

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR*
DI KELAS IV PADA KETERAMPILAN MENULIS DI SDN 05
TIMBULUN KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam*



Disusun Oleh :

**Natasya Putri Rahmanda
Nim . 20050012**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1445 H/ 2023 M**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan**" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya sendiri ini, atau dalam lain dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Padang, 19 Maret 2024
Yang membuat pernyataan



Natasya Putri Rahmanda
NIM 20050012

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan**" yang ditulis oleh Natasya Putri Rahmanda NIM 20050012 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji munaqasah yang dilakukan pada hari Jum'at tanggal 22 Februari 2024.

Padang, Maret 2024

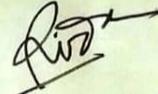
Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



Vini Wela Septiana, M.Pd

Sekretaris



Ridania Ekawati, M. Pd

Anggota

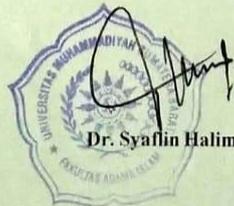


Dini Susanti, M.Pd



Yulia Septi Wahyuni, M.Pd

Diketahui Oleh,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Syaflin Halim, M.A

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan**" yang ditulis oleh Natasya Putri Rahmanda NIM 20050012 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, Februari 2024

Pembimbing I



Vini Wela Septiana, M.Pd
NIDN.1027098603

Pembimbing II



Ridania Ekawati, M.Pd
NIDN.1929019202

ABSTRAK

Natasya Putri Rahmanda,2024. Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

Media Pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* merupakan salah satu media yang sering digunakan oleh guru dan murid dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat murid mudah bosan dan kurang memahami materi yang disajikan khususnya pada keterampilan menulis. Tujuan peneliti yaitu mengembangkan media *Smart Apps Creator (SAC)* yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menulis di kelas IV SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development*). R&D adalah kegiatan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* yang dikembangkan divalidasi oleh ahli dari aspek isi, desain, dan bahasa untuk kriteria valid dan praktis, sedangkan untuk melihat efektifitas yaitu dengan angket serta hasil tes oleh murid.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis memenuhi kriteria **sangat valid** dengan nilai **86%**, yaitu dilihat dari segi validasi isi, desain, dan bahasa. Untuk hasil praktikalitas diperoleh yaitu **95%** dengan kategori **sangat praktis**. Sedangkan **94%** dengan kategori **sangat banyak**. Jadi media *Smart Apps Creator (SAC)* mencapai kriteria valid,praktis dan efektif.

Kata Kunci: *Smart Apps Creator (SAC)*, ADDIE,Keterampilan Menulis

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul tentang “**Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan**” Shalawat beserta salam semoga selalu melimpah kepada nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mendapatkan banyak dukungan dan doa dari orang-orang tersayang terutama dari kedua orang tua, ayahanda **Zulkipli** dan ibunda yang bernama **Yaspri Yenti**, Saudara bernama **Tahta Ramadhan**. Terimakasih peneliti ucapkan karena sudah mendukung dan menyayangi penenliti dengan kasih sayang yang besar. Selanjutnya peneliti juga mengucapkan terimakasih.

1. Bapak **Dr. Syaflin Halim, M.A** Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
2. Ibu **Dini Susanti, M.Pd** Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan sekaligus merupakan salah satu validator yang telah memberikan masukan kepada peneliti terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
3. Ibu **Vini Wela Septiana, M.Pd** merupakan dosen Pembimbing Akademik (PA)

dan sebagai pembimbing pertama yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi serta saran-saran terbaik kepada peneliti.

4. Ibu **Ridania Ekawati, M.Pd** merupakan dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, kepercayaan, dukungan dan saran yang sangat membantu dalam penelitian skripsi ini.
5. Bapak **Basrel, S.Ag** yaitu Kepala Sekolah SDN 05 Timbulun yang telah memberikan izin kepada peneliti melakukan penelitian. Ibuk **Elmi Sunaria, S.Pd** selaku wali kelas yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian. Selanjutnya kepada semua guru dan murid yang telah menerima peneliti dengan senang hati.
6. Untuk keluarga besar dari kedua orang tua yang telah memberikan semangat dan doa kepada peneliti, sehingga peneliti sudah sampai tahap ini.
7. Terimakasih kepada penulis ucapkan untuk diri sendiri yang telah berjuang berproses dan kuat sejauh ini, sabar menghadapi kenyataan, mampu mengendalikan diri sendiri dari berbagai tekanan dan tidak pernah putus untuk menyerah sesulit apapun proses yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini.

Padang, Maret 2024
Peneliti

Natasya Putri Rahmanda
NIM. 20050012

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
GAMBAR BAGAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifik Produk Yang Diharapkan.....	9
H. Asumsi dan keterbatasan masalah.....	10
I. Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teoritis	11
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
2. Hakikat Media <i>Smart apps Creator (SAC)</i>	16
3. Hakikat Keterampilan Menulis.....	24
4. Vadilitas	29
5. Praktikalitas	29
6. Efektifitas.....	30
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Model Pengembangan	35
1. Jenis Penelitian	35
2. Model Desain Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Uji Coba Produk.....	38
1. Desain Uji Coba Produk	38
2. Subjek Penelitian	39
D. Jenis Data	39
E. Instrumen Pengumpulan Data	39
F. Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Bentuk Pengembangan Media <i>Smart Apps Creator (SAC)</i>	42
1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	42
2. Desain (<i>Design</i>)	43
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	46

4.	Implementasi (<i>Implementation</i>)	47
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	47
B.	Penyajian Data Uji Coba	47
1.	Data Validasi Isi.....	47
2.	Data Validasi Desain	48
3.	Data Validasi Bahasa	49
4.	Data Praktikalitas Produk <i>Media Smart Apps Creator (SAC)</i>	51
5.	Data Efektivitas.....	54
C.	Analisis Data	60
1.	Analisis Data Validasi Isi	60
2.	Analisis Data Validasi Desain	61
3.	Analisis Data Validasi Bahasa	62
4.	Analisis Data Praktikalitas	62
5.	Analisi Data Efektifitas	63
D.	Pembahasan	63
1.	Validitas	64
2.	Praktikalitas	65
3.	Efektifitas	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		67
A.	Kesimpulan.....	67
B.	Saran.....	68
DAFTAR RUJUKAN.....		69
LAMPIRAN.....		74

DAFTAR TABEL

3.1	Kategori Praktikalitas Produk	41
3.2	Aktivitas Murid	41
4.1	Angket Validasi Isi.....	48
4.2	Angket Validasi Desain	49
4.3	Angket Validasi Bahasa	50
4.4	Hasil Validasi Murid Media <i>Smart Apps Creator (SAC)</i>	50
4.5	Saran dan Revisi Media <i>Smart Apps Creator (SAC)</i>	51
4.6	Angket Praktikalitas	52
4.7	Angket Praktikalitas penggunaan produk	53
4.8	Angket Kesesuaian Waktu	53
4.9	Penilaian Keseluruhan Praktikalitas Produk	54
4.10	Angket Efektifitas Media <i>Smart Apps Creator (SAC)</i>	55
4.11	Aktifitas Pramenulis.....	56
4.12	Aktifitas Saatmenulis	57
4.13	Aktifitas Pascamenulis	58
4.14	Nilai Rata-rata Aktivitas Murid	59
4.15	Hasil Belajar Murid.....	59
4.16	Nilai Keseluruhan Efektifitas	60

DAFTAR GAMBAR

4.1 Tahap Pertama Menggunakan Media <i>Smart Apps Creator (SAC)</i>	43
4.2 File Cerpen	44
4.3 Tampilan Media	44
4.4 Output.....	45
4.5 Output APK.....	45

GAMBAR BAGAN

2.1 Bagan Alur Kerangka Konseptual	34
3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE	36

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Validasi Media Smart Apps Creator (SAC) Aspek Isi	74
2. Lembar Validasi Media Smart Apps Creator (SAC) Aspek Desain	76
3. Lembar Validasi Media Smart Apps Creator (SAC) Aspek Bahasa.....	78
4. Lembar Pratikalitas Media Smart Apps Creator (SAC).....	80
5. Pramenulis	83
6. Saatmenulis	85
7. Pascamenulis	87
8. Barcode Media Smart Apps Creator	89
9. Soal Evaluasi Pramenulis	90
10. Soal Evaluasi Saatmenulis.....	91
11. Saol Evaluasi Pascamenulis	92
12. Cerpen Murid	96
13. Nilai Tertinggi dari Quis Murid	97
14. Nilai Terendah dari Quis Murid	98
15. Dokumentasi.....	90
16. Surat Penelitian.....	102
17. Surat Balasan izin Penelitian	103

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merdeka merupakan suatu program yang sangat sejalan dengan agenda peningkatan mutu Pendidikan. Karakteristik dalam kurikulum merdeka fokus pada pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila melalui kegiatan proyek, fokus pada materi esensial (literasi dan numerasi), fleksibilitas perencanaan kurikulum sekolah dan penyusunan rencana pembelajaran (Yahrif and Supardi 2023).

Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah/madrasah dan guru dalam menyusun dan melaksanakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi murid. Satuan pendidikan memiliki kebebasan untuk menyusun kurikulum sesuai dengan karakteristik, budaya, dan lingkungan sekolah/madrasah serta kebutuhan murid(Akhmadi 2023).

Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Aktivitas belajar murid dengan sungguh-sungguh yang menerapkan beberapa aspek dalam kegiatan pembelajaran seperti, aspek intelektual, emosional dan sosial(Hidayah, Wahyuni, and Hasnanto 2020)

Tujuan pendidikan untuk mengembangkan potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab Kehidupan. Kehidupan di era globalisasi ini yang semakin maju teknologi dan informasi menuntut pendidikan yang

mampu mengembangkan berbagai ilmu. Allah berfirman dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ

انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا

تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : “ *Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.*

Dari ayat di atas disimpulkan bahwa orang-orang yang akan diangkat derajatnya oleh Allah adalah orang yang memiliki ilmu pengetahuan yang luas, ilmu pengetahuan ini dapat diperoleh dengan kegiatan belajar. Belajar merupakan hal yang wajib dilakukan bagi setiap muslim khususnya anak-anak karena melalui belajar anak dapat memperoleh ilmu dan mengenal jati dirinya. Allah SWT sendiri yang langsung memerintahkannya, terutama dalam hal agama, karena agama harus diajarkan dan ditanamkan kepada anak sejak dini agar anak kelak menjadi pribadi yang baik (Aeni et al. 2023).

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas murid. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh tertarik dan mudah memahami materi yang akan diajarkan (Ali 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD memuat empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan itu perlu diberikan titik terang proses pembelajaran yang jelas dan terstruktur agar dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Kelas IV SDN 05 Timbulun Kecamatan Sutera Kabupaten Pesisir Selatan, pada tanggal 04 juni 2023 peneliti melihat rendahnya aktivitas belajar murid . Hal ini terlihat dari fenomena bahwa banyaknya murid yang tidak memperhatikan guru dalam pembelajaran. Rendahnya aktivitas belajar murid, setidaknya ada 3 indikator yang menunjukkan hal ini. Pertama, murid belum dapat menulis dengan baik, Kedua, murid kurang mampu menuliskan isi cerita yang telah disampaikan. Ketiga, murid belum mampu menuliskan huruf acak hingga menjadi sebuah kata, hal ini terlihat seringnya murid izin keluar masuk kelas, dan sering berbicara dengan temannya.

Selain itu, guru kurang memberikan variasi dalam hal pembelajaran dan hanya terfokus terhadap satu atau dua metode, yaitu domina menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja, dan dalam kegiatan pembelajaran alat peraga tidak bervariasi, murid belum dapat menuliskan dengan baik sehingga banyak murid yang merasa bosan di dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya keterampilan menulis murid. Penggunaan media pembelajaran di sekolah belum sesuai kebutuhan murid.

Media yang dipakai di sekolah pada kelas IV yaitu masih menggunakan media gambar dan membuat murid merasa sangat bosan dalam proses pembelajaran karena medianya masih kurang menarik, karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang patut dikuasai oleh murid. Hal tersebut dikarenakan menulis dapat membantu murid dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, baik untuk komunikasi atau pun untuk menyerap pengetahuan (Hidayati, YP, and Artharina 2020).

Memperkenalkan dan mempraktekkan menulis dengan kegiatan yang menarik di kelas, dapat meningkatkan rasa percaya diri murid. Dalam jangka waktu Panjang keterampilan menulis akan berguna bagi murid sekolah dasar untuk melanjutkannya kelak di semua bidang akademik, komunikasi dan ekspresi diri (Nazir and Tarmini 2022).

Pembelajaran menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan menulis murid dalam menyampaikan sebuah gagasan ataupun perasaannya secara tidak langsung. Menulis narasi adalah kegiatan menulis bagaimana cara merangkai kata menjadi suatu karangan. Narasi meliputi dua peristiwa atau lebih yang mana peristiwa satu dan peristiwa satunya berkaitan.

Hasil tulisan karangan narasi cerpen memuat tentang topik yang mengandung runtutan peristiwa, latar, alur, dan tokoh yang dialami sesuai pengalaman murid (Hidayat, 2021). Saat menulis karangan narasi penaklukan

kalimat, pembendaharaan kata, logika, dan efektifitas dari ketetapan penulisan merupakan persyaratan utama menulis karangan narasi sebagaimana terdapat dalam kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan menulis adalah salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang wajib di sekolah yang dipelajari oleh murid yang setiap permasalahannya akan diselesaikan dengan penemuan konsep. Pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis bermanfaat bagi murid dalam menggunakan media *Smart apps creator (SAC)*.

Smart Apps Creator (SAC) adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia yang menarik. Dengan media *Smart Apps Creator (SAC)* ini pengembang dapat menggabungkan teks, gambar, dan video menjadi satu kesatuan yang berbentuk multimedia interaktif yang menarik. Sehingga peneliti mempunyai ide untuk mengembangkan media *Smart Apps Creator (SAC)* untuk membantu murid dalam memahami materi. (Elviana and Julianto 2022)

Media *Smart Apps Creator (SAC)* sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang baik harus memiliki beberapa kriteria seperti: 1. Valid, yang dimaksud dengan valid yaitu perangkat tersebut harus sesuai dengan subjek ilmu dan semua komponen harus saling berkaitan. 2. Praktis, yaitu perangkat yang dibuat dengan mudah digunakan untuk diterapkan oleh guru dan murid. 3. Efektif, yaitu murid dapat memberikan respon yang baik terhadap perangkat yang dibuat. Salah satu keterampilan yang menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)* yaitu keterampilan menulis.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media *Smart Apps Creator (SAC)* sangat penting dan berguna bagi guru dan murid dalam suatu proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai media dalam belajar bagi murid serta memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajar yang berisi materi, gambar, video, serta ada tugas berupa kuis.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi murid dalam keterampilan menulis, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* di Kelas IV pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, ditemukan masalah dalam keterampilan di kelas IV SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang diberikan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas.
2. Penggunaan alat peraga tidak bervariasi.
3. Murid belum dapat menulis dengan baik.
4. Banyak murid yang merasa bosan di dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya keterampilan menulis murid.
5. Penggunaan media pembelajaran di sekolah belum sesuai kebutuhan murid.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahannya pada **“Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Crator* Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Cerpen Teman Yang Baik Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini secara umum, yaitu: bagaimana mengembangkan media *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

Secara khusus, rumusan masalah penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media *Smart Apps Creator (SAC)* di Kelas IV pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan yang valid ?
2. Bagaimanakah pengembangan media *Smart Apps Creator (SAC)* di Kelas IV pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan yang praktis?
3. Bagaimanakah pengembangan keterampilan menulis dengan menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)* di kelas IV SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan yang efektif?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas murid kelas IV dalam keterampilan menulis dengan menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)* di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media *Smart Apps Creator (SAC)* di kelas IV pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan yang valid.
2. Mengembangkan media *Smart Apps Creator (SAC)* di kelas IV pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan yang praktis.
3. Mengembangkan keterampilan menulis dengan menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)* di kelas IV SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan yang efektif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kajian sekaligus memperkaya referensi dan analisis untuk mengembangkan media *Smart Apps Creator* di kelas IV pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun.

2. Manfaat Praktik

Secara praktik, penelitian ini dapat ditinjau dari penggunaannya sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan dan mendapatkan pengalaman baru.

b. Bagi murid

Sebagai sarana atau bahan yang digunakan dalam belajar sehingga meningkatkan motivasi, pemahaman, dan penalaran murid.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperbaiki atau meningkatkan proses belajar mengajar bagi guru dan dapat dipergunakan sebagai bahan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik sehingga meningkatkan aktivitas murid.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan mutu atau kualitas pendidikan yang ada disekolah.

G. Spesifik Produk Yang Diharapkan

Penelitian akan melakukan pengembang terhadap media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis murid kelas IV SDN 05 Timbulun.

1. Media pembelajaran berupa aplikasi yang berisi teks, gambar, video animasi, dan kuis.

2. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dengan layar infokus.
3. Media aplikasi ini dapat dipasang dan dioperasikan secara offline.

H. Asumsi dan keterbatasan masalah

Dalam pengembangan ini asumsi yang diharapkan dalam pengembangan media *Smart Apps Creator (SAC)* ini dapat meningkatkan semangat dan memotivasi murid dalam belajar. media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Murid mampu meningkatkan pemahaman keterampilan menulis dengan menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)*.

I. Definisi Istilah

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifik desain ke dalam bentuk fisik. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara buku, recorder, kaset, video kamera.

2. *Smart Apps Creator (SAC)*

Smart Apps Creator (SAC) adalah aplikasi area kerja digunakan membuat aplikasi pembelajaran portable menggunakan metode pemrograman.

3. Cerpen

Cerpen merupakan prosa fiksi yang menceritakan tentang sesuatu peristiwa yang dialami oleh tokoh utama.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritis

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Ii, Teori, and Pembelajaran 2020) .

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang dirancang oleh guru. Media pembelajaran yang baik apabila dapat memperjelas informasi yang kompleks agar materi lebih mudah dipahami oleh murid. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kebermanfaatan media tersebut untuk murid (Rochaniningsih and Masruri 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan media pembelajaran itu adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar yang digunakan guru untuk membangkitkan minat murid dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut (Swastyastu 2020).

- 1) Memberikan pedoman kepada guru, dimana hal ini guru tersebut adalah keluarga serta lingkungan sekitar anak, untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu pemerolehan bahasa kedua anak usia dini, sehingga hasil yang akan dicapai meningkat.
- 2) Memberikan motivasi dan minat belajar dari rasa ingin tahu anak sehingga anak mampu meningkatkan daya pikir serta imajinasi anak dalam suatu obyek sehingga proses pemerolehan bahasa kedua menjadi menyenangkan, menarik dan efisiensi pembelajaran anak meningkat karena anak secara tidak sadar termotivasi untuk memahami obyek secara nyata. Kreativitas anak pun meningkat serta dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran. Selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya metode mengajar yang bervariasi, pengajar tidak kehabisan tenaga saat melakukan pembelajaran (Mahamurid 2021).

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan murid sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar murid.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif murid terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu guru dalam sebuah pembelajaran yang di mana untuk meningkatkan keinginan tahu murid dalam belajar karena sudah ada media tersebut membuat murid penasaran.

c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki jenis yang berbeda terdapat tiga jenis yaitu media pembelajaran berbasis visual, audio, audio visual. Media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual. Penjelasan dari masing-masing ketiga media tersebut adalah (Swastyastu 2020):

- 1) Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera pengelihatan. Macam-macam dari media visual ini adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep, globe.
- 2) Media audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam.
- 3) Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera pengelihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera pendengaran atau telinga. Contoh media audio visual ini adalah televisi, film suara.

Menurut (Ii, Teori, and Pembelajaran 2020) media pembelajaran berdasarkan pembelajaran:

- 1) Media visual adalah menggunakan indera pengelihatan. Pendukung dari jenis media visual ini adanya garis dan bentuk. Contohnya adalah buku tulis, papan tulis, alat peraga.
- 2) Media audio visual yaitu kombinasi antara media visual dan audio dengan menggunakan indera pengelihtan dan pendengaran.

Contohnya adalah video, scrabe, powtoon, moovly.

- 3) Multimedia adalah media yang paling kompleks contohnya permainan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas media pembelajaran bahwa media dapat dibagi dan ditentukan penggunaannya, dan akan mempermudah guru, dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, dan guru dapat mempergunakan media tersebut sesuai kebutuhannya. Berdasarkan jenis-jenis media yang diuraikan di atas penulis membatasi pada media *Smart Apps Creator*.

d. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran ada 6 fungsi media yaitu (Fadilah and Kanya 2023):

- 1) Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana murid menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajarannya.
- 2) Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya.
- 3) Memberikan stimulus belajar murid diberikan rangsangan sebagai cara membuat murid untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Mengaktifkan respon murid untuk aktif di kelas
- 5) Guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna

untuk mengetahui murid yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahan pemahaman murid dalam memahami materi.

6) Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

Media pembelajaran berfungsi salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas murid dan meningkatkan perhatian murid dalam proses pembelajaran. Dengan media murid akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong murid menulis, berbicara dan berimajinasi pembelajaran diperlukan adanya konsep pembelajaran yang efektif (Apriyani and Ramdhan 2022)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran antara lain Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.

2. Hakikat Media *Smart apps Creator (SAC)*

a. Pengertian Media *Smart Apps Creator (SAC)*

Smart Apps Creator (SAC) adalah media interaktif digital terbaru yang membangun konten multimedia yang dapat diinstal pada laptop. *Smart Apps Creator (SAC)* dapat dilakukan karena tidak memerlukan kode pemrograman dan dapat menghasilkan format HTML5.(Mahuda, Meilisa, and Nasrullah 2021).

Terdapat penelitian terdahulu yang berhasil dilakukan mengembangkan media *Smart Apps Creator (SAC)* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam keterampilan menulis. Dalam penelitian tersebut dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan menurut penilaian para ahli materi dan media, berada pada kriteria sangat praktis dari segi media, materi dan manfaat dari respon murid terhadap penggunaan media tersebut dan dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.(Elviana and Julianto 2022)

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa media *Smart Apps Creator (SAC)* suatu aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif yang di tampilkan menggunakan layar Infokus . Dengan ada media *Smart Apps Creator (SAC)* guru bisa terbantu dalam proses pembelajaran dan bisa menimbulkan minat belajar menulis murid.

b. Langkah – langkah menggunakan media *Smart Apps Creator*

Berikut yang saya lakukan untuk menyusun media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* (V.A.R.Barao et al. 2022):

- 1) Tentukan KD atau materi yang akan kita susun dalam *Smart Apps Creator (SAC)*

- 2) Tulis isi materi pembelajaran dan soal latihan di MS Words. Kata- katanya model ringkas saja untuk bagian materi. Untuk soal bisa berbentuk pilihan ganda, menjodohkan atau model lain
- 3) Siapkan video jika dibutuhkan berbentuk MP4 Saya memilih menggunakan metode video yang sudah saya download. Bisa juga menautkan link video di Youtube. Video saya hanya sekitar 3 menitan saja karena aplikasi akan jadi berat jika videonya terlalu panjang.
- 4) Siapkan file suara MP3 jika dibutuhkan 5. Siapkan gambar pendukung. Gambar yang terkait dengan pelajaran dan gambar untuk mendukung tampilan. Untuk gambar misalnya gambar background sekitar 3 atau 4 macam, bisa Png bisa Jpg.
- 5) Siapkan gambar tombol-tombol yang diperlukan nanti misalnya tombol Home, Back, Prev, Start atau Restart. Jika menggunakan soal pilihan ganda, bisa juga menyiapkan tombol opsi a,b,c,
- 6) Instal *Smart Apps Creator (SAC)* di laptop
- 7) Buka *Smart Apps Creator (SAC)* yang telah terinstal di laptop. Untuk awal akan ditawari untuk model apa.
- 8) Mulai membuat model tampilannya sebenarnya pada dasarnya mirip dengan kalau kita mau buat presentasi di Power Point. Bisa insert Text, Gambar, Video maupun Suara. Kalau untuk media pembelajaran yang saya buat 4 bagian utama : Opening, Home, Materi dan Quiz. Tiap bagian utama itu nanti akan dibuat sub

bagiannya. Setiap selesai membuat dan kita mau keluar, jangan lupa disave.

Langkah awal membuat konten media *Smart Apps Creator* (SAC) adalah merumuskan unsur-unsur dan bahan ajar yang mencakup tujuan, sasaran, uraian materi, sistematika sajian, petunjuk belajar dan evaluasi. Tujuan tentu dirumuskan secara jelas dan terukur, dapat menggunakan kriteria ABCD (audience, behavior, criterion, dan degree). Sasaranpun dirumuskan secara spesifik, untuk siapa bahan ajar itu ditujukan, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki murid, sehingga tepat sasaran(Khasanah and Rusman 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan langkah-langkah menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yaitu bisa membuat model lainnya pada dasarnya seperti membuat PPT,text,Gambar,video maupun suara. Berdasarkan menurut para ahli di atas peneliti akan mengambil langkah-langkah media *Smart Apps Creator* (SAC) menurut (V.A.R.Barao et al. 2022).

c. Fungsi Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC)

Smart Apps Creator (SAC) adalah sebuah software yang berfungsi sebagai platform pembuat aplikasi. *Smart Apps Creator* (SAC) dipilih karena dalam proses pembuatannya tidak diperlukan keahlian coding/ bahasa pemrograman tertentu, hanya dibutuhkan

komputer/laptop dan jaringan internet (Fajar, Rohmatini, and Hasanah 2022).

Smart Apps Creator (SAC) dapat menyisipkan lagu, gambar, animasi dan lainnya maka *Smart Apps Creator (SAC)* dapat menciptakan materi lebih interaktif dan lebih menarik perhatian murid (Apriyani and Ramdhan 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* yaitu untuk memberikan kemudahan kepada murid dalam belajar, perasaan yang senang pembelajaran akan memudahkan murid dalam belajar sehingga memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)*

Terbentuknya media *Smart App Creator (SAC)*, dengan tujuan nantinya dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan evaluasi sekaligus untuk belajar secara mandiri di kelas maupun secara mandiri di rumah. Media pembelajaran interaktif merupakan kumpulan informasi bahan ajar yang berisi ilmu pengetahuan berupa file multimedia yang dijalankan oleh sistem komputer dan sejenisnya (Romi Andrianto, 2020).

Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)* juga dapat disisipkan gambar, animasi, lagu, dan video sehingga membuat media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih menarik dan lebih interaktif (Khasanah et al., 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* dapat memberikan kemudahan kepada murid dalam proses belajar mengajar serta adanya media *Smart Apps Creator (SAC)* dapat menumbuhkan serta mengembangkan kemampuan murid dalam menemukan suatu konsep dalam pembelajaran sehingga akan memicu tingkat keaktifan dan meningkatkan berpikir kreatif murid.

e. Manfaat *Smart Apps Creator (SAC)* dalam Pembelajaran

Ada beberapa manfaat (V.A.R.Barao et al. 2022) yang dapat kita peroleh saat menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* sebagai media pembelajaran:

- 1) Murid tidak bosan dengan cara belajar yang itu-itu saja. Dengan *Smart Apps Creator (SAC)* pembelajaran bisa lebih menarik dan murid lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
- 2) Jika pembuatannya kreatif, aplikasi ini tampilannya bisa seperti game-game yang menarik. bisa berisi materi dan quiz seperti petualangan tetapi dikaitkan dengan pembelajaran.

- 3) Bisa dijalankan tanpa koneksi internet dan dapat digunakan belajar berulang-ulang.

Manfaat Penggunaan media *Smart Apps Creator (SAC)* yang tepat ini juga digunakan instrumen berupa soal tes evaluasi pretest, quis diharapkan dapat menarik minat dan memudahkan murid dalam proses pembelajaran (Uliyandari & Candrawati, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran *Smart apps Creator (SAC)* yaitu untuk membuat pembelajaran bisa lebih menarik dan murid mudah memahami materi yang di sampaikan, bisa di jalankan tanpa koneksi internet dan dapat di gunakan belajar berulang-ulang.

f. Kelebihan *Smart Apps Creator (SAC)*

Kelebihan dari suatu aplikasi memang beragam dan tidak sama, setiap aplikasi memiliki kelebihan masing-masing. Begitu pula dengan *Smart Apps Creator (SAC)* Penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas Belajar/Mengajar Menurut (Prokoso 2020) ada beberapa kelebihan menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* yaitu:

- 1) Mudah dalam menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*.

Membuat media pembelajaran, jadi hanya perlu memasukan materi dan gambar kemudia membuat tombol navigasinya.

- 2) Hasil media pembelajaran interaktif, sehingga murid (pengguna) tidak akan mudah bosan.

- 3) Bisa di kreasikan dengan leluasa sesuai kebutuhan, hal ini memungkinkan pembuat untuk menuangkan semua imajinasi dan ide- idenya ke dalam rancangan media pembelajaran.
- 4) Ukuran file aplikasi yang ringan dan tidak memakan banyak RAM fitur yang tersedia cukup untuk membuat suatu media pembelajaran. Fitur yang ada mudah untuk digunakan, karena ada icon dan penjelasan yang jelas.
- 5) Mudah dalam membuat animasi
- 6) Tampilan aplikasinya simple dan nyaman

Smart Apps Creator (SAC) memiliki keunggulan atau kelebihan, adapun kelebihan yang dimiliki aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* antara lain, yaitu (Fauziah 2022):

- 1) Mudah dalam pengoperasiannya.
- 2) Dalam pembuatan media tidak memerlukan kemampuan dalam ilmu pemrograman, sehingga tidak menyulitkan bagi guru yang ingin membuat media menggunakan aplikasi ini.
- 3) Ukuran file aplikasi ringan dan tidak memakan banyak RAM.
- 4) Fitur yang tersedia cukup untuk membuat suatu media pembelajaran.
- 5) Fitur yang tersedia mudah digunakan, karena ada icon dan penjelasan yang jelas.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)* dapat menghasilkan dan menimbulkan keterlibatan, antusiasme murid dalam belajar serta dapat menimbulkan kepedulian, sehingga sangat baik digunakan dalam pembelajaran agar memberikan pengalaman yang bermakna bagi murid.

3. Hakikat Keterampilan Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis merupakan kegiatan komunikasi yang dilakukan tanpa didukung oleh tekanan suara, nada, mimik, gerak-gerik, dan tanpa situasi seperti yang terjadi pada kegiatan komunikasi lisan. Dengan demikian, penulis harus pandai memanfaatkan kata-kata, ungkapan, kalimat, serta menggunakan fungsi untuk menyampaikan, menginformasikan, melukiskan dan menyarankan sesuatu kepada orang lain.

Keterampilan menulis penting dikuasai oleh murid, sebagaimana pendapat (Safitri, Susiani, and Suhartono 2021) yang menyatakan bahwa dengan menulis, murid dapat meningkatkan pengembangan kecerdasan dalam berbagai aspek, seperti daya inisiatif yang berkembang, kreativitas, tumbuh keberanian, mendorong kemauan dan kemampuan murid untuk mengumpulkan informasi yang kemudian aspek tersebut dituangkan di atas kertas yang disebut dengan tulisan atau karangan.

Keterampilan di dalam menulis merupakan kemampuan paling sulit dibandingkan dengan keterampilan lainnya. Keterampilan menulis di sekolah diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satu materi yang dapat mengembangkan keterampilan menulis murid yaitu menulis narasi (Inggriyani and Anisa Pebrianti 2021).

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat para ahli bahwa menulis adalah segenap kegiatan seseorang mengungkapkan pemikirannya melalui tulisan untuk dibaca dan dimengerti orang lain.

b. Ciri-Ciri Keterampilan Menulis

Tulisan yang baik memiliki ciri khas tersendiri. Ciri-ciri tersebut harus diperhatikan ketika seseorang ingin menulis. Adapun ciri-ciri tulisan yang baik (La Rakima and Wulandari 2022) yaitu:

- 1) Kesesuaian isi tulisan.
- 2) Ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca.
- 3) Ketepatan dalam struktur kalimat.
- 4) Kesatuan, kepaduan, dan kelengkapan dalam setiap paragraf

Menulis berciri-ciri memakai ejaan, komposisi yang baik dalam bentuk pengembangan paragraf secara tepat, dan keterampilan dalam memanfaatkan struktur bahasa (Arista and Putra 2019).

Berdasarkan menurut para ahli peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri keterampilan menulis itu untuk membuat suatu paragraf dalam ketepatan dalam struktur kalimat. Tulisan yang baik

memiliki banyak ciri, diantaranya: tulisan yang baik harus memiliki tujuan dan harus mampu berkomunikasi atau menyampaikan pesan yang jelas.

c. Tujuan Menulis

Tujuan menulis yaitu mendapatkan respon yang diharapkan penulis dari pembaca. Dalam setiap kegiatan menulis pasti memiliki tujuan tertentu yang harus dan ingin dicapai. mengemukakan tujuan menulis diantaranya sebagai berikut (Agustin and Indihadi 2020):

- 1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan). Tujuan penugasan ini dilakukan untuk memenuhi tugas dari guru kepada murid, dilakukan bukan karena keinginan sendiri (penulis).
- 2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik). Tujuan altruistik ini dilakukan untuk memotivasi pembaca. Biasanya tujuan ini membangkitkan kebahagiaan pembaca agar terhindar dari kedukaan.
- 3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif). Tujuan persuasif ini dilakukan untuk mengajak seseorang untuk mengikuti ajakan atau perintah yang terdapat dalam tulisan.
- 4) *Informational purpose* (tujuan informasi, tujuan penerangan). Tujuan informasi ini dilakukan untuk memberi informasi kepada pembaca.
- 5) *Self-expressive* (tujuan pernyataan diri). Tujuan pernyataan diri ini dilakukan untuk memperkenalkan diri melalui tulisan. Biasanya digunakan ketika melamar pekerjaan.
- 6) *Creative purpose* (tujuan kreatif). Tujuan kreatif ini dilakukan untuk

yang bernilai artistik atau senin.

7) *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah). Tujuan pemecahan masalah ini dilakukan untuk menyelesaikan masalah. Tujuan ini dapat menjadi solusi atau jalan keluar dari permasalahan. Keterampilan menulis bertujuan untuk membantu murid dalam memperluas pikiran, memperdalam pikiran, memperdalam daya tangkap, mencegah masalah yang dihadapi, dan menyusun pengalaman (Jayanti and Fachrurazi 2020).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan keterampilan menulis adalah agar pembaca dapat mengetahui, mengerti dan memahami nilai-nilai sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan.

d. Jenis-Jenis Keterampilan Menulis

Jenis-Jenis keterampilan menulis yaitu (Indra Sukmawati, Dantes, and Dibia 2022):

- 1) Eksposisi bentuk tulisan yang tujuannya berusaha menjelaskan.
- 2) Deskripsi menjelaskan dan menggambarkan apa yang ingin disampaikan.
- 3) Narasi menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu.
- 4) Argumentasi memaparkan opini dan gagasannya kepada umum.
- 5) Persuasasi membuat iklan layanan masyarakat.

Ada beberapa jenis keterampilan menulis dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, salah satunya adalah keterampilan menulis narasi. Narasi adalah karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian dan disusun secara kronologis sesuai dengan urutan waktu (Tsalitsatul Maulidah 2020).

Menurut para ahli di atas peneliti menyimpulkan keterampilan menulis memiliki jenis-jenis berupa argumentasi, persuasi, dan narasi. Berdasarkan jenis-jenis keterampilan menulis yang diuraikan di atas penulis membatasi pada keterampilan menulis narasi.

e. Keterampilan Menulis Narasi

Keterampilan menulis narasi dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* agar dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan (Arista and Putra 2019)

Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, penulis haruslah terampil memanfaatkan struktur bahasa dan kosa kata. Akan tetapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, hal ini merupakan salah satu kesulitan yang dialami murid, terlebih lagi menulis narasi.

Karangan narasi merupakan karangan yang mengandung cerita atau peristiwa yang disajikan dengan urutan waktu yang jelas. Karangan narasi dibuat untuk dapat membuat para pembaca menjadi

terhibur melalui cerita yang ditulis secara menarik(Hidayati, YP, and Artharina 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan keterampilan menulis karangan narasi yang mengandung cerita atau peristiwa disajikan dengan waktu yang jelas ,karangan narasi dapat dilakukan dengan mengembangkan media *Smart Apps Creator (SAC)*.

4. Validitas

Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang hendak di ukur. mengatakan “Untuk menentukan apakah lembar validasi tersebut sudah memiliki validitas rasional ataukah belum(Ratnawati, Trisnawati, and Prasetyo 2020). Validitas merupakan upaya untuk menilai pada produk yang dikembangkan.validasi ahli membantu dalam mendapatkan masukan/saran dan komentar untuk memungkinkan pengembangan produk sesuai kebutuhan(Rahmi, Riefani, and Utami 2022).

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa validitas adalah suatu alat ukur dalam mengukur sebuah produk yang dikembangkan yaitu produk media pembelajaran *Smart Apps Creator*.

5. Praktikalitas

Praktikalitas adalah keterpakaian media pembelajaran yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui praktikalitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan maka peneliti melakukan uji coba

produk(Yanto 2020). Praktikalitas merupakan ukuran untuk mengetahui keterpakaian produk yang sedang dibuat oleh pengguna. Ukuran prkatikalitas suatu produk dapat diukur dari kemudahaan dan penyajian suatu produk oleh pengguna(Maskar and Dewi 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan vadilitas adalah ukuran yang dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui produk yang sedang dibuat.

6. Efektifitas

Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan(Putri 2023). Efektivitas berarti tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai atau dengan kata sasaran tercapai karena adanya proses kegiatan. Adapun pengertian lain dari efektivitas adalah tingkat tujuan yang diwujudkan suatu organisasi(Al-ihya et al. 2020) .

Berdasarkan pendapat para ahli di atas disimpulkan efektifitas adalah metode demonstrasi terhadap prestasi murid dalaam tingkat tujuan yang diwujudkan suatu organisasi.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang ditemukan relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh:

1. (Syadida 2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. Dalam penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smarts Apps Creator* valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran dengan pesentase, Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smarts Apps Creator* valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran dengan pesentase kevalidan 89,1% dan kepraktisan 90,6%. Perbedaan dari penelitian yang saya kembangkan adalah pada pembelajaran tematik sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* di kelas IV di pada keterampilan menulis SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan. Validasi oleh ahli bahasa, desain, isi, hasil uji validasinya sangat valid dengan nilai rata-rata sebesar 86,6%. Nilai tes pratikalitas untuk guru mendapatkan nilai sebesar 93%, nilai efektifitas untuk murid mendapatkan nilai sebesar 92%.
2. (Mahuda, Meilisa, and Nasrullah 2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* Pada Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran inetaktif berbasis android dengan bantuan software *Smart Apps Creator (SAC)*, untuk

pembelajaran Tematik yang praktis dan efektif bagi murid. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, data yang didapatkan dan diolah menghasilkan skor rata-rata dari ahli materi sebesar 4,1, ahli media 4,2, dan ahli desain 4,4, di mana dari ketiga ahli ini termasuk dalam kategori valid; skor rata-rata penilaian kepraktisan sebesar 4,5 termasuk dalam kategori praktis; dan skor penilaian keefektifan mengalami peningkatan sebesar 0,59 termasuk dalam kategori tinggi dan dikatakan efektif. Perbedaan dari penelitian yang saya kembangkan adalah pembelajaran tematik berbasis andorid, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran Smart Apps Creator di kelas IV di pada keterampilan menulis SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan. Validasi oleh ahli bahasa, desain, isi, hasil uji validasinya sangat valid dengan nilai rata-rata sebesar 86,6%. Nilai tes pratikalitas untuk guru mendapatkan nilai sebesar 93%, nilai efektifitas untuk murid mendapatkan nilai sebesar 92%.

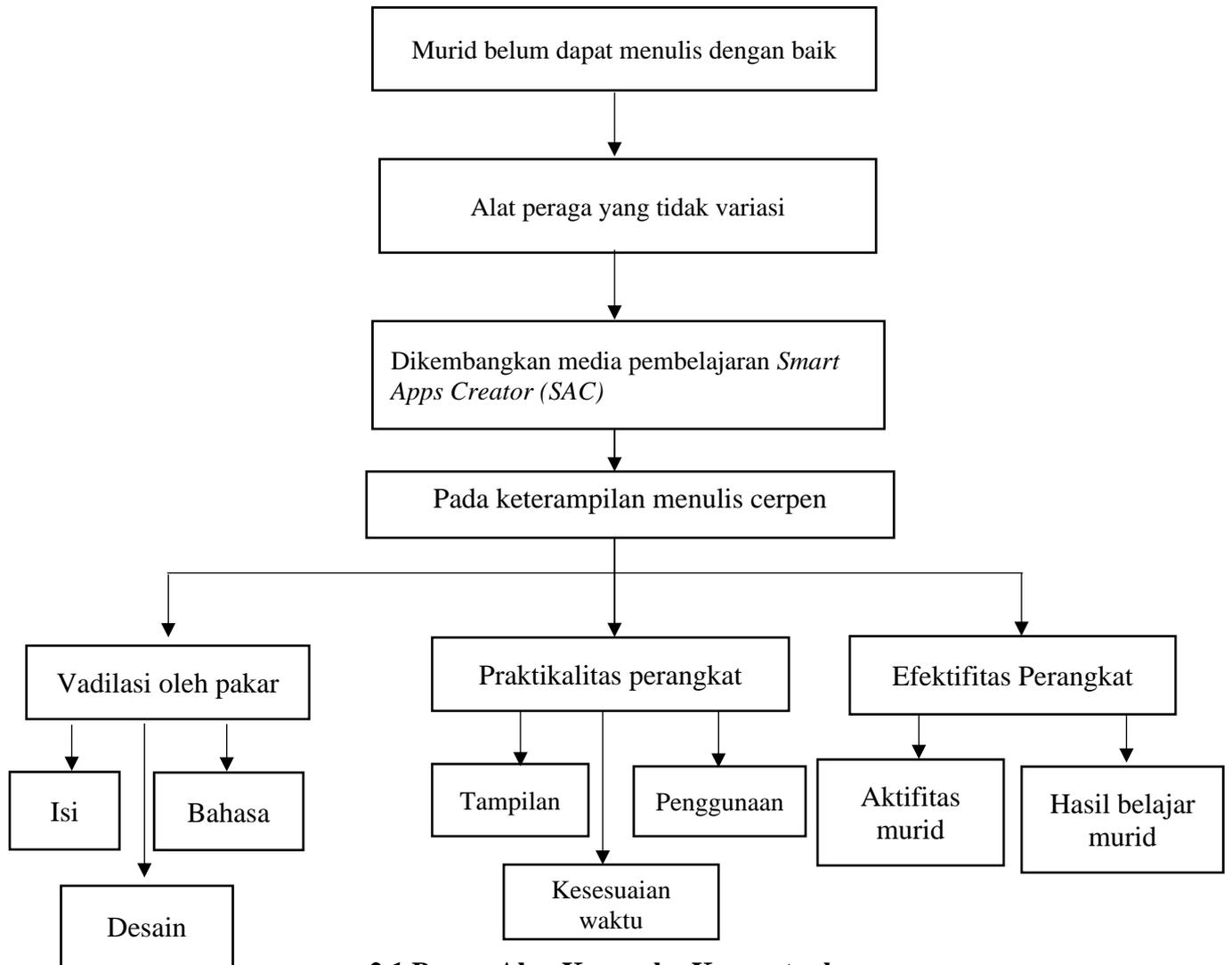
3. (Fetra Bonita Sari, Risda Amini 2020).Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* Berbasis Pendekatan Sainifik di Kelas III SD. buku sumber. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* yang efektif dan praktis berbasis pendekatan saintifik Kelas III SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PLOMP hasil uji validasi dinyatakan sangat valid. Validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, hasil uji validasi dinyatakan sangat valid dengan rata-rata nilai validasi sebesar 93,8%. Nilai

tes praktik di sekolah percontohan adalah 89,2% untuk guru dan 91,6% untuk murid Hasil tes praktik di sekolah penelitian adalah 92,8% untuk guru dan 93,6% untuk murid. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan *Smart Apps Creator* berbasis pendekatan saintifik SD Kelas III efektif dan praktis dalam proses pembelajaran. Perbedaan dari penelitian yang saya kembangkan adalah Berbasis Pendekatan Saintifik. Validasi oleh ahli bahasa, desain, isi, hasil uji validasinya sangat valid dengan nilai rata-rata sebesar 86,6%. Nilai tes pratikalitas untuk guru mendapatkan nilai sebesar 93%, nilai efektifitas untuk murid mendapatkan nilai sebesar 92%.

C. Kerangka Konseptual

Setelah melihat permasalahan dilapangan terkait dengan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* yang belum mampu membuat murid dapat mengembangkan penalaran dan kemampuan berpikir kritis, maka dengan itu akan dikembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* untuk meningkatkan kainginantahuan murid serta meningkatkan keterampilan menulis.

KERANGKA KONSEPTUAL



2.1 Bagan Alur Kerangka Konseptual

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yang digunakan ialah penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai media pembelajaran keterampilan menulis (Sugiyono, 2022). Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, uji coba dan evaluasi. Metode penelitian yang digunakan adalah panduan penggunaan dan menu bagikan. Pada media ini juga metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) disisipkan video pembelajaran agar media yang *Development* (Wati & Nugraha, 2020)

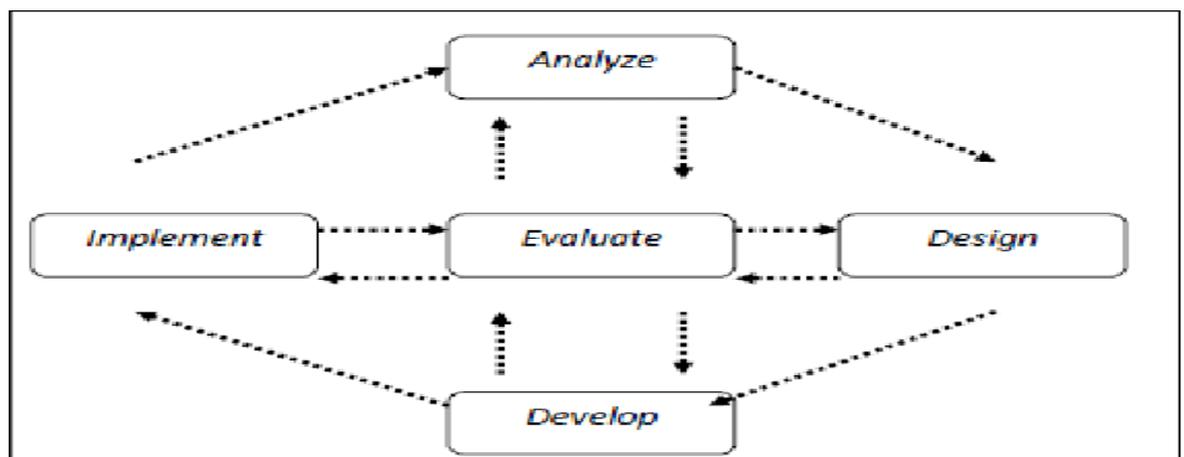
Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, uji coba dan evaluasi.

2. Model Desain Pengembangan

Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya (Andi Rustandi and Rismayanti 2021).

Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri (Andi Rustandi and Rismayanti 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model adalah salah satu strategi pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada murid. Model yang digunakan menarik bagi murid. Salah satu model yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran ADDIE.



Bagan 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE

Sumber (Hidayat and Nizar 2021)

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan berikut gambaran tentang pelaksanaan model pengembangan ADDIE (Apriyani and Ramdhan 2022) sebagai berikut

1. Analisis (*Analyze*)

Pada bagian analisis peneliti mengidentifikasi beberapa kekurangan yang didapatkan dalam keterampilan menulis di kelas IV. Salah satunya murid kurang tertarik dengan menulis, oleh karena itu akan dikembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan kegiatan analisis, kegiatan selanjutnya adalah membuat rancangan desain untuk produk yang akan dikembangkan. Desain yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan murid dengan menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)*, sehingga produk yang dibuat dapat menjawab permasalahan yang ada.

3. Pengembangan (*Development*)

Produk yang dibuat pada tahap desain akan direalisasikan pada tahap pengembangan. Tujuan dilakukan validasi yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang sudah dibuat. Kegiatan berikutnya setelah dilakukannya validasi yaitu melakukan revisi terhadap masukan dan saran yang sudah diberikan oleh para ahli, agar produk yang dibuat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk yang sudah dibuat akan di ujicobakan oleh penulis kepada murid, untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat atau dikembangkan sudah efektif digunakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ujicoba produk yang diberikan kepada murid, dianggap sebagai ukuran keberhasilan pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk akan dilakukan di kelas IV SDN 05 Timbulun. Hasil uji coba produk yang dilakukan ini untuk mengetahui tingkat efektifitas dan praktikalitas media yang dikembangkan.

1. Desain Uji Coba Produk

Pada validasi uji coba produk dilakukan validasi terhadap media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut valid atau tidak. Media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* yang telah divalidasikan kemudia dilakukan uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan di SDN 05 Timbulun dengan menggunakan media *Smart Appps Creator (SAC)* yang dihasilkan dalam proses pembelajaran. Selama uji coba berlangsung peneliti dapat melakukan observasi terhadap kegiatan, dan untuk penilaian tanggapan murid terhadap produk.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dalam pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* dan sekaligus subjek uji coba dalam kelayakan produk yaitu murid kelas IV yang memanfaatkan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis di kelas IV SDN 05 Timbulun.

D. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui kegiatan hasil belajar dan lembar observasi. Data kuantitatif data yang diperoleh dari kegiatan wawancara, catatan lapangan dan hasil pengamatan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari guru beserta murid terhadap media *Smart Apps Creator (SAC)* yang digunakan.

2. Lembar Observasi Validasi

Observasi adalah kegiatan berupa mengamati kegiatan atau kondisi belajar murid di dalam kelas, kegiatan ini dilakukan oleh peneliti. Instrument yang digunakan, divalidasi terlebih dahulu oleh ahli.

3. Angket

Angket adalah suatu metode pengumpulan data yang berisi beberapa pertanyaan yang akan diberikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan atau kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

4. Tes

Tes adalah sebuah kegiatan untuk mendapatkan hasil belajar dari murid, apakah produk yang dikembangkan sudah efektif. Tes yang digunakan yaitu beberapa soal latihan.

F. Analisis Data

1. Analisis data validitas Produk

Data validitas diperoleh dari hasil yang dilakukan oleh validator, yaitu penilaian dari aspek-aspek yang ditentukan.

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Analisis Kepraktisan Produk

Analisis kepraktisan produk diperoleh dari angket respon guru terhadap produk yang dikembangkan dalam bentuk skala likert.

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R_x}{SM} 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Praktikalitas

R = Skor yng Diperoleh

SM = Skor Maksimal

Kategori kepraktisan menggunakan klasifikasi

Tabel 3.1 Kategori Praktikalitas Produk

NO	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	85 - 100	Sangat Praktis
2	74 - 84	Praktis
3	60 - 74	Cukup Praktis
4	55 - 59	Kurang Praktis
5	0 - 54	Tidak Praktis

(Andi Rustandi and Rismayanti 2021)

3. Analisis Efektifitas

Produk Data efektifitas produk dilihat dari tingkat keefektifan murid melalui lembar observasi. Penilaian persentase aktivitas dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase murid yang melakukan aktifitas pada indikator tertentu

F = Frekuensi yang melakukan aktivitas pada indikator tertentu

N = jumlah murid

Tabel 3.2 Aktivitas Murid

NO.	Persentase	Kriteria
1	$0\% \leq P < 25\%$	Sedikit Sekali
2	$25\% \leq P < 50\%$	Sedikit
3	$50\% \leq P < 75\%$	Banyak
4	$75\% \leq P < 100\%$	Banyak Sekali

(Andi Rustandi and Rismayanti 2021)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* yang valid, praktis, dan efektif. Untuk menghasilkan media yang demikian, dilakukan prosedur penelitian yang terdiri dari lima tahap, yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*).

A. Bentuk Pengembangan Media *Smart Apps Creator (SAC)*

Pada tahap ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan Media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis yang valid, praktis, dan efektif. Untuk itu, dalam pembuatan atau pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Analisis (*Analyze*)

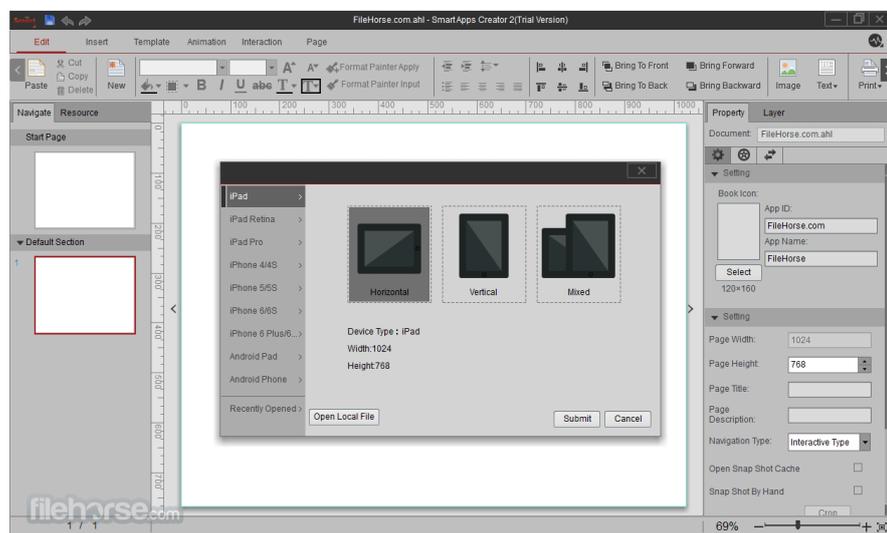
Analisis yang didapatkan peneliti yakni media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang ketertarikan murid dengan media yang ada di sekolah tersebut. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* di kelas IV pada keterampilan menulis SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan pada tanggal 27 Desember 2023, sehingga meningkatkan semangat murid dalam proses pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis peneliti merancang bentuk desain media *Smart Apps Creator (SAC)* yang dikembangkan. Desain yang digunakan dalam pembuatan media *Smart Apps Creator (SAC)* ini disesuaikan dengan kriteria murid, dan sesuai dengan materi pembelajaran.

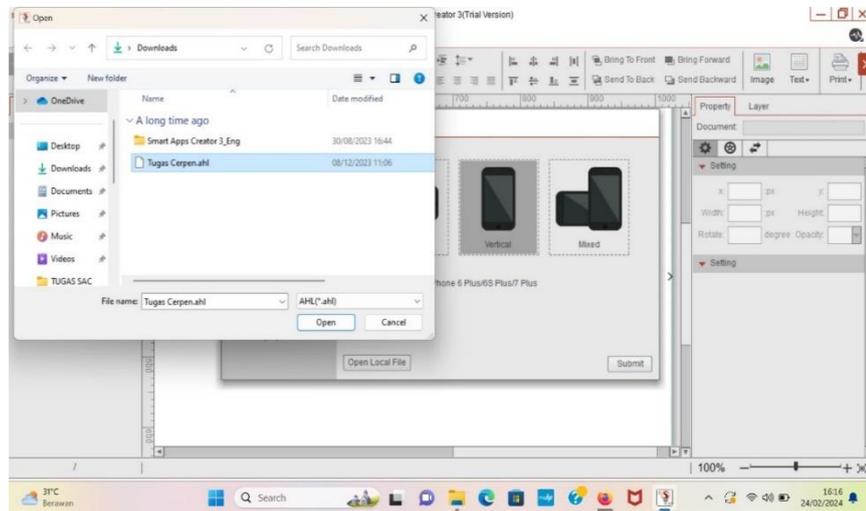
Langkah-langkah membuat media *Smart Apps Creator (SAC)*

- a. Tahap pertama pemaparan materi yang diajar cara instalasi aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*, pada kegiatan ini peserta mendownload aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*.
- b. Tahap kedua merupakan tahapan cara menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* dimana setiap guru diberikan pengarahan dan di bimbing agar bisa menggunakan aplikasi.



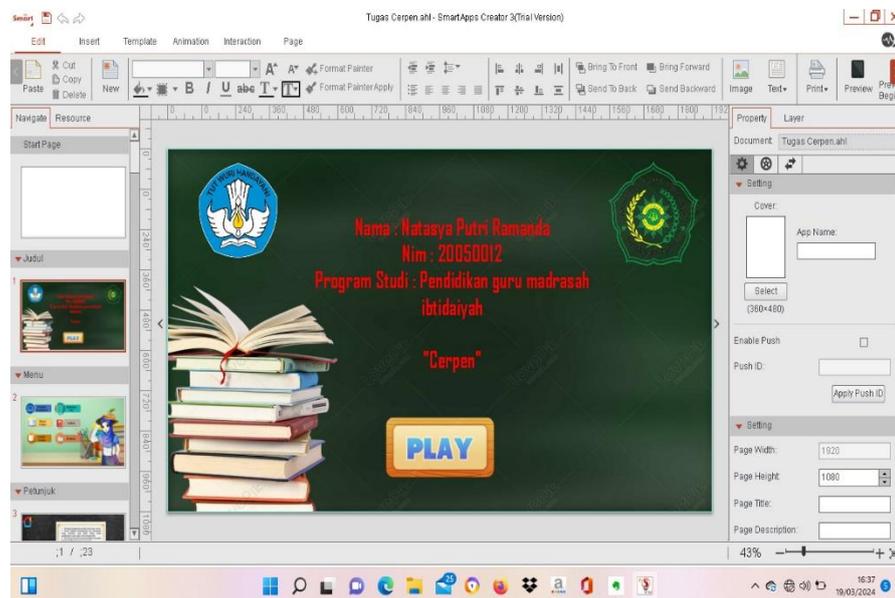
Gambar 4.1 Tahap Pertama Menggunakan Media *Smart Apps Creator (SAC)*

- c. Setelah memilih device digunakan, Klik **Open Local File**, Maka akan muncul file cerpen



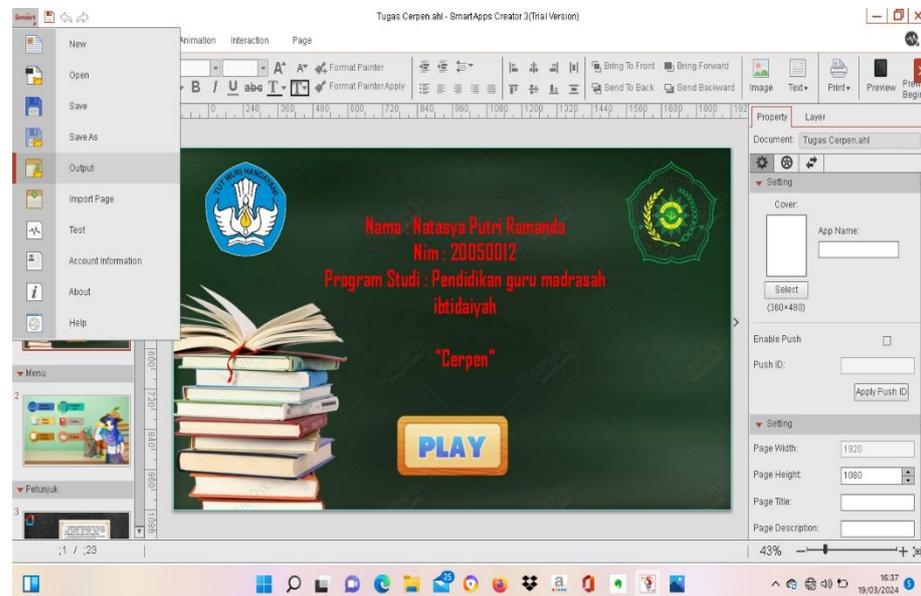
Gambar 4.2 File Cerpen

- d. Tampilan Media Pembelajaran



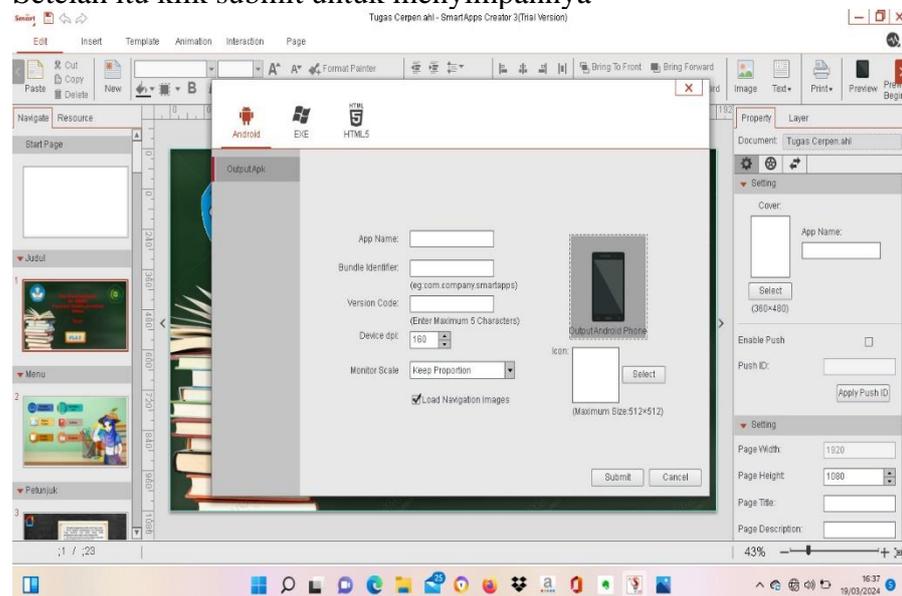
Gambar 4.3 Tampilan Media

e. Pilihan penyimpanan *Output*



Gambar 4.4 Output

f. Setelah itu klik submit untuk menyimpannya



Gambar 4.5 Output APK

3. Pengembangan (*Development*)

Setelah produk yang didesain oleh peneliti selesai. Kegiatan berikutnya adalah melakukan validasi atau penilaian terhadap media *Smart Apps Creator (SAC)* yang dilakukan oleh beberapa ahli. Terdapat tiga aspek penilaian yang akan diberikan oleh validator yaitu, aspek isi, desain, dan bahasa. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan.

a. Aspek Materi

Dengan adanya materi yang terdapat pada media *Smart Apps Creator (SAC)* maka memudahkan murid dalam menjelaskan materi atau latihan yang diberikan. Serta dengan adanya materi dalam media *Smart Apps Creator (SAC)* memudahkan murid dalam belajar.

b. Aspek media

Desain media *Smart Apps Creator (SAC)* sesuai dengan saran yang diberikan pembimbing dan validator yaitu menambahkan gambar untuk membuat menarik murid dalam proses belajar.

c. Aspek bahasa

Dari segi bahasa yang digunakan dalam media *Smart Apps Creator (SAC)* telah menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh murid dan juga sesuai dengan tata cara penelitian yang benar.

4. Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan pada tahap implementasi ini yaitu melakukan uji coba dari produk yang sudah di revisi kepada murid. Uji coba produk ini dilakukan di kelas IV SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Sekatan yang terdiri dari 18 Murid. Implementasi dilakukan pada hari Senin, 27 November 2023. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan peneliti sudah efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan kegiatan terakhir dalam pengembangan ADDIE pada tahap ini untuk melihat hasil dari produk yang sudah dikembangkan dari hasil uji coba yang dilakukan dengan penyebaran angket beserta memberikan tes kepada murid. Maka dari hasil tersebut dapat diketahui apakah *Media Smart Apps Creator (SAC)* yang dikembangkan sudah layak dan efektif digunakan. Produk yang dikembangkan akan dievaluasi sesuai dengan sasaran dan komentar dari validator.

B. Penyajian Data Uji Coba

1. Data Validasi Isi

Kegiatan validasi bagian aspek isi *Media Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis dilakukan oleh ibu **Ridania Ekawati, M.Pd** yang dilakukan pada hari Kamis, 16 November 2023. Berikut paparan isi dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Angket Validasi isi

No	Butiran Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Media Smart Apps Creator yang dibuat sesuai dengan materi	4	Sangat Baik
2.	Kelengkapan komponen Smart Apps Creator a. Cover b. Materi Pembelajaran c. Contoh Cerpen d. Kuis	3	Baik
3.	Kegiatan yang tertara dalam media Smart Apps Creator jelas	4	Sangat Baik
4.	Soal yang disajikan dalam Media Smart Apps Creator berupa Kuis pilihan ganda	4	Sangat Baik
5.	Murid diberikan kesempatan untuk menjawab	3	Baik
	Jumlah		90%

Saran umum dan perbaikan Ganti warna tulisan dengan yang putih, ganti font/ jenis tulisan berjalan di cerpen untuk gambar kuis disesuaikan dengan batasan kkm. Berdasarkan hasil dari tabel 4.1 dapat diketahui Media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis mendapatkan nilai sebesar 90% dari aspek isi **sangat valid**. Tidak hanya dinilai dari segi isi saja, tetapi juga dari segi desain, dan bahasa.

2. Data Validasi Desain

Pada tahap validasi bagian desain Media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* Pada keterampilan menulis dilakukan oleh ibu **Dini Susanti, M.Pd.** Berikut paparan dari hasil validasi desain dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 4.2 Angket Validasi Desain

No	Butiran Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Kemenarikan Media Smart Apps Creator pada cerpen	3	Baik
2.	Media tersebut terdiri dari Materi cerpen, contoh cerpen, Evaluasi.	4	Sangat Baik
3.	Desain yang tertara pada media Smart Apps Creator yang sudah menarik.	3	Baik
4.	Penulisan Media Smart Apps Creator mudah dipahami oleh murid.	3	Baik
5.	Media Smart Apps Creator terdapat gambat yang sesuai dengan materi dan meningkatkan semangat murid dalam proses pembelajaran.	3	Baik
	Jumlah		80%

Saran umum dan perbaikan media *Smart Apps Creator (SAC)* terdapat gambar dan warna yang sesuai dengan materi. Berdasarkan hasil tabel 4.2 maka dapat dilihat jika hasil dari penilaian aspke desain mendapatkan nilai sebesar 80% yaitu **Valid**.

3. Data Validasi Bahasa

Berikut merupakan hasil dari validasi aspek bahasa yang menjadi validator adalah oleh ibu **Vini Wela Septiana, M.Pd** yang dilakukan pada hari Rabu, 15 November 2023. Adapun hasil validasi bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Angket Validasi Bahasa

No	Butiran Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Bahasa yang digunakan Media Smart Apps Creator mudah dimengerti.	4	Sangat Baik
2.	Setiap kalimat mudah dipahami oleh murid .	3	Baik
3.	Penggunaan kosakata sudah tepat.	3	Baik
4.	Dalam kalimat soal menggunakan kalimat efektif.	4	Sangat Baik
5.	Bahasa yang digunakan tidak memiliki makna.	4	Sangat Baik
	Jumlah		90%

Saran umum dan saran perbaikan bahasa yang digunakan sudah tepat menyesuaikan desain media Smart Apps Creator (SAC) saat pemutaran suara dilengkapi menggunakan speaker. Dari tabel di atas maka dapat diketahui bahwa media *Smart Apps Creator (SAC)* Pada keterampilan menulis dilihat dari aspek bahasa mendapatkan nilai sebesar 90% yang berarti **Sangat Valid**.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Media Smart Apps Creator (SAC)

NO	Aspek	Rata-Rata	Kategori
1.	Isi	90	Sangat Valid
2.	Desain	80	Valid
3.	Bahasa	90	Sangat valid
	Rata-rata	86,66%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis yang dikembangkan oleh peneliti secara keseluruhan adalah **86,66%** ini termasuk kategori **Sangat Valid**.

Selama tahap validasi media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) terdapat beberapa revisi yang dilakukan berdasarkan saran-saran dari validator. Hasil revisi dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Saran dan Revisi media *Smart Apps Creator* (SAC).

Saran atau komentar validator	Revisi
Permasalahan latar pada tulisan	<p>Sebelum Revisi</p> <p style="text-align: center;">Teman yang Baik</p> <p>Rina dan Dini dikenal sebagai sahabat baik yang populer di sekolah. Meski mereka selalu menghabiskan waktu istirahat bersama. Tidak ada yang persahabatan di antara mereka.</p> <p>Meski berbeda karakter, tetap tidak menghalangi kedekatan mereka. Rina merupakan pendiam yang tidak akan populer jika tidak bersama Dini. Sedangkan Dini merupakan pembual yang hobi memamerkan barang-barang milik Rina.</p> <p>Suatu hari pada sebuah acara pengundian hadiah. Rina terpilih menjadi salah satu pemenang yang akan mengambil hadiah setelahnya, yaitu seorang ibu berkecepatan voucher belanja dengan berbagai nominal.</p> <p>Dari lima pemenang terpilih, Rina mendapat giliran keempat untuk mengambil hadiah setelahnya, yaitu seorang ibu berkecepatan keempat anaknya yang masih kecil. Ia kemudian melihat voucher yang tersisa</p> <p style="text-align: center;">CS Dipindai dengan CamScanner</p> <p>Sesudah revisi</p> <p style="text-align: center;">Teman yang baik</p> <p>Rina dan Dini dikenal sebagai sahabat baik yang populer di sekolah, tetapi mereka selalu menghabiskan waktu istirahat bersama. Tidak ada yang persahabatan di antara mereka.</p> <p>Meski berbeda karakter, tetapi tidak menghalangi kedekatan mereka. Rina merupakan siswa pendiam yang tidak akan populer jika tidak bersama Dini. Sedangkan Dini merupakan seperti seorang pembual yang hobi memamerkan barang-barang milik Rina.</p> <p>Suatu hari pada sebuah acara pengundian hadiah. Rina terpilih menjadi salah satu pemenang yang akan mengambil hadiah setelahnya, yaitu seorang ibu berkecepatan berupa voucher belanja dengan berbagai nominal.</p> <p>Dan lima pemenang terpilih, Rina mendapat giliran keempat untuk melihat pemenang yang akan mengambil hadiah setelahnya, yaitu seorang ibu berkecepatan keempat anaknya yang masih kecil. Ia kemudian melihat voucher yang tersisa</p>

4. Data Praktikalitas Produk *Media Smart Apps Creator* (SAC)

Untuk mengetahui tingkat kepraktikalitas dari produk yang dikembangkan. Dinilai dari beberapa aspek yaitu, aspek materi, tampilan pada media *Smart Apps Creator* (SAC). Penilaian ini dilakukan oleh wali kelas IV SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan yaitu **ibu Elmi Sunaria, S.Pd** pada hari senin, 27 November 2023. Berikut tabel komponen penilatan sebagai berikut.

a. Aspek Tampilan

Tabel 4.6 Angket Praktikalitas

No	Butiran Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Penampilan (tulisan, gambar, warna, media <i>Smart Apps Creator</i> yang menarik)	4	Sangat baik
2.	Media <i>Smart Apps Creator</i> terdiri dari petunjuk pembelajaran	4	Sangat baik
3.	Huruf yang ada dalam media <i>Smart Apps Creator</i> mudah di baca	4	Sangat baik
4.	Media <i>Smart Apps Creator</i> yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar murid	4	Sangat baik
5.	Media <i>Smart Apps Creator</i> yang dibuat sesuai dengan materi	4	Sangat baik
6.	Desain yang tertara dalam media <i>Smart Apps Creator</i> yang sudah menarik	4	Sangat baik
7.	Penugasan soal evaluasi dalam media <i>Smart Apps Creator</i>	4	Sangat baik
	Jumlah	100%	

Berdasarkan penilaian praktikalitas di atas dapat bahwa, hasil dari aspek tampilan memperoleh 100%. Dengan kategori **sangat valid**.

a. Aspek Penggunaan Media Pembelajaran

Tabel 4.7 Angket Praktikalitas Aspek Penggunaan Media Pembelajaran

No	Butiran Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Smart Apps Creator</i> mudah dipahami	3	Sangat baik
2.	Bahasa yang digunakan tidak memiliki makna ganda	4	Sangat baik
3.	Pemisahan antar pragraf yang jelas	4	Sangat baik
4.	Murid senang belajar cerpen dengan menggunakan media <i>Smart Apps Creator</i> .	4	Sangat baik
5.	Murid dapat memahami dan menyesuaikan soal sesuai dengan petunjuk yang ada pada media <i>Smart Apps Creator</i> .	3	Sangat baik
6.	Media <i>Smart Apps Creator</i> ini memudahkan dan membantu murid dalam belajar cerpen	4	Sangat baik
7.	Media smart apps creator memudahkan murid dalam mengingat materi	4	Sangat baik
	Jumlah	93%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa penilaian praktikalitas media pembelajaran *smart apps creator* aspek penggunaan yaitu 93% dengan kategori **sangat praktis**.

b. Aspek kesesuaian waktu

Tabel 4.8 Angket Praktikalitas Aspek Kesesuaian Waktu

No	Butiran Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Dalam mengejar soal evaluasi murid dapat menyelesaikan tepat waktu	4	Sangat baik
2.	Media <i>Smart Apps Creator</i> dapat menghematkan waktu pembelajaran	3	Sangat baik
	Jumlah	87%	

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat bahwa penilaian praktikalitas media pembelajaran *smart apps creator* dari aspek

kesesuaian waktu yaitu 87% dengan kategori **sangat praktis**.

Adapun penilaian keseluruhan dari praktikalitas media pembelajaran *smart apps creator* sebagai berikut:

Tabel 4.9 penilaian keseluruhan praktikalitas produk

No	Aspek	Rata-Rata	Kategori
1	Tampilan	100%	Sangat Praktis
2	penggunaan	93%	Sangat Praktis
3	Kesesuaian waktu	87%	Sangat Praktis
	jumlah	93%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa penilaian secara keseluruhan dari praktikalitas produk media pembelajaran *smart apps creator* dari berbagai aspek yaitu 93% dengan kategori **sangat praktis**.

5. Data Efektivitas

Untuk mengetahui tingkat efektifitas dari media *Smart Apps Ceator* (SAC) pada keterampilan menulis cerpen dapat dilihat dari hasil angket efektifitas murid dalam hasil tes murid sebagai berikut:

- a. Angket kemenarikan oleh murid

Tabel 4.10 Angket Efektifitas Media *Smart Apps Creator* (SAC)

NO	Nama	Komponen Penilaian													Jml	Skr Max	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	APH	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	49	52	94%
2	AG	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	49	52	94%
3	AD	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	49	52	94%
4	DY	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	50	52	96%
5	AR	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	48	52	92%
6	DTS	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	49	52	94%
7	GEP	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	50	52	96%
8	GRZ	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	49	52	94%	
9	HAF	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	47	52	90%
10	KH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	52	100%
11	KAP	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	50	52	96%
12	LF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	52	100%
13	MF	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	48	52	92%
14	MA	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	48	52	92%
15	MF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	51	52	98%
16	MQ	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	47	52	90%
17	MRD	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	49	52	94%
18	MV	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	47	52	90%
19	PE	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	52	100%
20	QBA	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	48	52	92%
21	RSP	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	50	52	96%
Jumlah															1.034	1.092	
Rata-rata																95%	

Dari tabel di atas dapat diketahui tingkat efektifitas dari media *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis memperoleh nilai rata-rata 95% dengan keterangan **sangat efektif** Untuk hasil dari efektifitas media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* ini menggunakan rumus:

Berikut hasil aktivitas murid dengan menggunakan media pembelajaran *smart apps creator (SAC)*

a.) Aktivitas Murid Pramenulis

Tabel 4.11 Aktivitas Murid Pramenulis

No	Nama siswa	Penulisan cerpen yang telah ada				Menentukan topik,tujuan, manfaat				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	APH	√				√				8	100	A
2.	AG		√			√				7	88	A
3.	AD	√				√				8	100	A
4.	AY	√				√				8	100	A
5.	AR		√			√				7	88	A
6.	DTS	√				√				8	100	A
7.	GEP		√			√				7	88	A
8.	GRZ		√				√			6	75	B
9.	HAF		√				√			6	75	B
10.	KH		√	√			√			5	63	C
11.	KAP	√				√				8	100	A
12.	LF	√				√				8	100	A
13.	MF		√					√		5	63	C
14.	MA		√			√				7	88	A
15.	MF		√				√			6	75	B
16.	MQ	√				√				8	100	A
17.	MRD	√					√			6	75	B
18.	MV	√				√				8	100	A
19.	PE	√				√				8	100	A
20.	QBA	√				√				8	100	A
21.	RSP	√				√				81	100	A
Jumlah										150	1.878	
Rata-rata										89%		

Berdasarkan dari tabel 4.11 di atas dapat diketahui efektifitas dari aktivitas murid pramenulis memperoleh nilai 89% dengan kategori **baik**.

b) Aktifitas Murid Saatmenulis

Tabel 4.12 Aktifitas Murid Saatmenulis

No	Nama siswa	Menulis dengan menggunakan kosakata yang baik				Menyimpulkan hasil menulis cerpen dengan teman kelompok				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	APH	√				√				8	100	A
2.	AG		√			√				7	88	A
3.	AD	√				√				8	100	A
4.	AY		√			√				7	88	A
5.	AR	√				√				8	100	A
6.	DTS		√				√			6	75	B
7.	GEP	√					√			7	88	A
8.	AKK	√					√			7	88	A
9.	RA		√				√			6	75	B
10.	FA	√				√				8	100	A
11.	IUZ	√				√				8	100	A
12.	HAH	√				√				8	100	A
13.	MRR		√				√			6	75	B
14.	YAU	√				√				8	100	A
15.	MAS		√			√				7	88	B
16.	AAS	√				√				8	100	A
17.	OJH	√				√				8	100	A
18.	AA	√				√				8	100	A
19.	PE		√				√			6	75	B
20.	QBA	√				√				8	100	A
21.	RSP	√				√				8	100	A
Jumlah										155	1.940	
Rata-rata										92%		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa efektifitas pada aktivitas murid saatmenulis memperoleh nilai 92% dengan kategori **sangat baik**.

c) Aktifitas Murid Saatmenulis

Tabel 4.13 Aktifitas Murid Pramenulis

No	Nama siswa	Mengemuka kan hasil membuat cerpen kedepan kelas				Kesimpulan				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	APH	√				√				8	100	A
2.	AG	√				√				8	100	A
3.	AD	√				√				8	100	A
4.	AY	√				√				8	100	A
5.	AR	√					√			7	88	B
6.	DTS	√				√				8	100	A
7.	GEP	√				√				8	100	A
8.	GRZ		√			√				7	88	A
9.	HAF		√				√			6	75	B
10.	KH		√				√			6	75	B
11.	KAP	√				√				8	100	A
12.	LF	√				√				8	100	A
13.	MF	√					√			7	88	A
14.	MA	√				√				8	100	A
15.	MF	√				√				7	88	A
16.	MQ	√				√				8	100	A
17.	MRD	√				√				8	100	A
18.	MV	√					√			7	88	A
19.	PE		√				√			6	75	B
20.	QBA	√					√			7	88	A
21.	RSP		√			√				7	88	A
Jumlah										155	1.941	
Rata-rata										92%		

Berdasarkan tabel 4.13 di atas dapat dilihat bahwa efektifitas pada aktivitas murid saatmenulis memperoleh nilai 92% dengan kategori **sangat baik**.

Tabel 4.14 Nilai Rata-rata Aktivitas Murid

NO	Aktivitas Murid	Nilai	Keterangan
1	Pramenulis	89%	B
2	Saatmenulis	92%	A
3	Pascamenulis	92%	A
		91	A

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa hasil keseluruhan dari aktivitas murid dalam menulis adalah 91% dengan kategori sangat baik.

Berikut hasil tes evaluasi dan quis murid dengan menggunakan media pembelajaran Smart Apps Creator (SAC).

Tabel 4.15 Hasil Tes Evaluasi dan Quis Murid

No	Nama	Tes		Jumlah	%	Rata-Rata
		1	2			
1	APH	100	100	200	100	92,38
2	AG	60	80	140	70	
3	AD	80	100	180	90	
4	AY	100	100	200	100	
5	AR	80	100	180	90	
6	DTS	80	100	180	90	
7	GEP	100	100	200	100	
8	GRZ	100	100	200	100	
9	HAF	100	100	200	100	
10	KH	100	100	200	100	
11	KAP	80	100	180	90	
12	LF	80	100	180	90	
13	MF	100	100	200	100	
14	MA	100	100	200	100	
15	MF	80	100	180	90	
16	MQ	100	100	200	100	
17	MRD	40	80	120	60	
18	MV	80	100	180	90	
19	PE	80	100	180	90	
20	QBA	100	100	200	100	
21	RSP	80	100	180	90	

Berdasarkan hasil dari tabel di atas dapat diketahui hasil tes belajar murid kelas IV SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan yaitu dengan

nilai rata-rata 92,38% maka dibulatkan menjadi 92% Maka hasil belajar murid banyak yang memahami tentang pembelajaran cerpen teman yang baik.

Adapun nilai keseluruhan yang dapat dilihat yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.16 Nilai Keseluruhan Efektifitas

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Aspek kemenarikan murid	95%	Sangat efektif
2	Aktivitas Murid	91%	Sangat efektif
3	Hasil tes murid	93%	Sangat efektif
	Rata-rata	92%	Sangat efektif

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil keseluruhan efektifitas media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* yaitu 92% dengan ketegori **sangat efektif**.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Isi

Kegiatan menganalisis validasi materi dari media *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis cerpen ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan konsep yang ada. Dalam validasi isi ini terdapat beberapa kriteria yang nilai oleh validator. Terdapat tujuh poin yang dinilai dalam aspek isi. Dari penilaian tersebut diketahui bahawa media *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis ini mendapatkan nilai sebesar 90%. Berdasarkan kriteria penilain media *Smart Apps Ceator (SAC)* ini berada pada kriteria **sangat valid**.

Angkat validasi dari aspek isi ini dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Nilai validitas} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{18}{20} \times 100\% \\ &= 90\% \text{ yaitu } \mathbf{sangat\ valid}\end{aligned}$$

2. Analisis Data Validasi Desain

Pembuatan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* ini dibuat semenarik mungkin, yang bertujuan untuk menarik minat murid dalam belajar. Validasi dari aspek desain ini terdiri dari beberapa butir penilaian. Kegiatan validasi desain ini dilakukan untuk mengetahui apakah media *Smart Apps Creator (SAC)* yang dikembangkan sudah menarik digunakan dalam proses belajar, serta apakah desain yang digunakan sesuai dengan materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain, maka diperoleh nilai yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari validasi produk valid. Akan tetapi ada saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain seperti media *Smart Apps Crator (SAC)* terdapat gambar dan warna yang sesuai dengan materi. Untuk mengetahui nilai dari validasi aspek desain ini menggunakan rumus yaitu:

$$\begin{aligned}\text{Nilai validitas} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{16}{20} \times 100\% = 80\% \text{ yaitu } \mathbf{valid}.\end{aligned}$$

3. Analisis Data Validasi Bahasa

Hasil dari aspek bahasa mendapatkan nilai sebesar 90%. Ini menunjukkan tingkat sangat valid dalam produk yang dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat apakah bahasa yang digunakan peneliti dalam media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* sudah mudah dipahami oleh murid. Dalam aspek penilaian ini peneliti mendapatkan masukan berupa saran yaitu bahasa yang digunakan sudah tepat sudah menyesuaikan desain media *Smart Apps Creator (SAC)*.

Rumus yang digunakan dalam mencari hasil dari validasi bahasa yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Nilai validitas} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{18}{20} \times 100\% \\ &= 90\% \text{ yaitu } \mathbf{sangat\ valid} \end{aligned}$$

4. Analisis Data Praktikalitas

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* yang dikembangkan. Peneliti membuat penilaian pada media *Smart Apps Creator (SAC)*. Terdapat penilaian tampilan yaitu 100%, penggunaan media 93% sedangkan kesesuaian waktu 87% penilaian ini dilakukan oleh wali kelas IV SDN 05 timbulun Kabupaten Pesisir selatan yaitu **ibu Elmi Sunaria, S.Pd.** Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh yaitu mendapatkan nilai sebesar 93% ini menunjukkan kriteria **sangat praktis**.

5. Analisi Data Efektifitas

Kegiatan dalam proses pembelajaran menggunakan berbagai macam media salah satunya adalah media *Smart Apps Creator (SAC)*. Menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)* yang menarik atau efektif sangat mempengaruhi keberhasilan guru dan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada saat ini peneliti melakukan pengembangan media *Smart Apps Creator (SAC)* di kelas IV Pada keterampilan menulis cerpen. Untuk mengetahui efektifitas media *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis cerpen yang dikembangkan melalui hasil angket efektifitas media *Smart Apps Creator (SAC)* bagi murid dan tes yang dilakukan oleh murid. Hasil yang didapatkan dari hasil angket efektifitas media *Smart Apps Creator (SAC)* yaitu 95%. Sedangkan dari hasil aktifitas murid diperoleh nilai 91% sedangkan hasil tes belajar murid diperoleh nilai rata-rata 93%. Maka hasil keseluruhan dari segi efektifitas murid yaitu 92% dengan kategori **sangat banyak**.

D. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan ini adalah pengembangan suatu media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan belajar di sekolah. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)*, yaitu kegiatan mengembangkan suatu produk menjadi lebih dalam penggunaannya. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mode ADDIE, Langkah-langkah model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu, analisis, desain, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis cerpen. Penelitian ini dilakukan di SDN 05 Timbulun di kelas IV, dan susah diujicobakan kepadaa murid. Hasil dari penelitian ini akan dijelaskan secara rinci yaitu berkaitan dengan validitas, praktikalitas, dan efektifitas dari produk tersebut sebagai beriku:

1. Validitas

Validitas dari media *Smart Apps Creator (SAC)* ini dilakukan oleh para ahli. Aspek yang yang dinilai yaitu ada tiga seperti aspek isi, desain, dan bahasa. Terdapat tiga para ahli yang memberikan penilaian terhadap media *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis cerpen yang dikembangkan. Para ahli memberikan penilaian terhadap media *Smart Apps Creator (SAC)* ini terdiri dari aspek isi oleh **Ibu Ridania Ekawati,M.Pd** merupakan dosen pembimbing kedua. Untuk validator aspek desain yaitu dilakukan oleh **Ibu Dini Susanti,M.Pd** merupakan dosen universitas muhammadiyah sumatera barat. Sedangkan validator aspek bahasa adalah **Ibu Vini Wela Septiana, M.Pd** merupakan dosen pembimbing satu dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, didapatkan nilai untuk validitas dari aspek isi sebesar 90% yang berarti **sangat valid**.

Validitas desain memperoleh nilai sebesar 80% yang berarti valid. Sedangkan validitas bahasa memperoleh sebesar 90% yang berarti sangat valid. Selanjutnya yaitu menjumlahkan rata-rata secara keseluruhan.

Nilai keseluruhannya yang diperoleh dari hasil validasi isi, desain, dan bahasa yaitu 86,66% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan yaitu media *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis cerpen mendapatkan nilai **sangat valid**.

2. Praktikalitas

Penilaian untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan yaitu media *Smart Apps Creator (SAC)* ini dilakukan oleh wali kelas IV **ibu Elmi Sunaria, S.Pd.** Terdapat tiga poin penilaian yang dilakukan yaitu dari segi tampilan media *Smart Apps Creator (SAC)*, tampilan media *Smart Apps Creator (SAC)* memperoleh nilai 100% , penggunaan media *Smart Apps Creator (SAC)* memperoleh nilai 93%, dan kesesuaian waktu bagi murid memperoleh nilai 87%. Tujuan dilakukan penilaian untuk melihat apakah produk yang dikembangkan sudah praktis dapat dengan mudah digunakan oleh guru maupun murid dalam proses pembelajaran.

Praktikalitas media *Smart Apps Creator (SAC)* ini dapat diketahui dari hasil penilaian keseluruhan yang dilakukan oleh validator. Penilaian untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *Smart Apps Creator (SAC)* yang dikembangkan mendapatkan nilai 93% **sangat praktis**.

3. Efektifitas

Efektifitas yang dimaksud dalam suatu media pembelajaran seperti media *Smart Apps Creator (SAC)* adalah produk yang dikembangkan telah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tingkat keefektifan dan produk ini dilihat dari hasil angket dan hasil tes murid. Penilaian untuk efektifitas produk media *Smart Apps Creator (SAC)* dari segi hasil angket yang diberikan kepada 21 murid. Dari hasil angket kemenarikan media *Smart Apps Creator (SAC)* pada cerpen tersebut mendapatkan nilai sebesar 95% , berdasarkan aktifitas murid diperoleh nilai yaitu 91% dan berdasarkan tes yang dilakukan diperoleh nilai yaitu 93%. Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis cerpen ini termasuk kategori **sangat efektif** dengan rentang nilai sebesar 92%.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan hasil penelitian berkaitan dengan menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis dikelas IV SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

A. KESIMPULAN

Penelitian ini adalah penelitian berupa pengembangan untuk menghasilkan media *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis cerpen yang diujicobakan pada murid kelas IV SDN 05 Timbulun. Berikut kesimpulan yang didapatkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil validitas produk media *Smart Apps Creator (SAC)* Ini dilihat dari segi isi, desain, dan bahasa yang dinilai oleh para ahli maka didapatkan nilai keseluruhan yaitu 86% dengan kategori **sangat valid**.
2. Berdasarkan hasil kepraktisan media *Smart Apps Creator (SAC)* termasuk ke dalam kriteria sangat praktis. Hal ini dilihat dari penilaian memperoleh nilai sebesar 93% termasuk ke dalam kategori **sangat praktis**.
3. Berdasarkan penilaian hasil dari efektifitas media *Smart Apps Creator (SAC)* ini melalui hasil lembaran angket dan nilai tes yang diperoleh oleh murid dengan nilai yaitu 94% pada keterampilan menulis kategori **sangat banyak**.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut beberapa saran dari peneliti untuk guru dan Saran pemanfaatan produk yaitu:

1. Berdasarkan dari nilai validitas yang diperoleh, peneliti mengetahui bahwa media yang dikembangkan sudah kategori **sangat valid**. Hasil pengembangan media media *Smart Apps Creator (SAC)* pada keterampilan menulis.
2. Berdasarkan dari bentuk praktikalitas dari media yang peneliti kembangkan sudah mencapai nilai **sangat praktis**. Pengembangan media *Smart Apps Creator (SAC)* ini dapat membantu murid dalam keterampilan menulis.
3. Berdasarkan dari nilai efektifitas yang diperoleh media yang dikembangkan termasuk dalam kategori **banyak sekali** dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, Ani Nur, Jenia Syifa Nurlatifah, Aliya Putri Setiowati, and Luthpin Ubaidiah. 2023. "Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (BTS) Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Pembelajaran PAI Di SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7 (2): 704. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2086>.
- Agustin, Putri Handayani, and Dian Indihadi. 2020. "Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Murid Kelas IV." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7 (2): 83–92. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.26373>.
- Akhmadi, Agus. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Madrasah Ibtidaiyah." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 11 (1): 33–44. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v11i1.310>.
- Al-ihya, Universitas Islam, Kuningan Unisa, Jawa Barat, and Indonesia Institut. 2020. "2-Article Text-316-1-10-20210407" 2 (2): 70–76.
- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (1): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Andi Rustandi, and 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>.
- Apriyani, Dwi Dani, and Vickry Ramdhan. 2022. "Desain Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Smart Apps Creator (Sac) Pada Pelajaran Bermusik." *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* 6 (1): 943–46. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5833>.
- Arista, Ni Luh Putu Yuni, and DB. Kt. Ngr. Semara Putra. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Berbasis Literasi Terhadap Keterampilan Menulis Dalam Bahasa Indonesia." *International Journal of Elementary Education* 3 (3): 284. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19413>.
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Murid Kelas V Sd. *Jurnal Prima Edukasia*,
- Elviana, Dela, and Julianto Julianto. 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): 746–60.

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.

Fadilah, Aisyah, and Nasywa Atha Kanya. 2023. “Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1 (2): 11–12.

Fajar, Dinar Maftukh, Gita Wulan Rohmatini, and Rafiatul Hasanah. 2022. “Pengembangan Game Edukasi Aturan Tangan Kanan Pada Materi Kemagnetan Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Murid SMP/MTs.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 6 (3): 568. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i3.6453>.

Fauziah, Muthia. 2022. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Kelas Viii Smp.” *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa* 12 (2): 1–8.

Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. 2020. “Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,” 6 (6): 3(2), 524–32.

Hidayah, Nurul, Rizka Wahyuni, and Anton Tri Hasnanto. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7 (1): 59–66.

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. 2021. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1 (1): 28–38.

Hidayati, Runtut, Suyitno YP, and Filia Prima Artharina. 2019. “Keefektifan Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena Murid.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3 (2): 112.

Hal, V. N., & Siregar, E. H. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Materi Osteichthyes pada Mahamurid Biologi 2021 Universitas Negeri Medan Hafni Siregar E , Fitriningsih , : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Materi Osteichthyes Pada M.* 6(1), 78–84.

Hamidah, A., & Choirun, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik

- Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 14(01), 177–189.
- Hasil, P., Murid, B., & Vi, K. (2019). *Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 336–342.
- Hendrawan, D. N., & Indihadi, D. (2019). Implementasi Proses Menulis pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Tokoh Cerita Fiksi. *Jurnal Ilmiah PendidikanGuruSekolahDasar*,6(1),47–57.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan PembelajaranDasar*,7(1),59–66.
- Ii, B A B, A Kajian Teori, and Hakikat Media Pembelajaran. 2020. “Rama_86206_18101100127_0723117802_0706126701_02,” 11–30.
- Indra Sukmawati, N.M, N. Dantes, and I.K Dibia. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Keterampilan Menulis Narasi.” *Maimbar PGSD Undiksha 7* (3): 198–206.
- Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Murid. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Inggriyani, Feby, and Nur Anisa Pebrianti. 2021. “Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Murid Di Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang 7* (01): 1–22.
- Jayanti, Fitri, and Fachrurazi Fachrurazi. 2020. “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Metode Discovery Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Mahamurid Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia STKIP Pontianak.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran 6* (2): 329.
- Khasanah, Khasanah, and Rusman Rusman. 2021. “Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator.” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan 13* (2): 1006–16. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>.
- Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 10* (3): 1745.

<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.

- Maskar, Sugama, and Putri Sukma Dewi. 2020. "Praktikalitas Dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4 (2): 888–99.
- Nazir, Rindu Azzahra Rahma, and Wini Tarmini. 2022. "Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dengan Media Gambar Pada Murid Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8 (3): 966–72.
- Prokoso. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator." *Ilmu Pendidikan* 1 (3): 150–60.
- Putri, Nadia Qisthina. 2023. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Qraved Sebagai Media Memilih Tempat Makan." *Jurnal Pewarta Indonesia* 2 (1): 22–32.
- Rahmi, Baitur, Maulana Khalid Riefani, and Nurul Hidayati Utami. 2022. "Validitas Buku Ilmiah Digital Keanekaragaman Tumbuhan Semak Di Areal Reklamasi Pertambangan Batubara." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (4): 5818–26.
- Rakima, Hartini La, and Selvi Wulandari. 2022. "Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Bimbingan Belajar Dari Rumah Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelompok B TK Lolena Kecamatan Oba Tengah Kota Tidore Kepulauan." *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 4 (1): 37–44.
- Ratnawati, Pemi Trisnawati, and Dian Estu Prasetyo. 2020. "Pengembangan Lembar Kerja Murid (LKS) Berbasis Model Contextual Teaching and Learning Pada Materi Pesawat Sederhana Di Kelas V SD Negeri 04 Koto Salak." *Menara Ilmu XIV* (01): 99–112.
- Rochaniningsih, Nunung Sri, and Muhsinatun Siasah Masruri. 2015. "Penggunaan Metode Jigsaw Dengan Bantuan Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Dan Hasil Belajar Ips." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 2 (1): 42–54.
- Safitri, Tria Mugi, Tri Saptuti Susiani, and Suhartono Suhartono. 2021. "Hubungan Antara Minat Membaca Dan Keterampilan Menulis Narasi Murid Di Sekolah Dasar." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (5): 2985–92.
- Swastyastu, Luh Tri Jayanti. 2020. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1): 52–59.
- Syadida, Qoulan. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV

- Sekolah Dasar.” *Journal of Practice Learning and Educational Development* 2 (1): 17–26.
- Tsalitsatul Maulidah. 2020. “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Media Gambar.” *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan* 2 (01): 64–70.
- Utami, Desi Tri, Arum Ratnaningsih, and Titi Anjarini. 2022. “Peningkatan Keterampilan Membaca Dan Keterampilan Menulis Pada Tema Diriku Melalui Model CIRC Murid Kelas I SDN 2 Aglik Grabag Desi.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4: 1349–58.
- V.A.R.Barao, R.C.Coata, J.A.Shibli, M.Bertolini, and J.G.S.Souza. 2022.” Pengembangan Media Pembelajaran *Braz Dent J.* 33 (1): 1–12.
- Wabdaron, Densemina Yunita, and Yansen Alberth Reba. 2020. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Murid Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 2 (1): 27–36.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.412>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5 (2): 3928–36
- Yahrif, Muhammad, and R Supardi. 2023. “Pendampingan Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Komite Pembelajaran Sekolah Penggerak.” *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (3): 90–99.
- Yamtinah, Anak Agung Istri Ngurah Marhaeni, and I Wayan Lasmawan. 2021. “Pengembangan Instrumen Keterampilan Menulis Karangan Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Karangan Narasi Murid Kelas Iv Sekolah Dasar.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5 (1): 94–104.
- Yanto, Doni Tri Putra. 2019. “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik.” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19 (1): 75–82.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Lembar Validasi Media *Smart Apps Creator* (SAC) Aspek Isi

LEMBAR VALIDASI

MEDIA SMART APPS CREATOR (SAC) ASPEK ISI

A. Judul penelitian

Pengembangan Media Smart Apps Creator di kelas IV Pada keterampilan menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

B. Peneliti : Natasya putri rahmanda

C. Validator : Ridania Ekawati,M.Pd

D. Tujuan

Tujuan dari instrument ini yaitu untuk mengetahui nilai validitas dari aspek isi media Smart Apps Creator di kelas IV Pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

E. Petunjuk Pengisian Angket

- Mohon kepada bapak/ibuk bersedia untuk memberikan penilaian terhadap media Smart Apps Creator(SAC) pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan keterangan yang dijelaskan pada lembar validasi aspek isi dibawah ini:

Skor 1 : Sangat Baik (jelas, sesuai, operasional)

Skor 2 : Baik (jelas, sesuai, tidak kurang operasional)

Skor 3 : Cukup Baik (jelas, tidak sesuai, tidak kurang operasional)

Skor 4 : Kurang Baik (tidak jelas, tidak sesuai, tidak operasional)

Diharapkan bapak/ibuk untuk memberikan saran dan masukan terhadap produk media Smart Apps Creator ini untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat.

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media Smart Apps Creator yang dibuat sesuai dengan materi				✓
2	Kelengkapan komponen Smart Apps Creator a. Cover b. Materi Pembelajaran c. Contoh Cerpen d. Kuis			✓	
3	Kegiatan yang tertera dalam media Smart Apps Creator jelas.				✓
4	Soal yang disajikan dalam Media Smart Apps Creator berupa kuis pilihan ganda				✓
5	Murid diberikan kesempatan untuk menjawab			✓	
	Jumlah				

$$= 10 : 20 \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Rumus : Nilai Validitas : $= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

Saran Umum Dan Saran Perbaikan :

Ganti warna tulisan yg yang putih
Ganti font / jenis tulisan berjalan di cerpen
Untuk gambar kuis sesuaikan dg batas KEM

Kesimpulannya :

1. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 81% - 100% kategori (sangat valid).
2. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 61% - 80% kategori (valid).
3. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 41% - 60% kategori (cukup valid).
4. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 21% - 40% kategori (kurang valid).
5. Media Smart Apps Creator (SAC) ini tidak valid jika rentang nilainya 20% -0%.

1	2	3	4	5

Padang, November 2023


Ridania Ekawati, M.Pd

Lampiran 2

Lembar Validasi Media *Smart Apps Creator (SAC)* Desain

LEMBAR VALIDASI

SMART APPS CREATOR (SAC) ASPEK DESAIN

A. Judul penelitian

Pengembangan Media pembelajaran Smart Apps Creator di kelas IV Pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

B. Peneliti : Natasya Putri Rahmanda

C. Validator : Dini Susanti, M.Pd

D. Tujuan

Tujuan dari instrument ini yaitu untuk mengetahui nilai validitas dari aspek isi media Smart Apps Creator di kelas IV Pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

E. Petunjuk Pengisian Angket

- Mohon kepada bapak/ibuk bersedia untuk memberikan penilaian terhadap media Smart Apps Creator pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (√) sesuai dengan keterangan yang dijelaskan pada lembar validasi aspek desain dibawah ini:

Skor 1 : Kurang Baik (tidak jelas, tidak sesuai, tidak operasional)

Skor 2 : Cukup Baik (jelas, tidak sesuai, tidak kurang operasional)

Skor 3 : Baik (jelas, sesuai, tidak kurang operasional)

Skor 4 : Sangat Baik (jelas, sesuai, operasional)

Diharapkan bapak/ibuk untuk memberikan saran dan masukan terhadap produk media Smart Apps Creator ini untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat.

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kemenerikan media Smart Apps Creator pada cerpen			√	
2	Media tersebut terdiri dari Materi Cerpen, Contoh Cerpen, Evaluasi.				√
3	Desain yang tertera pada media smart apps creator yang sudah menarik .			√	
4	Penulisan media smart apps creator mudah dipahami oleh murid.			√	
5	Media Smart Apps Creator terdapat gambar yang sesuai dengan materi dan meningkatkan semangat murid dalam proses pembelajaran.			√	
	Jumlah				

$$\frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$$

Rumus : Nilai Validitas : = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

Saran Umum Dan Saran Perbaikan :

Media Smart Apps Creator terdapat gambar dan warna yang sesuai dengan materi.

Kesimpulannya :

1. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 81% - 100% kategori (sangat valid).
2. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 61% - 80% kategori (valid).
3. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 41% - 60% kategori (cukup valid).
4. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 21% - 40% kategori (kurang valid).
5. Media Smart Apps Creator (SAC) ini tidak valid jika rentang nilainya 20% - 0%.

1	2	3	4	5

Padang, 16 November 2023

Dini Susanti, M.Pd

Lampiran 3

Lembar Validasi Media *Smart Apps Creator* (SAC) Aspek Bahasa

LEMBAR VALIDASI

MEDIA SMART APPS CREATOR (SAC) ASPEK BAHASA

A. Judul penelitian

Pengembangan Media smart apps creator di kelas IV pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

B. Peneliti : Natasya putri rahmanda

C. Validator : Vini Wella Septiana, M.Pd

D. Tujuan

Tujuan dari instrument ini yaitu untuk mengetahui nilai validitas dari aspek isi media smart apps creator di kelas IV pada keterampilan menulis di SDN 05 timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

E. Petunjuk Pengisian Angket

- Mohon kepada bapak/ibuk bersedia untuk memberikan penilaian terhadap Media Smart Apps Creator (SAC) pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan keterangan yang dijelaskan pada lembar validasi aspek bahasa dibawah ini:

Skor 1 : Sangat Baik (jelas, sesuai, operasional)

Skor 2 : Baik (jelas, sesuai, tidak kurang operasional)

Skor 3 : Cukup Baik (jelas, tidak sesuai, tidak kurang operasional)

Skor 4 : Kurang Baik (tidak jelas, tidak sesuai, tidak operasional)

Diharapkan bapak/ibuk untuk memberikan saran dan masukan terhadap produk Media Smart Apps Creator (SAC) ini untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat.

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Bahasa yang digunakan dalam Media Smart Apps Creator mudah dimengerti.				✓
2	Setiap kalimat mudah dipahami oleh peserta didik.			✓	
3	Penggunaan kosakata sudah tepat.			✓	
4	Dalam kalimat soal menggunakan kalimat efektif.				✓
5	Bahasa yang digunakan tidak memiliki makna ganda.				✓
	Jumlah				

$$18 : 20 \times 100 \% = 90 \%$$

$$\text{Rumus : Nilai Validitas : } = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Saran Umum Dan Saran Perbaikan :

1. Bahan yang digunakan sudah tepat sudah menyesuaikan desain media App Smpreton...
2. Saat pemutaran suara lompat dengan speaker

Kesimpulannya :

1. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 81% - 100% kategori (sangat valid).
2. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 61% - 80% kategori (valid).
3. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 41% - 60% kategori (cukup valid).
4. Media Smart Apps Creator (SAC) ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 21% - 40% kategori (kurang valid).
5. Media Smart Apps Creator (SAC) ini tidak valid jika rentang nilainya 20% - 0%.

1	2	3	4	5
	✓			

Padang, November 2023



Vini Wela Septiana, M.Pd

Lampiran 4

Lembar praktikalitas media *Smart Apps Creator* pada keterampilan menulis cerpen

LEMBAR PRAKTIKALITAS

MEDIA SMART APPS CREATOR (SAC) BAGI PENDIDIK

A. Judul penelitian

Pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Cretaor (SAC)* di kelas IV pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

B. Peneliti : Natasya Putri Rahmanda

C. Praktikalitas :

D. Tujuan

Tujuan dari instrument ini yaitu untuk mengetahui nilai praktikalitas dari aspek tampilan, bahasa, penggunaan, media pembelajaran *Smart Apps Cretaor (SAC)* Pada keterampilan menulis Di Kelas IV SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.

E. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kepada bapak/ibuk bersedia untuk memberikan penilaian terhadap media *Smart Apps Creator (SAC)* pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan keterangan yang dijelaskan pada lembar validasi aspek isi dibawah ini:
 Skor 1 : Tidak Baik (tidak jelas, tidak sesuai, tidak operasional)
 Skor 2 : Kurang Baik (jelas, tidak sesuai, tidak operasional)
 Skor 3 : Cukup Baik (jelas, sesuai, tidak kurang operasional)
 Skor 4 : Baik (jelas, sesuai, operasional)
2. Diharapkan bapak/ibuk untuk memberikan saran dan masukan terhadap Poduk media *Smart Apps Creator (SAC)* ini untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat.

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A. Tampilan Smart Apps Creator					
1.	Penampilan(tulisan,gambar,warna,media Smart Apps Creator yang menarik)				✓
2.	Media Smart Apps Creator terdiri dari petunjuk pembelajaran				✓
3.	Huruf yang ada dalam edia Smart Apps Creator mudah dibaca				✓
4.	Media Smart Apps Creator yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar murid				✓
5.	Media Smart Apps Creator yang dibuat sesuai dengan materi				✓

$$= 61 : 64 \times 100\%$$

$$= 95\%$$

6.	Desain yang tertara dalam media Smart Apps Creator yang sudah menarik				✓
7.	Penugasan soal evaluasi dalam media smart apps creator				✓
B. Bahasa					
8.	Bahasa yang digunakan dalam media Smart Apps Creator mudah dipahami.			✓	
9.	Bahasa yang digunakan tidak memiliki makna ganda				✓
10.	Pemisahan antar paragraf jelas				✓
C. Kemudahan penggunaan Media Smart Apps Creator					
4.11	Murid senang belajar cerpen dengan menggunakan media Smart Apps Creator.				✓
6.12	Murid dapat memahami dan menyesuaikan soal sesuai dengan petunjuk yang ada pada media Smart Apps Creator.			✓	
6.13	Media Smart Apps Creator ini memudahkan dan membantu murid dalam belajar cerpen				✓
14	Media Smart Apps Creator memudahkan murid mengingatkan materi.				✓
D. Kesesuaian dengan waktu					
8.15	Dalam mengerjakan soal evaluasi murid dapat menyelesaikan tepat waktu.				✓
16	Media Smart Apps Creator dapat menghemat waktu pembelajaran murid.			✓	
Jumlah					

$$\text{Rumus : Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Saran Umum Dan Saran Perbaikan :

Bahasa yang digunakan sudah sesuai dan sudah menggunakan desain media SAC.

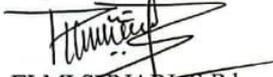
Kesimpulanya :

1. Media *Smart Apps Creator* (SAC) ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 81% - 100% kategori (sangat valid).
2. Media *Smart Apps Creator* (SAC) ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 61% - 80% kategori (valid).

3. *Media Smart Apps Creator (SAC)* ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 41% - 60% kategori (cukup valid).
4. *Media Smart Apps Creator (SAC)* ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 21% - 40% kategori (kurang valid).
5. *Media Smart Apps Creator (SAC)* ini tidak valid jika rentang nilainya 20% -0%.

1	2	3	4	5

Padang, 27 November 2023


ELMI SUNARI, S.Pd

Lampiran 5

Pramenulis

HASIL PENILAIAN TAHAP PRAMENULIS

Amatilah proses belajar murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan isilah lembar pengamatan berikut sesuai dengan petunjuk!

Petunjuk:

Pada tahap ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya:

- a. Penentuan penulisan cerpen yang telah ada
- b. Pengumpulan informasi mendukung yang diperlukan dalam cerpen
- c. Menentukan topik, tujuan, manfaat

Keterangan:

Skor penilaian	keterangan
4	Semua descriptor terlihat
3	Tiga descriptor terlihat
2	Dua descriptor terlihat
1	Hanya satu descriptor yang terlihat

No	Nama siswa	Penulisan cerpen yang telah ada				Menentukan topik,tujuan, manfaat				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	APH	√				√				8	100	A
2.	AG		√			√				7	88	A
3.	AD	√				√				8	100	A
4.	AY	√				√				8	100	A
5.	AR		√			√				7	88	A
6.	DTS	√				√				8	100	A
7.	GEP		√			√				7	88	A
8.	GRZ		√				√			6	75	B
9.	HAF		√				√			6	75	B
10.	KH		√	√			√			5	63	C
11.	KAP	√				√				8	100	A
12.	LF	√				√				8	100	A
13.	MF		√					√		5	63	C
14.	MA		√			√				7	88	A
15.	MF		√				√			6	75	B
16.	MQ	√				√				8	100	A
17.	MRD	√					√			6	75	B
18.	MV	√				√				8	100	A
19.	PE	√				√				8	100	A
20.	QBA	√				√				8	100	A
21.	RSP	√				√				8	100	A
Jumlah										150	1.878	
Rata-rata										89%		

Skor maksimal = 8

Penentuan skor menurut Tegeh, dkk dalam (Rofiq et al.,2019)

$$\text{Persentase} = \frac{1.878}{2.100} \times 100 = 89\% (B)$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Pedoman penilaian :

90% - 100% = Sangat Baik (A)

75% - 89% = Baik (B)

Lampiran 6

Saatmenulis

HASIL PENILAIAN TAHAP SAATMENULIS

Amatilah proses belajar murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan isilah lembar pengamatan berikut sesuai dengan petunjuk!

Petunjuk:

1. Menuliskan cerpen berkelompok
 - a. Apa saja yang harus diperhatikan saat menuliskan cerpen
 - b. Menulis dengan kosakata yang baik
 - c. Berdiskusi serta menyimpulkan hasil menulis cerpen dengan teman kelompok
2. Menentukan unsur cerita dalam bacaan
 - a. Guru memberikan pertanyaan tentang cerpen yang telah dibacakan
 - b. Memperhatikan unsur-unsur yang ada dalam cerpen
 - c. Menuliskan kembali unsur cerpen tersebut

Keterangan:

Skor penilaian	keterangan
4	Semua descriptor terlihat
3	Tiga descriptor terlihat
2	Dua descriptor terlihat
1	Hanya satu descriptor yang terlihat

No	Nama siswa	Menulis dengan menggunakan kosakata yang baik				Menyimpulkan hasil menulis cerpen dengan teman kelompok				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	APH	√				√				8	100	A
2.	AG		√			√				7	88	A
3.	AD	√				√				8	100	A
4.	AY		√			√				7	88	A
5.	AR	√				√				8	100	A
6.	DTS		√				√			6	75	B
7.	GEP	√					√			7	88	A
8.	AKK	√					√			7	88	A
9.	RA		√				√			6	75	B
10.	FA	√				√				8	100	A
11.	IUZ	√				√				8	100	A
12.	HAH	√				√				8	100	A
13.	MRR		√				√			6	75	B
14.	YAU	√				√				8	100	A
15.	MAS		√			√				7	88	B
16.	AAS	√				√				8	100	A
17.	OJH	√				√				8	100	A
18.	AA	√				√				8	100	A
19.	PE		√				√			6	75	B
20.	QBA	√				√				8	100	A
21.	RSP	√				√				8	100	A
Jumlah										155	1.940	
Rata-rata											92%	

Skor maksimal = 8

Penentuan skor menurut Tegeh, dkk dalam (Rofiq et al.,2019)

$$\text{Persentase} = \frac{1.940}{2.100} \times 100 = 92\% (A)$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Lampiran 7

Pascamenulis

HASIL PENILAIAN TAHAP PASCAMENULIS

Amatilah proses belajar murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan isilah lembar pengamatan berikut sesuai dengan petunjuk!

Petunjuk:

1. Menemukan unsur cerita dalam cerpen
 - a. Menjawab pertanyaan mengenai unsur cerita dalam cerpen
 - b. Membuat ulang cerpen yang telah dipahami
 - c. Mengemukakan hasil membuat cerpen kedepan kelas
2. Membuat Kesimpulan
 - a. Menuliskan kembali kapan kejadian dan dimana tempatnya
 - b. Membacakan apa yang telah dibuat
 - c. Memahami dan bertanya jika tidak paham

Keterangan:

Skor penilaian	keterangan
4	Semua descriptor terlihat
3	Tiga descriptor terlihat
2	Dua descriptor terlihat
1	Hanya satu descriptor yang terlihat

No	Nama siswa	Mengemukakan hasil membuat cerpen kedepan kelas				Kesimpulan				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	APH	√				√				8	100	A
2.	AG	√				√				8	100	A
3.	AD	√				√				8	100	A
4.	AY	√				√				8	100	A
5.	AR	√					√			7	88	B
6.	DTS	√				√				8	100	A
7.	GEP	√				√				8	100	A
8.	GRZ		√			√				7	88	A
9.	HAF		√				√			6	75	B
10.	KH		√				√			6	75	B
11.	KAP	√				√				8	100	A
12.	LF	√				√				8	100	A
13.	MF	√					√			7	88	A
14.	MA	√				√				8	100	A
15.	MF	√				√				7	88	A
16.	MQ	√				√				8	100	A
17.	MRD	√				√				8	100	A
18.	MV	√					√			7	88	A
19.	PE		√				√			6	75	B
20.	QBA	√					√			7	88	A
21.	RSP		√			√				7	88	A
Jumlah										155	1.941	
Rata-rata										92%		

Skor maksimal = 8

Penentuan skor menurut Teguh, dkk dalam (Rofiq et al.,2019)

$$\text{Persentase} = \frac{1.941}{2.100} \times 100 = 92\% (A)$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Pedoman penilaian :

90% - 100% = Sangat Baik (A)

Lampiran 8**Barcode Media *Smart Apps Creator***

Lampiran 9

Soal Evaluasi Pramenulis

SDN 05 Timbulun Disusun Oleh: amora

PRAMENULIS

1. PENENTUAN PENULISAN CERPEN YANG SUDAH ADA

Tokoh

1. Rina
2. Dini
3. Rika
- 4.

Latar Tempat

Tempat penerimaan hadiah dan di sekolah

Teman Yang Baik

Alur Cerita

masuk

Amanat

Janganlah menganggap orang aneh hanya karena melakukan sebuah hal yang tidak biasa.

Gaya Bahasa

Imajinatif

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 10

Soal Evaluasi Saatmenulis

Name: _____ Date: _____

SAAT MENULIS

1. APA YANG DILAKUKAN DINI UNTUK MEMBUKTIKAN KEBODOHAN RINA?	➔	JAWABAN Dini memanggil rina ke hadapan teman-teman kelasnya
2. JELASKANLAH PESAN MORAL YANG TERDAPAT DALAM CERPEN TEMAIN YANG BAIK?	➔	JAWABAN Janganlah memanggil orang anak hanta & baka. Mula-mula sebuah hai yang tidak baik
3. SIMPULKANLAH CERPEN TERSEBUT.	➔	JAWABAN Dari cerpen tersebutlah dapat kita perajari sebagai kawan teman pasti ada memburuk-burukkan kita
4. APA TUJUAN DARI CERPEN TERSEBUT?	➔	JAWABAN Sebagai penghibur bagi pembaca
5. BAGAIMANA GAMBARAN KARAKTER TOKOH RINA DAN DINI DALAM CERPEN TERSEBUT.	➔	JAWABAN - Rina seorang siswi pendiam - Dini seorang pemuka

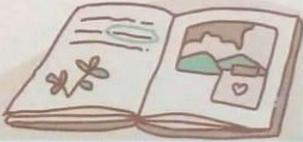
CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11

Soal Evaluasi Pascamenulis

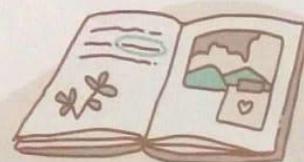
Pascamenulis 

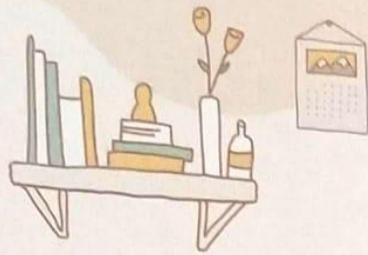
No	Nama	Menarik	Kurang Menarik
1	Akif	✓	
2	Alfin	✓	
3	Amora	✓	
4	Andini	✓	
5	Arjuna		✓
6	Dzakiyyah	✓	



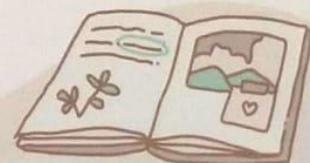


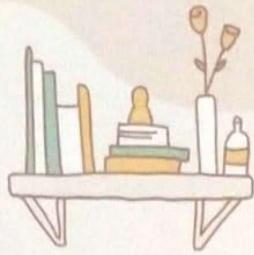
No	Nama	Menarik	Kurang Menarik
7	Ganes		✓
8	Gendis	✓	
9	Hanif		✓
10	Kinara	✓	
11	Kyan	✓	
12	Latania	✓	





No	Nama	Menarik	Kurang Menarik
13	Faiha	✓	
14	Azahid	✓	
15	Fikri		✓
16	Qakbi	✓	
17	Revan	✓	
18	Varel	✓	



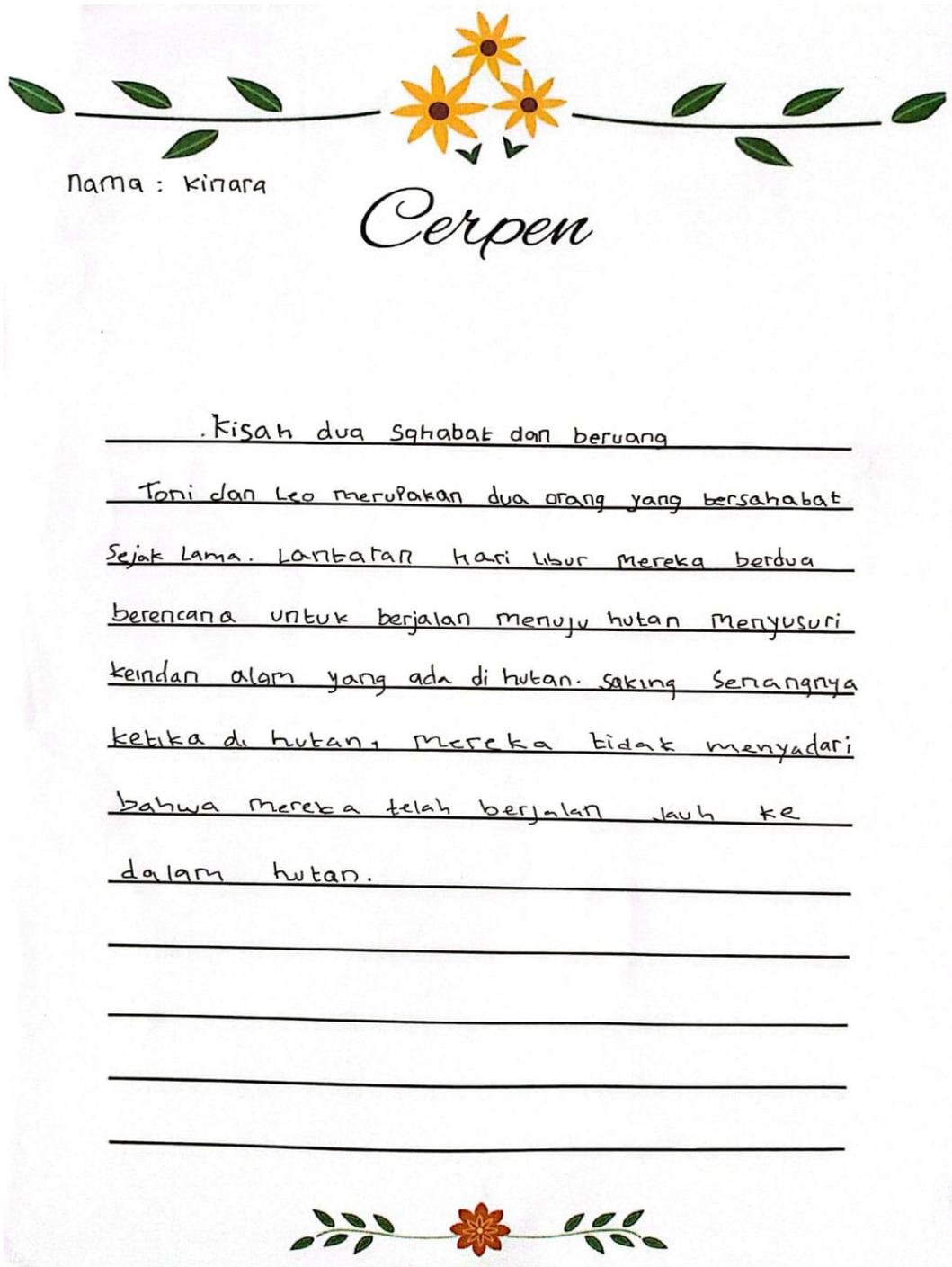


No	Nama	Menarik	Kurang Menarik
19	Enjelita	✓	
20	Qinara	✓	
21	Rangga		✓



Lampiran 12

Cerpen Murid



Lampiran 14

Dokumentasi penelitian



Pengisian Angket Praktikalitas





Pengisian Angket Murid



Menjawab soal evaluasi murid



Aktivitas Murid



Lampiran 15

Surat penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
FAKULTAS AGAMA ISLAM
 Alamat : Jln. Pasir Kandang No. 4 Koto Tengah Telp.(0751) 4851002, Padang (25172)
 Website: www.umsb.ac.id e-mail: info@umsb.ac.id, fiauumsb@gmail.com

Nomor: 590./II.3.AU/F/2023
 Lamp : -
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Padang, 09 Jumadil Awal 1445 H
 23 November 2023 M

Kepada Yth:
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kabupaten Pesisir Selatan

Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Dengan Hormat, semoga Bapak berada dalam keadaan sehat *wal'afiat* dan sukses selalu dalam aktivitas sehari-hari, *aamin*.

Kami sampaikan kepada Bapak bahwa salah seorang mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat di bawah ini:

Nama	: Natasya Putri Rahmanda
NIM	: 20050012
Program Studi	: PGMI
Fakultas	: Agama Islam
Alamat	: Padang
Lama Penelitian	: 22 November – 22 Desember 2023

Akan melakukan penelitian untuk penulisan skripsi di SDN 05 Timbulun. Dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan**. Oleh sebab itu kami mohon izin dan kesediaan Bapak untuk dapat membantu dan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa dimaksud.

Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wabillahittaufiq wal hidayah
Wassalamu'alaikum wr.wb


 Fakultas Agama Islam,
 Syarifin Halim, M.A
 NPM.1323378

Lampiran 16

Surat balasan izin penelitian dari sekolah


PEMERINTAH KABUPATEN PESISIR SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 05 TIMBULUN
KECAMATAN SUTERA


Alamat: Jl. Timbulun, Kab. Pesisir selatan kec. Sutera KP. 25662

SURAT KETERANGAN
No : 97/L.08.420.07/SD-05 /KP-2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : BASREL, S.Ag
 Nip : 197710072007011005
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD negeri 05 Timbulun Kecamatan Sutera

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Natasya Putri Rahmanda
 NIM : 20050012
 Peogram Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Institusi Pendidikan : Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Bahwa nama di atas telah melakukan penelitian di SD Negeri 05 Timbulun Pesisir Selatan Terhitung mulai 22 november- 22 Desember 2023. Dalam rangka mengembangkan media smart apps creator di kelas IV pada keterampilan menulis cerpen.

Demikianlah surat keterangan ini kami berikan kepada pihak yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Timbulun, 09 Desember 2023
 Kepala UPT SDN 05 Timbulun


BASREL, S.Ag
 NIP. 197710072007011005

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Penulis Skripsi ini adalah seseorang putri atau anak pertama dari 2 bersaudara dari kedua orang tua yaitu **Bapak Zulkipli** dan **Ibu Yaspri Yenti** yang diberikan nama **Natasya Putri Rahmanda**. Lahir pada tanggal 04 Oktober 2002 di Timbulun, Kabupaten Pesisir Selatan. Penulis Pendidikan di TK Karya Bunda dari tahun 2006 s.d tahun 2007, dilanjutkan pada tingkat dasar di SDN 05 Timbulun dari tahun 2008 s.d tahun 20014, dilanjutkan pada tingkat menengah di SMPN 1 Sutera dari tahun 2014 s.d tahun 2017, kemudian pada tingkat atas di SMAN 1 Sutera dari tahun 2017 s.d tahun 2020. Setelah lulus SMA, penulis memutuskan untuk melanjutkan Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera, Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2020. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan kita. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat hendaknya, serta dapat memotivasi para pembaca. Tidak ada istilah gagal dalam hidup, yang hanya sukses dan belum berhasil.