

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS EKSPLANASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Muhammad Rizal^{1*}, Dadan Djuanda², Prana Dwija Iswara³

^{1, 2, 3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

^{1*}muhammadrizal14@upi.edu, ²dadandjuanda@upi.edu, ³iswara@upi.edu

Corresponding author*

ABSTRACT

This study aims to develop an Android application-based learning media for writing explanatory texts for elementary school students. This media was developed in response to students' weak ability to compose explanatory texts according to the rules, which is caused by limited understanding of text structure and lack of internal motivation to write. The research method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The product developed is an Android application using Smart Apps Creator, equipped with materials, learning videos, quizzes, writing features, and an automatic correction system. The validation results by material experts showed a feasibility score of 85.33% and media experts 96.36%, which is included in the very feasible category. The trial on students showed very practical results, with a score of 84.95% in small groups and 88.82% in large groups. This application is declared feasible and practical for use in learning to write explanatory texts in grade V of elementary school, and is able to improve students' understanding of text structure and writing skills independently and interactively.

Keywords: *Development, Application, ADDIE, Writing, Explanatory Text,*

ABSTRAK

Penelitian memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menulis teks eksplanasi berbasis aplikasi Android bagi siswa sekolah dasar. Media ini dikembangkan sebagai respons terhadap lemahnya keterampilan siswa ketika menulis teks eksplanasi yang tidak sesuai dengan strukturnya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman terhadap struktur teks dan kurangnya dorongan internal untuk menulis. Metode penelitian yang digunakan adalah Design and Development (D&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk yang dikembangkan berupa aplikasi Android menggunakan Smart Apps Creator, dilengkapi dengan materi, video pembelajaran, kuis, fitur menulis, serta sistem koreksi otomatis. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan skor kelayakan sebesar 85,33% dan ahli media sebesar 96,36% yang termasuk kategori sangat layak. Uji coba kepada siswa menunjukkan hasil sangat praktis, dengan nilai 84,95% pada kelompok kecil dan 88,82% pada kelompok besar. Aplikasi ini dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi di kelas V SD, serta mampu meningkatkan pemahaman struktur teks dan kemampuan menulis siswa secara mandiri dan interaktif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Pembelajaran Menulis, Teks Eksplanasi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses dengan tujuan untuk memajukan individu dengan kegiatan belajar dan pengalaman. Berdasarkan Aturan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya sendiri maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, pendidikan dan proses pembelajaran perlu diarahkan untuk membentuk peserta didik yang memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang selaras dengan kebutuhan dan tuntutan lingkungan social. Salah satu keterampilan penting dalam kehidupan bermasyarakat adalah kemampuan berkomunikasi.

Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi yang digunakan oleh manusia, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keempat keterampilan ini terbagi menjadi dua kelompok, yaitu keterampilan reseptif yang mencakup menyimak dan membaca, serta keterampilan produktif yang meliputi menulis dan berbicara (Mulyati, 2015).

Menulis merupakan salah satu cara seorang individu manusia dalam menyampaikan pesan dengan bentuk tulisan dan juga merupakan salah satu elemen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi satu keterampilan berbahasa untuk dikuasai oleh siswa. Keterampilan menulis salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting karena berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan, terutama di era globalisasi yang menuntut berbagai keterampilan. Selanjutnya menurut (Tarigan, 2008) dalam (Siregar, 2019) menyatakan, Menulis merupakan

keterampilan berbahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara tidak langsung tanpa pertemuan tatap muka. Kegiatan menulis bersifat produktif dan menjadi sarana untuk mengekspresikan gagasan atau perasaan. Kemampuan menulis di sekolah dasar sangat penting karena menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan literasi siswa. Menulis mendorong siswa untuk mengembangkan daya pikir, kreativitas, serta meningkatkan pemahaman terhadap berbagai mata pelajaran.

Dalam pembelajaran menulis mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat banyak teks salah satunya yaitu teks eksplanasi. Teks eksplanasi merupakan suatu teks yang menjelaskan proses atau fenomena, baik fenomena alam, sosial, ilmiah maupun budaya. Menurut (Kosasih, 2014), Teks eksplanasi adalah jenis teks yang menjelaskan suatu proses atau kejadian yang berkaitan dengan asal-usul, tahapan, atau perkembangan dari sebuah fenomena, baik itu yang terjadi di alam, dalam kehidupan sosial, maupun dalam aspek budaya.

Dalam pembelajaran di kelas ketika menulis teks eksplanasi masih terdapat permasalahan yaitu kesulitan siswa dalam menulis teks eksplanasi sesuai dengan strukturnya. Penelitian (Yulistiani & Indihadi, 2020) menyatakan bahwa keterampilan menulis siswa ketika menulis, khususnya pada materi teks eksplanasi di kelas V sekolah dasar, masih tergolong rendah. Siswa menghadapi kesulitan dalam membuat teks eksplanasi sesuai dengan struktur. Terkadang siswa hanya mampu menuliskan salah satu dari tiga struktur. Dalam hal ini siswa hanya menulis sebab-akibat (deretan penjelas) tanpa disertai dengan pernyataan umum terlebih dahulu (Anggun Floresita Ramadani et al., 2024). Selain itu, siswa mengalami hambatan dalam mengungkapkan ide atau pikirannya dalam bentuk tulisan yang sesuai, sehingga proses penulisan teks eksplanasi menjadi tantangan bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti rendahnya motivasi siswa dalam menulis teks eksplanasi, selain itu juga karena siswa kurang membaca buku dan berlatih menulis. Seperti dalam penelitian

(Titi Agustinah, 2023) menjelaskan bahwa penyebab siswa kesulitan menulis teks eksplanasi, jaranganya siswa membaca buku teks, minimnya latihan menulis, serta kesulitan dalam menyampaikan gagasan secara tertulis.

Dalam mengatasi rendahnya keterampilan siswa dalam menulis teks eksplanasi, terutama kesulitan siswa dalam menyusun teks sesuai struktur dan menuangkan ide ke dalam tulisan, diperlukan alternatif solusi yang tepat. Salah satu solusi tersebut bisa berupa penerapan metode pembelajaran yang efektif atau penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian (Yulistiani & Indihadi, 2020) salah satu alternatif solusi adalah dengan menciptakan media pembelajaran berupa gambar berseri. Penggunaan gambar berseri dapat membantu siswa dalam mengembangkan gagasan mereka ke dalam bentuk tulisan serta mempermudah mereka dalam menemukan kosakata untuk mengekspresikan isi gambar secara tertulis. Media ajar sendiri merujuk pada berbagai bentuk

instrumen atau alat bantu yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah penyampaian materi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Jannah, 2009), media merupakan alat atau perantara untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Maka dari itu, media pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam memahami dan menyerap materi dengan cara yang lebih mudah, menarik, dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat (Saleh & Syahrudin, 2023), yang menyatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan secara tepat dan mendalam, mengembangkan kemampuan kognitif dan pembentukan karakter siswa sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan semangat belajar siswa, membantu memperjelas materi yang kompleks, serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran berperan

penting dalam menstimulasi berbagai indera siswa, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat secara utuh.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi serta solusi yang diperoleh dari berbagai literatur, peneliti merancang dan mengembangkan sebuah produk aplikasi pembelajaran berbasis aplikasi Android yang diberi nama “Kedasi” (Kelas Digital Teks Eksplanasi). Aplikasi ini dirancang khusus untuk materi teks eksplanasi dan mencakup penjelasan materi, struktur teks, serta dilengkapi dengan video animasi. Melalui aplikasi ini, siswa dapat menulis teks eksplanasi langsung di dalamnya, dan tulisan tersebut akan dikoreksi secara otomatis oleh sistem. Dengan adanya fitur koreksi otomatis ini, siswa dapat mengetahui kesalahan dalam penulisannya secara langsung. Penambahan video animasi juga memiliki tujuan agar siswa terbantu dalam mengembangkan ide dan menuangkannya ke dalam bentuk tulisan eksplanasi. Sesuai dengan penelitian (Amin, 2021), yang

menyatakan pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dapat berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan menulis teks eksplanasi pada siswa. Pengembangan aplikasi Kedasi dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak Smart Apps Creator (SAC), yang memungkinkan pembuatan aplikasi Android tanpa memerlukan keahlian pemrograman. Penelitian (Azizah, 2020), menyebutkan bahwa SAC adalah perangkat lunak desktop yang digunakan untuk merancang aplikasi pada sistem operasi iOS dan android tanpa perlu menulis kode program. Oleh karena itu, SAC sangat tepat digunakan sebagai sarana inovasi dalam pengembangan aplikasi pembelajaran. SAC adalah perangkat lunak berbasis multimedia yang mendukung penggunaan berbagai elemen seperti gambar, suara, dan video. Selain itu, SAC juga bersifat fleksibel dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun sesuai kebutuhan pengguna (Saputra et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan dan alternatif solusi di atas,

aplikasi *android* dikembangkan dalam penelitian sebagai wadah untuk memudahkan siswa dalam menulis teks eksplanasi yang di dalamnya berisi materi teks, suara, video animasi, dan sistem koreksi. Alasan utama dikembangkannya alternatif solusi tersebut yaitu agar siswa mudah menulis teks eksplanasi karena dipandu dengan sistem koreksi otomatis di dalam aplikasi serta video animasi yang membantu siswa dalam menuangkan gagasan dan informasi. Dengan keterkaitan tersebut, dasar penelitian ini akan membahas mengenai “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”

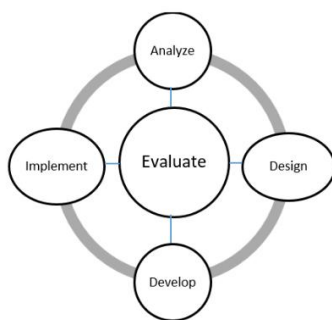
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) karena sejalan dengan tujuan utama yaitu merancang dan mengembangkan sebuah produk pembelajaran. Menurut Richey dan Klein (2007) dalam (Dewi et al., 2023), Design and Development merupakan pendekatan metodologis yang dilakukan secara sistematis untuk

menciptakan suatu produk melalui proses perancangan, pengembangan, serta evaluasi yang menyeluruh. Berdasarkan tujuannya, metode D&D terbagi ke dalam dua tujuan utama, yaitu untuk mengembangkan sebuah alat atau produk, serta untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa alat bantu dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran digital yang difokuskan pada materi menulis teks eksplanasi bagi siswa sekolah dasar. Media ini dirancang sebagai sarana pendukung bagi guru dalam mengajarkan materi teks eksplanasi, dengan menyediakan kerangka atau panduan yang sistematis untuk membantu siswa dalam menyusun teks eksplanasi secara terstruktur.

Penelitian ini menggunakan model desain ADDIE yang dikembangkan oleh Branch. Model ini dipilih karena sesuai dengan tahapan-tahapan yang dibutuhkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Dalam konteks pengembangan tersebut, desain ADDIE berperan sebagai panduan sistematis yang membantu dalam menciptakan produk pembelajaran

yang siap diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analyze (analisis), Design (perancangan), Develop (pengembangan), Implement (penerapan), dan Evaluate (evaluasi), (Branch, 2009).



Gambar 1. Prosedur Penelitian ADDIE

Penelitian ini melibatkan partisipasi dari beberapa ahli dan pengguna. Para ahli terdiri atas ahli materi dan ahli media pembelajaran, sementara pengguna mencakup guru serta siswa kelas V sekolah dasar. Lokasi penelitian bertempat di salah satu SD di Kecamatan Jatiwangi, Kabupaten Majalengka. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil wawancara awal di lapangan yang mengindikasikan bahwa pembelajaran teks eksplanasi di sekolah tersebut masih minim inovasi media pembelajaran yang menarik. Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini meliputi validasi dari para ahli serta angket tanggapan dari pengguna.

Validasi ahli (expert judgment) dilakukan sebagai langkah untuk menilai kelayakan isi materi dan desain media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam tahapan ini, para ahli yang memiliki pengalaman di bidangnya diminta untuk mengisi lembar penilaian guna mengevaluasi mutu media pembelajaran. Validasi ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu validasi oleh ahli materi yang mencakup aspek relevansi isi, evaluasi, dampak terhadap strategi pembelajaran, serta penggunaan bahasa; dan validasi oleh ahli media yang mencakup aspek kebahasaan, rekayasa perangkat, serta komunikasi visual (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi ini memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi isi materi dilakukan oleh seorang dosen

yang memiliki keahlian dalam bidang Bahasa Indonesia, sedangkan validasi desain media dilaksanakan oleh dosen yang ahli di bidang teknologi dan media pembelajaran. Penilaian terhadap komponen media diperoleh dengan menjumlahkan skor yang diberikan oleh masing-masing ahli. Dalam proses ini digunakan skala Likert dengan rentang skor dari 1 hingga 5, di mana responden diminta menyatakan tingkat persetujuan mereka terhadap sejumlah pernyataan atau item penilaian (Simamora, 2022). Skor 1 menunjukkan penilaian sangat kurang, skor 2 kurang, skor 3 cukup, skor 4 baik, dan skor 5 sangat baik. Validasi terhadap produk media dilakukan pada tahap pengembangan, sebelum media diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Instrumen validasi untuk ahli materi terdiri atas 15 butir pernyataan, sementara instrumen validasi untuk ahli media terdiri atas 11 butir pernyataan.

Dalam penelitian ini, angket dimanfaatkan sebagai alat untuk mengumpulkan data respons dari pengguna, yakni guru dan siswa yang berperan sebagai responden. Penggunaan angket atau kuesioner

merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang umum, di mana respon diperoleh melalui serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang telah dirancang sebelumnya (Ardiansyah et al., 2023). Tujuan utama dari angket ini adalah untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan mampu menjawab kebutuhan dalam proses pembelajaran di kelas. Angket tersebut diisi setelah tahap implementasi, yakni setelah media digunakan secara langsung di sekolah. Dalam angket yang ditujukan kepada guru, terdapat 11 pernyataan yang mewakili 4 aspek penilaian.

Sementara itu, analisis data dari proses validasi ahli dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan Skala Likert. Skala ini berfungsi untuk mengukur tanggapan partisipan terhadap berbagai item pertanyaan yang telah dirancang. Dalam penerapannya, variabel yang hendak diukur diuraikan menjadi beberapa indikator, yang selanjutnya dijadikan dasar dalam penyusunan butir-butir pernyataan dalam instrumen penelitian. Tiap jawaban pada angket dengan Skala Likert diberi nilai berdasarkan tingkatan penilaian yang

bersifat bertahap, mulai dari tanggapan yang sangat positif hingga sangat negatif (S. Widodo et al., 2023). Diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Skor Angket Validasi Ahli

Skala pada Instrumen	Interpretasi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Skor dari setiap pernyataan dalam angket dijumlahkan terlebih dahulu, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Proses konversi dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor ideal pada setiap angket, menggunakan rumus berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Ps = Persentase Hasil

S = Total skor yang diperoleh

N = Total skor maksimal (ideal)

Persentase yang dihasilkan baik dari penilaian expert judgement maupun dari angket respons pengguna selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria skor menurut Arikunto dalam

(Kholimah, Martono, & Hairida 2021) sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Persentase Skor Validasi Ahli

No	Skor dalam Persen %	Kategori Kelayakan
1.	0 – 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21 – 40%	Tidak Layak
3.	41 – 60%	Cukup Layak
4.	61 – 80%	Layak
5.	81 – 100%	Sangat Layak

Persentase hasil validasi dari para ahli disajikan dalam bagian temuan yang membahas proses desain dan pengembangan produk, kemudian dianalisis lebih lanjut dalam bagian pembahasan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berupa aplikasi Kedasi dalam konteks pembelajaran menulis teks eksplanasi. Sementara itu, data yang diperoleh dari angket respons pengguna dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif. Seperti halnya pada analisis validasi ahli, teknik analisis data pada angket respons pengguna juga menggunakan perhitungan berdasarkan skala Likert.

Persentase yang dihasilkan dari angket guru dan siswa kemudian dijabarkan dengan mengacu pada

kriteria interpretasi skor yang telah ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Persentase Skor Angket Respons

No	Skor dalam Persen %	Kategori Kelayakan
1	0 – 20%	Sangat Tidak Praktis
2	21 – 40%	Tidak Praktis
3	41 – 60%	Cukup
4	61 – 80%	Praktis
5	81 – 100%	Sangat Praktis

Hasil persentase respons pengguna dijelaskan dalam bagian temuan terkait prosedur uji coba produk, kemudian dianalisis lebih lanjut dalam pembahasan mengenai tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran aplikasi Kedasi pada pembelajaran menulis teks eksplanasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini memiliki dua hasil yang diperoleh yaitu pertama, pengembangan aplikasi pembelajaran menulis menggunakan Smart Apps Creator dan sistem koding untuk koreksi otomatis. Dan yang kedua yaitu, untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan aplikasi

dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi di kelas V sekolah dasar.

1. Pengembangan Aplikasi Kedasi

Berikut adalah penjelasan tahapan-tahapan pengembangan aplikasi Kedasi berdasarkan model pengembangan ADDIE :

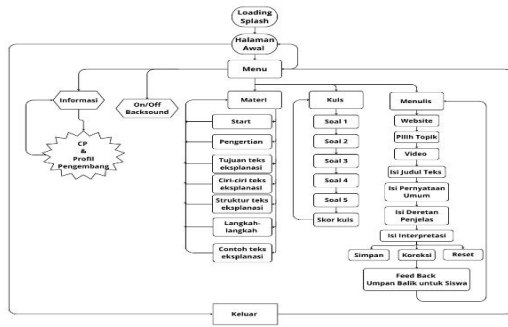
a. Analyze (analisis)

Tahap ini difokuskan pada proses analisis permasalahan dan identifikasi kebutuhan sebagai langkah awal dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan. Melalui wawancara terbuka dengan guru kelas V, terungkap adanya kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks eksplanasi. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks eksplanasi sesuai struktur yang benar. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai struktur teks eksplanasi. Hal ini terlihat dari fakta bahwa beberapa siswa tidak mampu menyebutkan struktur teks eksplanasi saat ditanya. Di samping itu, rendahnya minat menulis juga menjadi faktor penghambat kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan alternatif solusi yang tidak hanya

dapat meningkatkan minat siswa dalam menulis, tetapi juga mempermudah mereka dalam memahami dan menyusun teks eksplanasi dengan benar. Dari hasil analisis kebutuhan, solusi yang dirumuskan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android. Aplikasi ini dirancang khusus untuk menyajikan materi teks eksplanasi yang dilengkapi fitur menulis langsung dan sistem koreksi otomatis. Pemilihan media berbasis aplikasi Android didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memiliki perangkat smartphone berbasis Android. Sebagai penunjang dalam pengembangan aplikasi Kedasi, pada tahap ini juga ditentukan sumber materi, acuan desain, serta perangkat lunak pendukung. Sumber materi diambil dari buku paket Bahasa Indonesia kelas V SD. Desain grafis dikembangkan dengan menggunakan software Canva, sementara proses pembuatan dan pengembangan aplikasi dilakukan melalui software utama Smart Apps Creator. Selain itu, digunakan pula software tambahan seperti Visual Studio Code untuk membangun sistem koreksi otomatis pada aplikasi.

b. Design (desain)

Pada tahap desain, fokus utama diarahkan pada penyusunan rancangan awal aplikasi Kedasi yang telah didasari oleh hasil analisis sebelumnya. Rancangan ini mencakup pembuatan flowchart (bagan alur) dan storyboard (papan cerita). Kedua komponen ini berperan sebagai panduan dalam proses pengembangan aplikasi agar setiap langkah dapat dilakukan secara sistematis, efisien, dan efektif. Dengan adanya perencanaan yang jelas, proses pengembangan diharapkan dapat berlangsung lebih cepat dan terarah (Batubara, 2021). Flowchart digunakan untuk menggambarkan alur navigasi serta hubungan antar halaman dalam aplikasi, sementara storyboard berisi rancangan visual atau sketsa tampilan setiap halaman berdasarkan alur yang telah ditentukan dalam flowchart. Berikut ini ditampilkan flowchart beserta sebagian storyboard dari aplikasi Kedasi.



Gambar 2 Flowchart Aplikasi

Tabel 4 Storyboard Menu Utama

Tampilan	Keterangan
4 5 1 2 3	1 = Materi 2 = Kuis 3 = Menulis 4 = Pengaturan Suara Background 5 = Informasi CP dan Profil Pengembang 6 = Kembali ke halaman Awal

Tabel 5 Storyboard Fitur Menulis dan Koreksi Otomatis

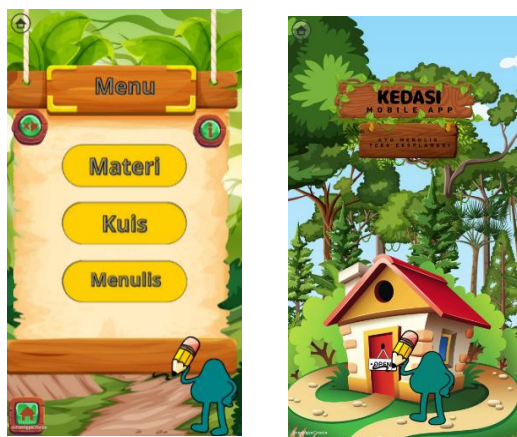
Tampilan	Keterangan
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	1 = Pilih topik Gunung Meletus 2 = Pilih topik Gempa Bumi 3 = Pilih topik Bullying 4 = Video Animasi 5 = Kolom isi judul teks 6 = Kolom isi pernyataan umum 7 = Kolom isi deretan penjelas 8 = Kolom isi interpretasi 9 = Simpan teks 10 = Koreksi teks 11 = Reset

c. Develop (pengembangan)

Pada tahap ini, aplikasi Kedasi mulai dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Peneliti mengumpulkan berbagai komponen pendukung aplikasi, kemudian membuat dan mengembangkannya, serta melakukan uji validitas aplikasi kepada ahli media dan ahli materi. Komponen yang disiapkan meliputi materi pembelajaran yang disusun menggunakan Microsoft Word, serta elemen desain grafis yang dirancang dengan bantuan software Canva. Selain itu, sistem koreksi otomatis dikembangkan menggunakan Visual Studio Code dengan bantuan kode yang dihasilkan oleh AI. Setelah seluruh komponen siap, peneliti menyatukan semua elemen tersebut menjadi satu kesatuan aplikasi menggunakan perangkat lunak Smart Apps Creator (SAC). Perangkat ini dipilih karena memberikan kemudahan bagi guru atau pengguna lainnya dalam menyusun konten multimedia tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman yang rumit.. Selain itu, hasil pengembangan aplikasi melalui SAC dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi umum seperti iOS,

Android, Windows, serta memiliki dukungan ekstensi HTML5.

Inti dari pengembangan aplikasi KEDASI (Kelas Digital Teks Eksplanasi) adalah untuk memberikan pemahaman materi tentang teks eksplanasi kepada siswa serta menyediakan fitur interaktif berupa latihan menulis teks eksplanasi yang dilengkapi dengan sistem koreksi otomatis. Fitur ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menulis teks eksplanasi secara baik dan benar sesuai dengan strukturnya. Berikut ini merupakan tampilan aplikasi Kedasi yang sudah disusun dan disatukan melalui SAC.



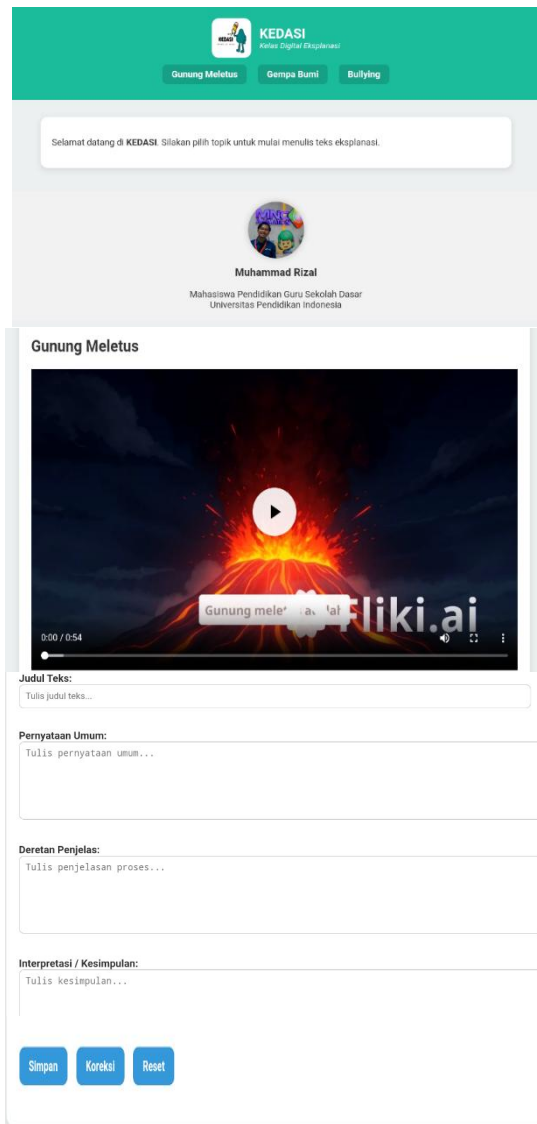
Gambar 5. Tampilan Awal dan Menu



Gambar 6. Materi



Gambar 7. Kuis



Gambar 8. Menulis dan Koreksi Otomatis

Setelah purwarupa aplikasi selesai dikembangkan, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan uji validasi dengan melibatkan dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi dari sisi materi dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang Bahasa Indonesia, sedangkan validasi terhadap desain media dilakukan

oleh dosen yang berkompeten di media pembelajaran dan bidang teknologi.

Proses uji kelayakan media aplikasi Kedasi diawali dengan validasi oleh ahli materi, yang bertugas menilai isi dan aspek kebahasaan dalam aplikasi. Berikut disajikan hasil validasi dari ahli materi terhadap aplikasi Kedasi.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Hasil Angket
1.	Kesesuaian Materi	12
2.	Keakuratan Materi	8
3.	Isi Penyajian Materi	14
4.	Kebahasaan	12
Total Skor		46
Skor Maksimal		75
Persentase (%)		61,33%
Kategori		Layak

Berdasarkan data dalam tabel tersebut, hasil validasi ahli materi terhadap media aplikasi Kedasi menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh skor total sebesar 46 dari skor maksimal 75. Rincian skor tiap aspek meliputi: 12 poin untuk aspek kesesuaian, 8 poin untuk keakuratan materi, 14 poin pada

penyajian isi materi, dan 12 poin untuk aspek kebahasaan. Skor total tersebut kemudian dikonversi menjadi persentase sebesar 61,33%, yang termasuk dalam kategori “layak”. Dengan demikian, aplikasi Kedasi dinyatakan layak oleh validator, namun disertai catatan untuk dilakukan perbaikan. Saran perbaikan yang diberikan terutama mencakup aspek penyajian materi. Fitur menulis dalam aplikasi dinilai masih perlu ditingkatkan, termasuk sistem koreksi otomatis yang belum menyediakan saran kata kunci perbaikan, khususnya yang berkaitan dengan unsur kebahasaan dalam teks eksplanasi. Umpan balik yang muncul belum memuat kata kunci dengan jelas karena hanya memberikan dua contoh kemudian dilanjutkan dengan kata dan lain-lain. Oleh karena itu, sistem umpan balik koreksi otomatis diperbaiki dengan menambahkan saran kata kunci untuk siswa. Selain itu, pada aspek kebahasaan masih ditemukan penggunaan kata-kata yang dirasa kurang mudah dipahami oleh siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil validasi tersebut, dilakukan revisi terhadap produk dengan

memperbaiki gaya bahasa penyampaian materi dan menambahkan kata kunci beserta unsur kebahasaan pada sistem koreksi otomatis. Adapun bentuk perbaikannya dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 7. Revisi Produk

Sebelum Perbaikan	✓ Judul sudah sesuai dengan topik. ⚠ Pernyataan Umum sebaiknya mengandung kata seperti <i>adalah, merupakan, dll.</i> ⚠ Pernyataan Umum belum menunjukkan topik gunung meletus dengan jelas. ✓ Sertakan kata seperti <i>magma, letusan, lava, abu...</i> ⚠ Deretan Penjelas belum menjelaskan proses atau sebab akibat dengan jelas. ⚠ Gunakan kata seperti <i>karena, sehingga, dll.</i> ✓ Deretan Penjelas sesuai dengan topik. ⚠ Interpretasi sebaiknya memuat kata simpulan seperti <i>dengan demikian, kesimpulannya, dll.</i>
Sesudah Perbaikan	✓ Judul sudah sesuai dengan topik. ⚠ Pernyataan Umum sebaiknya mengandung kata seperti <i>adalah, merupakan, dll.</i> ⚠ Pernyataan Umum belum menunjukkan topik gunung meletus dengan jelas. ✓ Sertakan kata seperti <i>magma, letusan, lava, abu...</i> ⚠ Deretan Penjelas belum menjelaskan proses atau sebab-akibat dengan jelas. ✓ Gunakan kata seperti <i>karena, sehingga, akibatnya, pertama, selanjutnya, dll.</i> ✓ Deretan Penjelas sesuai dengan topik. ⚠ Interpretasi sebaiknya memuat kata simpulan seperti <i>dengan demikian, disimpulkan, hal ini menunjukkan, penting bagi kita.</i>

Setelah dilakukan perbaikan produk berdasarkan masukan dari validator, peneliti kembali melaksanakan uji validasi materi. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli materi terhadap aplikasi Kedasi setelah dilakukan perbaikan.

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Hasil Angket
1.	Kesesuaian Materi	15
2.	Keakuratan Materi	10
3.	Isi Penyajian Materi	24
4.	Kebahasaan	15

Total Skor	64
Skor Maksimal	75
Persentase (%)	85,33%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan data pada tabel tersebut, aplikasi Kedasi meraih skor total 64 dari jumlah skor maksimal 75. Rincian perolehan skor meliputi: 15 poin untuk aspek kesesuaian materi, 10 poin untuk keakuratan materi, 24 poin untuk penyajian isi materi, dan 15 poin pada aspek kebahasaan. Skor ini kemudian dikonversi menjadi persentase sebesar 85,33% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan hasil ini, aplikasi Kedasi dinyatakan sangat layak oleh validator untuk dilanjutkan ke tahap penelitian berikutnya.

Selanjutnya, uji kelayakan kedua terhadap aplikasi Kedasi dilakukan oleh ahli di bidang media pembelajaran dan teknologi. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan aplikasi dari segi desain tampilan, fungsi teknologi, serta efektivitas penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran. Berikut

merupakan hasil validasi dari ahli media terhadap aplikasi Kedasi.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Hasil Angket
1.	Tampilan dan Desain Media	20
2.	Fungsionalitas dan Interaktivitas	14
3.	Keefektifan Media	10
4.	Teknis dan Stabilitas Kinerja Media	9
Total Skor		53
Skor Maksimal		55
Persentase (%)		96,36%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan data pada tabel tersebut, aplikasi pembelajaran menulis teks eksplanasi memperoleh skor total sebesar 53 dari skor maksimal 55. Rincian skor pada masing-masing aspek adalah sebagai berikut: 20 poin untuk aspek tampilan dan desain, 14 poin untuk fungsionalitas dan interaktivitas, 10 poin untuk efektivitas media, serta 9 poin pada aspek teknis. Skor keseluruhan tersebut kemudian dikonversi menjadi persentase sebesar 96,36%, yang tergolong dalam kategori “sangat layak”.

Dengan demikian, validator menyatakan bahwa aplikasi Kedasi sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran menulis teks eksplanasi.

d. Implement (Uji Coba)

Pada tahap implementasi atau uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil telah melibatkan 11 orang siswa dan bertujuan untuk mengetahui kesan awal siswa terhadap penggunaan aplikasi Kedasi, serta untuk mendeteksi adanya kesalahan teknis atau kemungkinan malware atau eror pada saat aplikasi dijalankan secara langsung di android. Setelah itu, dilakukan uji coba dalam sakala kelompok besar dengan jumlah 27 orang siswa dalam bentuk pembelajaran. Semua uji coba tersebut dilakukan di salah satu SD di Kecamatan Jatiwangi I yang menjadi tempat penelitian berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam uji coba ini adalah angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui kepuasan siswa pada aplikasi Kedasi.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan dengan melibatkan 11

siswa yang menggunakan aplikasi Kedasi dalam kegiatan pembelajaran menulis teks eksplanasi. Siswa-siswa yang dipilih untuk mengikuti uji coba ini adalah mereka yang telah memiliki kemampuan dalam mengoperasikan smartphone secara mandiri. Tujuan dari pelaksanaan uji coba ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi dapat digunakan secara efektif oleh siswa serta mengidentifikasi potensi kesalahan (error) yang mungkin muncul selama penggunaan. Berikut disajikan data hasil angket respons siswa dari pelaksanaan uji coba kelompok kecil tersebut.

Tabel 10. Rekapitulasi Skor Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Jumlah Perolehan Skor	Jumlah Persentase Skor	Kriteria
Tampilan Media	144	87,27%	Sangat Praktis
Kesesuaian dan Kejelasan Materi	93	84,54%	Sangat Praktis
Fitur Media	139	84,24%	Sangat Praktis
Dampak Media	138	83,63%	Sangat Praktis
Jumlah Keseluruhan	514	84,95%	Sangat Praktis

Berdasarkan data dalam tabel, keempat aspek yang dinilai memperoleh skor dengan kategori sangat baik. Pada aspek tampilan media, siswa memberikan total skor sebesar 144 dari skor maksimal 165, yang setara dengan persentase 87,27%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Untuk aspek kesesuaian dan kejelasan materi, diperoleh skor 93 dari maksimum 110, menghasilkan persentase sebesar 84,54% dan juga masuk dalam kategori “sangat praktis”. Selanjutnya, aspek fitur media mendapatkan skor 139 dari skor maksimal 165 dengan persentase 84,24%, berada pada kategori yang sama. Sedangkan pada aspek dampak media, skor yang diperoleh adalah 138 dari total 165, dengan persentase 83,63%, yang juga tergolong “sangat praktis”. Secara keseluruhan, jumlah skor yang dikumpulkan adalah 514 dari total skor maksimal 605, yang setara dengan persentase 84,95% dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan 27 siswa yang menggunakan aplikasi

KEDASI dalam proses pembelajaran menulis teks eksplanasi. Tujuan dari pelaksanaan uji coba ini adalah untuk menilai stabilitas serta efektivitas aplikasi ketika digunakan oleh jumlah pengguna yang lebih banyak. Selain itu, uji coba ini juga bertujuan untuk menggali lebih dalam tanggapan siswa terhadap berbagai aspek dalam aplikasi, seperti fitur, tampilan, dan fungsionalitas secara keseluruhan. Berikut disajikan data hasil angket respon siswa dari uji coba kelompok besar tersebut.

**Tabel 11 Rekapitulasi Skor Respon Siswa
pada Uji Coba Kelompok Besar**

Aspek	Jumlah Perolehan Skor	Jumlah Persentase Skor	Kriteria
Tampilan Media	361	89,13%	Sangat Praktis
Kesesuaian dan Kejelasan Materi	238	88,14%	Sangat Praktis
Fitur Media	358	88,39%	Sangat Praktis
Dampak Media	362	89,38%	Sangat Praktis
Jumlah Keseluruhan	1.319	88,82%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel, penggunaan instrumen yang sama dengan empat aspek penilaian menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada aspek tampilan media, total

skor yang diberikan oleh siswa mencapai 361, dengan persentase 89,13%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Untuk aspek kesesuaian dan kejelasan materi, diperoleh skor sebesar 238 dengan persentase 88,14%, juga tergolong “sangat praktis”. Pada aspek fitur media, skor yang dikumpulkan mencapai 358, menghasilkan persentase sebesar 88,39%, masih dalam kategori “sangat praktis”. Sementara itu, aspek dampak media mendapatkan skor 362 dengan persentase 89,38%, yang juga berada pada kategori “sangat praktis”. Secara keseluruhan, total skor yang diperoleh dari 27 siswa adalah 1.319, dengan persentase rata-rata sebesar 88,82%, yang menunjukkan bahwa aplikasi Kedasi berada dalam kategori “sangat praktis” berdasarkan uji coba kelompok besar. Hasil ini menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan uji coba kelompok kecil sebelumnya.

Selain dilakukan uji coba pada siswa, aplikasi Kedasi juga mendapatkan respon dari seorang guru. Respon ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap

kehadiran aplikasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran menulis teks eksplanasi di kelas. Berikut disajikan hasil angket respon guru terhadap penggunaan aplikasi Kedasi.

Tabel 12 Hasil Skor Respon Guru

No.	Aspek	Jumlah Indikator	Hasil Angket
1.	Tampilan Media	3	14
2.	Kesesuaian dan Kejelasan Materi	2	10
3.	Fungsi dan Kejelasan Fitur Media	3	14
4.	Kemudahan Pembelajaran untuk Guru	3	14
Total Skor			51
Skor Maksimal			55
Persentase (%)			92,72%
Kategori			Sangat Praktis

Berdasarkan data dalam tabel tersebut, aplikasi Kedasi memperoleh total skor sebesar 51 dari skor maksimal 55. Rincian perolehan skor meliputi: 14 poin untuk aspek tampilan media, 10 poin pada aspek kesesuaian dan kejelasan materi, 14 poin untuk fungsi serta kejelasan fitur, dan 13 poin pada aspek kemudahan

penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran. Skor total ini dikonversi menjadi persentase sebesar 92,72%, yang masuk dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, aplikasi Kedasi mendapatkan tanggapan positif dari guru dalam mendukung pembelajaran menulis teks eksplanasi.

e. Evaluate (evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, aplikasi Kedasi yang telah dikembangkan dianalisis secara menyeluruh untuk menilai tingkat kelayakan dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta melalui uji coba langsung kepada siswa sebagai pengguna akhir. Tujuan utama dari tahap evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana aplikasi Kedasi memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran menulis teks eksplanasi yang efektif dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, aplikasi Kedasi memperoleh persentase kelayakan sebesar 87,99% dari ahli materi dan 96,36% dari ahli media. Persentase tersebut menunjukkan bahwa aplikasi termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan. Berbagai saran dan masukan dari para validator telah ditindaklanjuti oleh peneliti sebagai bagian dari proses penyempurnaan produk agar lebih optimal.

Setelah dinyatakan layak, aplikasi kemudian diimplementasikan untuk mengukur kepraktisannya. Uji coba dilakukan secara bertahap, dimulai dari uji coba kelompok kecil yang menghasilkan nilai sebesar 84,95%, diikuti oleh uji coba kelompok besar dengan nilai 82,21%. Hasil dari kedua uji coba ini menunjukkan bahwa aplikasi Kedasi masuk dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kedasi tidak hanya layak secara konten dan desain, tetapi juga praktis digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi di kelas.

2. Pembahasan

Pengembangan aplikasi pembelajaran menulis teks eksplanasi dilakukan dengan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Proses pengembangan diawali dari tahap analisis yang mencakup identifikasi masalah dan kebutuhan belajar siswa kelas V. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep teks eksplanasi beserta strukturnya (pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi), yang berakibat pada rendahnya keterampilan menulis siswa. Meskipun guru telah mencoba berbagai strategi pembelajaran konvensional, hasil tulisan siswa masih belum menunjukkan perkembangan yang signifikan.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti merancang solusi berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang dirancang khusus untuk pembelajaran menulis teks eksplanasi. Aplikasi ini memuat

materi penjelasan konsep teks eksplanasi, latihan menulis sesuai struktur, kuis interaktif, serta fitur koreksi otomatis yang mampu memberikan umpan balik instan terhadap tulisan siswa. Pemilihan platform Android didasarkan pada kemudahan akses dan fakta bahwa sebagian besar siswa telah memiliki dan terbiasa menggunakan perangkat smartphone (Suryanti et al., 2021). Tahap analisis kebutuhan juga mencakup pengumpulan materi pembelajaran, perangkat keras, dan perangkat lunak pendukung.

Tahap berikutnya, design, mencakup perancangan flowchart dan storyboard sebagai acuan pengembangan produk. Langkah ini penting untuk menjaga konsistensi alur aplikasi dan memastikan fitur-fitur yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada tahap develop, peneliti mulai menyusun aset-aset pembelajaran seperti teks materi, video animasi, audio narasi, dan sistem koreksi berbasis web yang telah dirancang sebelumnya. Semua komponen ini kemudian diintegrasikan menggunakan Smart Apps Creator (SAC), sebuah

perangkat lunak pengembang aplikasi berbasis Android yang terkenal mudah digunakan dan tidak memerlukan keterampilan pemrograman (Arnandi et al., 2022). SAC memungkinkan penggabungan multimedia interaktif dalam satu aplikasi, mendukung format HTML5, Android, dan Windows, serta antarmuka pengembangan yang intuitif menyerupai PowerPoint.

Setelah aplikasi Kedasi selesai dikembangkan dalam bentuk purwarupa, dilakukan validasi oleh dua pakar: ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi masuk kategori “sangat layak”, meskipun dari ahli materi terdapat beberapa catatan perbaikan seperti kejelasan instruksi dan peningkatan kedalaman soal latihan. Tahap berikutnya adalah uji coba lapangan, yang dilakukan dalam dua skala: kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan respons sangat positif terhadap penggunaan aplikasi Kedasi, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun pemahaman terhadap materi. Guru pun menyatakan bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam proses

pembelajaran dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Elviana & Julianto, 2022) yang menunjukkan bahwa media berbasis SAC sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran, terutama karena kemampuannya menghadirkan konten pembelajaran secara visual dan interaktif.

Lebih lanjut, penggunaan multimedia interaktif berbasis Android dalam pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar siswa (W. Widodo et al., 2020). Media ini juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya scaffolding dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan (Madaniyah et al., 2021). Dengan adanya fitur koreksi otomatis, aplikasi Kedasi tidak hanya menjadi sarana belajar, tetapi juga alat asesmen formatif yang adaptif dan efisien, sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad 21 yang berbasis teknologi (Pramana, 2024).

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi Android bernama Kedasi (Kelas Digital Teks Eksplanasi) yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE, dan ditujukan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi bagi siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Kedasi sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi dari ahli materi dengan skor 85,33% dan ahli media dengan skor 96,36% yang masuk dalam kategori "Sangat layak". Selain itu, uji coba kelompok kecil dan besar terhadap siswa juga menunjukkan respons sangat baik, masing-masing dengan persentase 84,95% dan 88,82%, yang termasuk dalam kategori "Sangat praktis". Aplikasi ini tidak hanya menyediakan materi dan video pembelajaran, tetapi juga fitur latihan menulis dan sistem koreksi otomatis yang terbukti membantu siswa memahami struktur teks eksplanasi dan meningkatkan kualitas tulisan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, R. A. K. Al. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Video Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anggun Floresita Ramadani, Sovi Helena Safitri, Chandra Chandra, & Tiok Wijanarko. (2024). Analisis Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 219–227. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i3.1489>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345–356.

- <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1110>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.
- Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran Digital Teknologi. In *PT Remaja Rosdakarya* (Vol. 8, Issue 1).
- Branch, R. M. (2009). Desain Instruksional: Pendekatan ADDIE. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Dewi, K. K. K., Budiarta, L. G. R., & Nitiasih, P. K. (2023). The development of website games as learning media for 4th-grade elementary students. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10(3), 259. <https://doi.org/10.17977/um031v10i32023p259>
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04), 746–760.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Kholimah, N., Martono, M., & Hairida, H. (2021). Kelayakan bahan ajar bergambar berbasis metode linguistik untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas satu sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(10), 1–8.
- Kosasih, E. (2014). Jenis-jenis Teks Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA /MA /SMK. In *Penerbit Ryama Widya*. <https://www.sman1kutasari.sch.id/upload/file/60676902jenis-jenistekssma.pdf>
- Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). *PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky)* Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2. 11, 1–14.
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, 1–34.
- Pramana, C. (2024). *Belajar dan Pembelajaran di Abad 21 (Abdul Karim (editor)) (Z-Library)* (Issue March).
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Saputra, W. R., Raharjo, R., & Hadjar, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Smarts

- Apps Creator (SAC) pada Materi Haji dan Umrah. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(2), 89–100. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i2.2272>
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Siregar, J. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Oleh Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 8. <https://eprints.uns.ac.id/10241/1/1893210>
- Suryanti, S., Widodo, W., & Yermiandhoko, Y. (2021). Gadget-Based Interactive Multimedia on Socio-Scientific Issues to Improve Elementary Students' Scientific Literacy. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(1), 56–69. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V15I01.13675>
- Titi Agustinah, S. R. (2023). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPLANASI SISWA KELAS VI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(3), 5622–5631. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Widodo, W., Sudibyo, E., Suryanti, Sari, D. A. P., Inzanah, & Setiawan, B. (2020). The effectiveness of gadget-based interactive multimedia in improving generation z's scientific literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(2), 248–256. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i2.23208>
- Yulistiani, D., & Indihadi, D. (2020). Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 228–234. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25625>