pengumuman di kelas V sekolah dasar.

Hasil analisis karakter peserta didik didapatkan melalui pengumpulan informasi dengan melakukan penyebaran angket. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang peserta didik. Hasil dari penyebaran angket peserta didik tersebut rata-rata menyatakan sangat senang dengan media pembelajaran

menggunakan gambar, animasi, dan video serta menggunakan laptop dan proyektor.

Tahap kedua adalah tahap *design* (perancangan). Tahap ini merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Selain itu, peneliti juga membuat flowchart yang digunakan sebagai sketsa awal pembuatan media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, materi yang dirancang menggunakan *software Smart Apps Creator* menghasilkan media pembelajaran interaktif sebagai optimalisasi perkembangan teknologi serta memudahkan dalam menyajikan pembelajaran.



Gambar 1 Cover Media Pembelajaran Menulis Pengumuman

Tahap ketiga adalah tahap *development* (pengembangan). Media pembelajaran yang sudah dirancang kemudian diajukan ke validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk divalidasi. Setelah media



pembelajaran selesai divalidasi, maka dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari ketiga validator.

**Tabel 4 Hasil Perhitungan Instrumen Validitas**

No	Aspek yang divalidasi	Persentase Penilaian	Kategori
1.	Materi	94,44%	Sangat Valid
2.	Bahasa	91,66%	Sangat Valid
3.	Media	92,24%	Sangat Valid
	Rerata Keseluruhan	92,78%	Sangat Valid

Tahap keempat adalah tahap *implementation* (penerapan) yang dilakukan melalui kegiatan uji coba di lapangan. Kegiatan uji coba dilaksanakan pada tanggal 20-21 Mei 2024 di SD Negeri 12 Padang Besi dengan subjek uji coba yaitu peserta didik kelas V yang berjumlah 12 orang. Selanjutnya penelitian dilakukan di SD Negeri 21 Bandar Buat pada tanggal 27 dan 29 Mei 2024 dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V yang berjumlah 16 orang.

**Tabel 5 Hasil Perhitungan Praktikalitas Angket Respon Peserta Didik**

No	Responden	Persentase Penilaian	Kategori
1.	Peserta Didik Kelas V SD Negeri 12 Padang Besi	94,44%	Sangat Praktis
2.	Peserta	91,66%	Sangat

Didik Kelas V SD Negeri 21 Bandar Buat	Praktis
--	---------

**Tabel 6 Hasil Perhitungan Praktikalitas Angket Respon Guru**

No	Responden	Persentase Penilaian	Kategori
1.	Guru Kelas V SD Negeri 12 Padang Besi	93,75%	Sangat Praktis
2.	Guru Kelas V SD Negeri 21 Bandar Buat	96,87%	Sangat Praktis
	Rerata Keseluruhan	95,31%	Sangat Praktis

**Tabel 7 Perhitungan Efektivitas Hasil Belajar Peserta Didik**

No	Responden	Persentase Ketuntasan	Persentase Peningkatan Hasil Belajar
1.	Peserta Didik Kelas V SD Negeri 12 Padang Besi	79,16%	87,5%
2.	Peserta Didik Kelas V SD Negeri 21 Bandar Buat	81,25%	90,62%

Tahap kelima adalah tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil penilaian dari uji praktikalitas dan uji efektivitas yang dilakukan terhadap media pembelajaran *Smart Apps Creator* untuk mengetahui keberhasilan media

pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* sudah sesuai dengan model ADDIE yang telah diterapkan dalam penelitian ini. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

### **E. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis pengumuman menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas V sekolah dasar menghasilkan media pembelajaran yang valid. Hal ini didasarkan pada hasil validasi oleh validator ahli yang memperoleh persentase kevalidan yaitu dari ahli materi 94,44%, ahli bahasa 91,66%, dan ahli media 92,24%. Hasil validasi tersebut memperoleh rerata persentase 92,78% dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan dari hasil validasi tersebut bahwa media yang dikembangkan sudah layak

digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis pengumuman menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas V sekolah dasar menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini diketahui dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Hasil angket respon guru dan peserta didik di SD 12 Padang Besi menunjukkan persentase 93,75% untuk respon guru dan persentase 94,44% untuk respon peserta didik dengan kategori keduanya sangat praktis. Sementara hasil angket respon guru dan peserta didik di SD 21 Bandar Buat menunjukkan persentase 96,87% untuk respon guru dan persentase 96,09% untuk respon peserta didik dengan kategori keduanya sangat praktis.

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis pengumuman menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas V sekolah dasar menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes evaluasi peserta didik di kelas V SD Negeri 12 Padang Besi memperoleh persentase peningkatan hasil belajar peserta didik

87,5% dengan persentase ketuntasan 79,16%. Sementara hasil tes evaluasi peserta didik di kelas V SD Negeri 21 Bandar Buat memperoleh persentase peningkatan hasil belajar peserta didik 90,62% dengan persentase ketuntasan 81,25%. Hasil ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal maka perlu diberikan beberapa saran yaitu (1) Produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* ini dapat digunakan pada tingkat kelas V SD yang diinginkan berdasarkan pada materi menulis pengumuman pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, penyebaran produk harus mempertimbangkan situasi dan kondisi di lapangan sehingga penyebaran produk tidak sia-sia. (2) Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi yang sesuai dengan pembelajaran atau dengan mengembangkan pemanfaatan fitur-fitur yang digunakan. Harapannya

agar produk yang dihasilkan nantinya lebih komprehensif, hal ini karena produk ini terbatas hanya memuat materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu menulis pengumuman. Melalui penambahan materi yang lebih banyak, diharapkan produk yang dihasilkan kedepannya lebih bermanfaat untuk peserta didik dan guru.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhyar, F. (2019). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dalam Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung*, 1(1), 77–90.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Press.
- Khasanah, & Rusman. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016
- Kurniasih, S. M., Sunarya, D. T., & Panjaitan, R. L. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Pengumuman Melalui Metode Writing Process Pada Siswa Kelas IV SDN Sukasirna 1 Kecamatan Sumedang Selatan

- Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 1651–1660.
- Pebriani, C., & Zainil, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 2250–2253.
- Rambe, R. N., Ramadani, K. S., Nisa, K., & Adella, S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Visual Gambar Siswa Kelas IV SDIT Hidayatul Jannah. *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 202–210.
- Sistyarini, D. I., & Nurtjahyani, S. D. (2017). Analisis Validitas Terhadap Pengembangan Handout Berbasis Masalah pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP/MTS. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), 581–584.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarsih, S. (2021). Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 338–342.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 124.
- Wahyuli, & Mansurdin. (2023). Pengembangan Media Integratif Berbasis Aplikasi (Smart Application Creator) SAC Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 20 Indarung. (Skripsi, Universitas Negeri Padang).