

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS DESKRIPSI MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR*
3 PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 6 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

Oleh:

Elica Alvionita

NIM 06021282126031

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS
DEKSRIPSI MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR 3* PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 6 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

ELICA ALVIONITA

NIM: 06021282126031

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Dr. Agus Saripudin, M.Ed.
NIP 196203101987031002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI
MENGUNAKAN *SMART APPS CREATOR 3* PADA SISWA KELAS VII SMP
NEGERI 6 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Elica Alvionita

NIM: 06021282126031

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 08 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : **Dr. Agus Saripudin, M.Ed.**



2. Anggota/Penguji : **Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.**



**Palembang, 08 Maret 2025
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd
NIP 198010012002122001**

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media pembelajaran Menulis teks deskripsi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Indralaya Utara". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Agus Saripudin, M.Ed., sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan banyak masukan terhadap penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Prof. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Penulis juga berterima kasih kepada Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd., dan Ibu Astrid Yulinda Putri, S.S., M.A., selaku validator dalam penelitian ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta pihak-pihak yang berkepentingan.

Indralaya, 04 Januari 2024
Penulis



Elica Alvionita

NIM 06021282126031

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elica Alvionita

NIM : 06021282126031

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 6 Indralaya Utara” merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti pengutipan atau penjiplakan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 16 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari didapati pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya maka saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, 18 Maret 2025

Pembuat Pernyataan



Elica Alvionita

06021282126031

KATA PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan nikmat kesehatan, kemudahan, kesabaran, dan kekuatan yang luar biasa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Selawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah SAW., keluarga, beserta sahabat beliau hingga akhir zaman.

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang telah berperan dalam perjalanan akademik saya. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada mereka yang senantiasa memberikan doa, motivasi, semangat, serta dukungan, bahkan rela meluangkan waktu untuk membantu saya selama menempuh pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

1. Almarhumah *mamaku*. Alhamdulillah Mak, Lica akhirnya sampai di titik ini. Sesuatu yang sangat ingin engkau saksikan sebelum kepergianmu. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup Lica. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir. Aminn. Al-Fatihah.
2. Bapak dan Ibu, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan selama perjalanan panjang pendidikan ini
3. Abang dan adik-adikku, terutama Nofia Lolita, terima kasih karena selalu menjadi tempat berbagi keluh kesah selama masa kuliah.
4. Bapak Dr. Agus Saripudin, M.Ed., selaku dosen pembimbing, saya sangat bersyukur atas bimbingan, kesabaran, dan motivasi yang diberikan dalam setiap tahapan penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., sebagai koordinator program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas arahan dan bimbingan yang telah diberikan sepanjang perjalanan akademik saya.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas ilmu, pengalaman, serta motivasi yang telah

dibagikan. Semoga ilmu yang saya peroleh dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang-orang di sekitar saya.

7. Kepala sekolah, guru-guru, serta siswa-siswi kelas VII SMP N 6 Indralaya Utara, terima kasih atas bantuan dan kerja sama yang telah diberikan selama penelitian ini.
8. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi, khususnya Juwita Pangesti, Evi Oktaviana, dan Meri Junita, terima kasih telah menjadi teman berbagi, pendukung, dan penghibur dalam menghadapi setiap rintangan selama proses ini.
9. Seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya Angkatan 2021, baik kelas Indralaya maupun Palembang, terutama Sucitra, Sinta Mareta Utari, Putri Yulia Citra, Putri Wulandari, dan Patia Rizki, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, menciptakan kenangan indah serta berbagi suka dan duka dalam setiap tahap yang kita lalui bersama.
10. Dan yang tak kalah penting, aku ingin mempersembahkan skripsi ini untuk diriku sendiri. Terima kasih telah berusaha sekuat tenaga untuk selalu berpikir positif sampai akhirnya berhasil meraih gelar sarjana ini.

MOTTO

"Tetaplah berpikir positif, karena di setiap kesulitan tersimpan hikmah yang menjadikan kita lebih baik. Allah selalu mengetahui yang terbaik bagi hamba-Nya."

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Al Insyirah:5)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	iv
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR TIM PENGUJI.....	iv
PRAKATA.....	ivv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	5
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	6
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	6
2.2 <i>Smart Apps Creator 3</i>	7
2.2.1 Pengertian <i>Smart Apps Creator 3</i>	7
2.2.2 Fitur-Fitur <i>Smart Apps Creator 3</i>	8
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Smart Apps Creator 3</i>	9
2.4 Menulis Teks Deskripsi	11
2.4.1 Pengertian Menulis Teks Deskripsi	11
2.4.2 Struktur Teks Deskripsi	11
2.4.3 Ciri-ciri Teks Deskripsi.....	12
2.4.4 Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi.....	12

2.4.5 Langkah-langkah Menulis Teks Deskripsi	14
2.5 Penelitian Relevan.....	15
BAB III METODELOGI PENELITIAN	18
3.1 Metode Penelitian.....	18
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	18
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian	21
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.4.1 Wawancara.....	21
3.4.2 Angket	22
3.4.3 Lembar Uji Validasi.....	24
3.5 Teknik Analisis Data.....	28
3.5.1 Analisis Data Wawancara	28
3.5.2 Analisis Data Angket Kebutuhan	29
3.5.3 Analisis Data Lembar Uji Validasi	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Penelitian.....	31
4.1.1 Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>).....	31
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	40
4.1.3 Tahap Pengembangan(<i>Development</i>)	45
4.2 Pembahasan	60
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket Kebutuhan.....	22
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Media	24
Tabel 3.3 Instrumen Angket Validasi Media	25
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Materi.....	26
Tabel 3.5 Instrumen Angket Validasi Materi.....	26
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Validasi Bahasa.....	27
Tabel 3.7 Instrumen Angket Validasi Bahasa.....	27
Tabel 3.8 Kategori Skor Angket.....	29
Tabel 3.9 Kriteria Kebutuhan.....	29
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Kelayakan Media, Materi, dan Bahasa	30
Tabel 3.11 Kriteria Kelayakan Produk.....	30
Tabel 4.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	33
Tabel 4.3 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pertanyaan Pertama.....	33
Tabel 4.4 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pertanyaan Kedua	34
Tabel 4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pertanyaan Ketiga	34
Tabel 4.6 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pertanyaan Keempat	35
Tabel 4.7 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pertanyaan Kelima.....	35
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pertanyaan Keenam	36
Tabel 4.9 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pertanyaan Ketujuh.....	37
Tabel 4.10 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pertanyaan Kedelapan.....	37
Tabel 4.11 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pertanyaan Kesembilan.....	38
Tabel 4.12 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pertanyaan Kesepuluh.....	38
Tabel 4.13 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pertanyaan Kesebelas	39
Tabel 4.14 <i>Storyboard</i> Media.....	41
Tabel 4.15 Hasil Validasi Media	52
Tabel 4.16 Hasil Validasi Materi	54
Tabel 4.17 Hasil Validasi Bahasa	56
Tabel 4.18 Hasil Revisi Media	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Smart Apps Creator 3</i>	8
Gambar 2.2 Panel Menu Edit.....	8
Gambar 2.3 Panel Menu <i>Insert</i>	8
Gambar 2.4 Panel Menu <i>Template</i>	9
Gambar 2.5 Panel Menu <i>Animation</i>	9
Gambar 2.6 Panel Menu <i>Interaction</i>	9
Gambar 2.7 Panel Menu <i>Page</i>	9
Gambar 3.1 Model Pengembangan Alessi & Trollip (2001).....	18
Gambar 3.2 Tahapan Alur Pengembangan Model Alessi & Trollip (2001).....	21
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media.....	41
Gambar 4.2 Halaman Pembuka.....	46
Gambar 4.3 Halaman Awal	46
Gambar 4.4 Menu Utama.....	47
Gambar 4.5 Capaian Pembelajaran.....	47
Gambar 4.6 Menu Materi Pembelajaran	48
Gambar 4.7 Penjelasan Materi Pembelajaran	48
Gambar 4.8 Menu Evaluasi.....	49
Gambar 4.9 Petunjuk Latihan	49
Gambar 4.10 Halaman Soal	49
Gambar 4.11 Umpan Balik Benar.....	50
Gambar 4.12 Umpan Balik Salah.....	50
Gambar 4.13 Nilai Akhir.....	50
Gambar 4.14 LKPD	51
Gambar 4.15 Daftar Pustaka	51
Gambar 4.16 Profil Pengembang.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

1. Modul Ajar	71
2. Produk Akhir Media Pembelajaran Menulis teks deskripsi	75
3. Usul Judul.....	78
4. SK Pembimbing	79
5. Surat Keterangan Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya.....	80
6. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	81
7. Surat Izin Penelitian Kesbangpol.....	82
8. Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMP N 6 Indralaya Utara.....	83
9. SK Validator	84
10. Lembar Validasi Media	85
11. Lembar Validasi Materi.....	86
12. Lembar Validasi Bahasa	87
13. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	88
14. Dokumentasi	89
15. Kartu Bimbingan Skripsi.....	90
16. Hasil <i>Similarity Index</i>	91

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS DESKRIPSI MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR*
3 PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 6 INDRALAYA
UTARA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menulis teks deskripsi menggunakan *Smart Apps Creator 3* di SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan memodifikasi model pengembangan Alessi dan Trolip. Proses pengembangan meliputi tiga tahap utama, yaitu tahap perencanaan (*planning*) yang mencakup identifikasi kondisi pembelajaran dan analisis kebutuhan, tahap desain (*design*) yang melibatkan pengumpulan elemen media, pembuatan *flowchart*, dan *storyboard*, serta tahap pengembangan (*development*) yang terdiri dari pengembangan produk awal, uji alfa (validasi ahli), dan revisi produk. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan siswa dan guru, angket kebutuhan siswa, serta validasi oleh para ahli. Uji alfa dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran ini mendapatkan persentase 77,08% untuk validasi media, 95% untuk validasi materi, dan 85,7% untuk validasi bahasa. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran Menulis teks deskripsi ini dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 6 Indralaya Utara.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran, Menulis Teks Deskripsi, *Smart Apps Creator 3*.

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas
Sriwijaya (2025)

Nama : Elica Alvionita

NIM : 06021282126031

Dosen Pembimbing : Dr. Agus Saripudin, M.Ed.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR WRITING
DESCRIPTIVE TEXT USING SMART APPS CREATOR 3 FOR
STUDENTS OF CLASS VII OF SMP NEGERI 6 INDRALAYA
UTARA**

ABSTRACT

This study aims to develop learning media for writing descriptive texts using Smart Apps Creator 3 at SMP Negeri 6 Indralaya Utara. The research method employed is Research and Development (R&D) with the Alessi and Trolip development model. The development process consists of three main stages: the planning stage, which includes identifying learning conditions and conducting a needs analysis; the design stage, which involves collecting media elements, creating flowcharts, and developing storyboards; and the development stage, which includes initial product development, alpha testing (expert validation), and product revision. Data collection was conducted through interviews with students and teachers, student needs questionnaires, and expert validations. The alpha test was carried out by three experts: a media expert, a material expert, and a language expert. The validation results show that this learning media received a percentage of 77.08% for media validation, 95% for material validation, and 85.7% for language validation.. Based on these validation results, this Android-based learning media is deemed highly suitable for use in teaching descriptive text writing to grade VII students at SMP Negeri 6 Indralaya Utara.

Keywords: Learning Media, Descriptive Text Writing, Smart Apps Creator 3.

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Pembimbing



Dr. Agus Saripudin, M.Ed.
NIP 196203101987031002

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam strategi pembelajaran yang berperan dalam meningkatkan kualitas serta efektivitas proses belajar mengajar (Lestari et al., 2018). Menurut Zaini & Dewi (2017), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam proses belajar, yang membantu guru mengalihkan perhatian siswa agar tidak cepat bosan dan jenuh. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga memberikan rangsangan yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam memahami materi. Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dan efisien, serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap pembelajaran (Agustina et al., 2022).

Namun, dalam praktiknya, masih banyak pembelajaran yang kurang memanfaatkan media yang sesuai, terutama dalam keterampilan menulis teks deskripsi. Menulis teks deskripsi merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggambarkan objek, tempat, atau peristiwa secara rinci dan sistematis. Namun, berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara, ditemukan bahwa kurangnya media berbasis teknologi menjadi salah satu kendala utama dalam pembelajaran ini. Minimnya media pembelajaran yang menarik juga menyebabkan siswa jarang berlatih menulis teks deskripsi di luar jam pelajaran. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks serta menyusun kalimat yang efektif. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa kelas VII di sekolah yang sama, yang mengaku kesulitan dalam memahami struktur teks deskripsi serta menuliskan ide-ide mereka secara runtut. Kendala tersebut menunjukkan perlunya pengembangan

media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis secara bertahap.

Di era digital, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, sehingga kemampuan menulis mereka dapat berkembang secara optimal. Salah satu bentuk integrasi tersebut adalah melalui media pembelajaran berbasis teknologi. Sejalan dengan pendapat Kristanto (2016) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara lebih dinamis dibandingkan metode konvensional. Oleh karena itu, diperlukan media berbasis teknologi yang dapat mengoptimalkan keterlibatan siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan efektif.

Dalam hal ini, *Smart Apps Creator 3* menjadi salah satu alat untuk mengembangkan media berbasis teknologi tersebut. *Smart Apps Creator 3* memungkinkan pembuatan media dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses melalui komputer maupun perangkat mobile berbasis Android dan iOS. Selain itu, aplikasi ini tidak memerlukan keahlian khusus dalam pemrograman, sehingga mudah digunakan oleh guru. Keunggulan utama dari aplikasi ini adalah kemampuannya dalam menyajikan materi secara visual dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator 3* dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran di berbagai bidang keilmuan. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Fajriani & Hidayat (2021) menemukan bahwa penggunaan media berbasis aplikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian oleh Syadida (2022) juga mendukung temuan ini yang menyatakan bahwa penggunaan *Smart Apps Creator 3* membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Di sisi lain, penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media untuk pembelajaran teks deskripsi umumnya masih berfokus pada penggunaan media lain, seperti media audio-visual dan Augmented Reality (Harefa et al., 2023; Putra et al., 2022).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator 3* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menulis teks deskripsi menggunakan *Smart Apps Creator 3* bagi siswa kelas VII SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Pengembangan media ini diharapkan tidak hanya mendukung pembelajaran di kelas, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran Menulis teks deskripsi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 6 Indralaya Utara?
2. Bagaimana rancangan dan pengembangan media pembelajaran Menulis teks deskripsi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada keterampilan menulis teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 6 Indralaya Utara?
3. Bagaimana hasil uji alfa terhadap media pembelajaran Menulis teks deskripsi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada keterampilan menulis teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 6 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran Menulis teks deskripsi menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3* untuk materi teks deskripsi bagi siswa kelas VII SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memaparkan kebutuhan guru dan siswa media pembelajaran Menulis teks deskripsi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 6 Indralaya Utara.
2. Membuat serta mengembangkan rancangan media pembelajaran Menulis teks deskripsi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 6 Indralaya Utara.

3. Menggambarkan hasil uji alfa media pembelajaran Menulis teks deskripsi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 6 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

- a. Penelitian ini bisa menjadi arahan untuk pengembangan media pembelajaran yang interaktif serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- b. Memberikan informasi sekaligus pengalaman baru dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran menulis teks deskripsi menggunakan *Smart Apps Creator 3*.
- c. Menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Smart Apps Creator 3*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan keinginan belajar siswa dalam materi teks deskripsi terutama keterampilan menulis, memperkuat hasil belajar siswa pada materi teks deskripsi, serta menstimulus agar siswa tertarik dalam mempelajari dan memahami teks deskripsi.

b. Bagi Guru

Menyediakan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dan mendorong kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran,

c. Bagi Sekolah

Mendorong sekolah untuk meningkatkan potensi guru dalam memperbarui media pembelajaran yang lebih inovatif dan menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A., Nurhayati, N., Suhendi, D., & Vianty, M. (2022). Keefektifan media pembelajaran pementasan drama berbasis Syair Perang Menteng menggunakan Macromedia Flash. *Indonesian Language Education and Literature*, 8(1), 86–99. <https://doi.org/10.24235/ileal.v8i1.11455>
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and devolepment* (3rd Ed.).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik* (edisi revisi 2014). Rineka Cipta.
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media pembelajaran matematika menggunakan *smart apps creator* pada materi bilangan bulat di sekolah dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345–356. <https://doi.org/10.31980/Plusminus.V2i3.2194>
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim edukasional untuk pengenalan tata surya educational game for basic knowledge of solar system. *Teknologi : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10(2), 55–66.
- Dalman. (2018). *Keterampilan menulis*. Raja Persada.
- Fajriani, D., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran smart apps pencipta berbasis android sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik berani bisnis dan pemasaran. *Dalam Prosiding Seminar Nasional KBK*, 1(4).
- Faqih, M. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/Konfiks.V7i2.4556>
- Febrianti, V., & Thahar, H. E. (2020). Komparasi keterampilan menulis teks deskripsi dengan keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas vii smp negeri 7 padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(3), 72.

<https://doi.org/10.24036/108993-019883>

Fikri, H., & Sri Madonna, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. In *Penerbit Samudra Biru (Anggota)*. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3220>

Heliawati, L., Pebriani, F., & Ardianto, D. (2022). *Smart apps creator 3* interactive multimedia based on stream to improve students' scientific literacy during the covid-19 pandemic. *Journal Of Innovation In Educational And Cultural Research*, 3(4), 617–624. <https://doi.org/10.46843/jiecr.V3i4.277>

Hermaditoyo, S. (2018). Teks deskriptif dalam pembelajaran bahasa indonesia kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 2(10), 137–237.

Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan media augmented reality untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa smp. *Journal On Education*, 6(1), 3241–3247. <https://doi.org/10.31004/joe.V6i1.3379>

Huber, MM, Leach-López, MA, Lee, E., & Mafi, SL (2020). Meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa akuntansi menggunakan writing circles . *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 53 , 100694. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2020.100694>

Hunanda Kuswandari, A. (2018). Kontribusi kemampuan berpikir kritis sebagai konstruksi peningkatan keterampilan menulis esai. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 4(1). <https://doi.org/10.22202/jg.2018.V4i1.2410>

Iswara, T., & Rosnelli. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata mata pelajaran instalasi penerangan listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 54–63.

Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of e-learning *smart apps creator (sac)* learning media for selling employees on paid tv. *Akademika*, 9(02), 129–143. <https://doi.org/10.34005/Akademika.V9i02.819>

- Kosasih, E., & Kurniawan, E. (2018). *Jenis-jenis teks*. Yrama Widya Linda.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Lestari, S., Purnomo, M. E., & Saripudin, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran teks negosiasi video scribe untuk peserta didik kelas x smk bsi Palembang. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 84–85. [Http://Conference.Unsri.Ac.Id/Index.Php/SNBI/Article/View/1286](http://conference.unsri.ac.id/index.php/SNBI/article/view/1286)
- Luthfia Aldila Arsy Subagyo. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis smart apps creator pada materi keragaman agama di indonesia*. Universitas islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (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](https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912)
- Martha, N., & Situmorang, Y. (2018). Meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui teknik guiding questions. *Journal Of Education Action Research*, 2(2), 165–171. [Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/JEAR/Index](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index)
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal On Education*, 6(1), 732–741. [Https://Doi.Org/10.31004/Joe.V6i1.2988](https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988)
- Prakoso. (2020). Pengembangan media pembelajaran *smart apps creator*. *Ilmu pendidikan*, 150–160.
- Priyatni, E. T. (2015). *Desain pembelajaran bahasa indonesia dalam kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Putra, Y. S., Purnomo, M. E., & Mukmin, S. (2022). Pengembangan media audio visual untuk pembelajaran menulis teks deskripsi. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 198.

<https://doi.org/10.29300/Disastra.V4i2.6416>

- Saleh, M. S., Syahrudin, & Dkk. (2023). Media pembelajaran. *Eureka Media Aksara*, 1–77.
- Subarna, R. (2021). *Buku panduan peserta didik bahasa indonesia smp kelas vii*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. ALFABETA.
- Suhartati, O. (2021). Flipped classroom learning based on android *smart apps creator* (sac) in elementary schools. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>
- Sutejo, & Yogi Ersan Fadrial. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *smart apps creator* di smk negeri 2 pinggir. *J-COSCIS : Journal Of Computer Science Community Service*, 1(2), 45–52. <https://doi.org/10.31849/Jcoscis.V1i2.7215>
- Syadida, Q. (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. <https://doi.org/10.58737/Jpled.V2i1.31>
- Tamara, R. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan smart apps creator 3 pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek kelas xi sman 1 unggulan muara enim*. Universitas Sriwijaya.
- Yuberty, Wardhani, D., & Lathifah, S. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis *smart apps creator* sebagai media pembelajaran fisika (development of *smart apps creator*-based mobile learning as a physics learning medium). *Physics And Science Education Journal (PSEJ)*, 1, 90–95.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachuroji, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada konsep sistem

peredaran darah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Wulandari, L. S. (2021). *Mahir menulis teks deskripsi & teks laporan*. PNJ Press.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>