



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL "BATAKU" BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPLANASI

Ari Farida Hanim^{1)*}, Setya Yuwana¹⁾, Hendratno¹⁾

¹⁾Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: ari.21003@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran digital BATAKU berbasis Android bertujuan untuk mengatasi rendahnya keterampilan menulis teks eksplanasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses dan hasil pengembangan media pembelajaran digital BATAKU berbasis Android guna meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model ASSURE. Partisipan dalam penelitian ini adalah 34 siswa kelas VI di SD Negeri Sumpat, Kecamatan Sidoarjo. Validasi media yang dilakukan menunjukkan hasil yang tinggi dalam berbagai aspek, yaitu aspek materi (89,09% - sangat valid), aspek penyajian (92,5% - sangat valid), aspek kebahasaan (89,89% - sangat valid), dan aspek kegrafikan (90,09% - sangat valid). Keefektifan media pembelajaran digital BATAKU berbasis Android yang telah dikembangkan dapat dilihat dari perbandingan keterampilan menulis siswa sebelum dan setelah penggunaan media tersebut. Pada awalnya, seluruh 34 siswa memiliki keterampilan menulis di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal), tetapi setelah menggunakan media tersebut, keterampilan menulis mereka mengalami peningkatan yang signifikan dan melebihi KKM. Uji Wilcoxon Signed Ranks menghasilkan nilai P sebesar $0,000 < 0,05$. Kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Android, termasuk validitas, kepraktisan, dan keefektifan, telah menghasilkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan menulis teks eksplanasi siswa kelas VI sekolah dasar.

Kata kunci: batakku berbasis android; keterampilan menulis; teks eksplanasi; media pembelajaran digital.

DEVELOPMENT OF "BATAKU" DIGITAL LEARNING MEDIA BASED ON ANDROID TO IMPROVE EXPLANATION TEXT WRITING SKILLS

Abstract

The use of Android-based BATAKU digital learning media aims to overcome the low skills of students writing explanatory texts. This study aims to explore the process and results of the development of Android-based BATAKU digital learning media in order to improve the skills of writing explanatory texts in Indonesian subjects in grade VI of elementary school. The research method used is R&D with the ASSURE model. Participants in this study were 34 grade VI students at SD Negeri Sumpat, Sidoarjo District. The media validation carried out showed high results in various aspects, namely material aspects (89.09% - very valid), presentation aspects (92.5% - very valid), linguistic aspects (89.89% - very valid), and graphical aspect (90.09% - very valid). The effectiveness of Android-based BATAKU digital learning media that has been developed can be seen from a comparison of students' writing skills before and after using the media. Initially, all 34 students had writing skills under the KKM (minimum completeness criteria), but after using the media, their writing skills experienced a significant increase and exceeded the KKM. The Wilcoxon Signed Ranks test produces a P value of $0.000 < 0.05$. The conclusion is that the development of Android-based learning media, including validity, practicality, and effectiveness, has resulted in a significant increase in the skills of writing explanatory texts for sixth grade elementary school students.

Keywords: android-based batakku; writing skills; explanatory text; digital learning media.

PENDAHULUAN

Peningkatan kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) sangat diperlukan. Fokus peningkatan tersebut terutama pada keterampilan menulis. Hal ini juga berlaku di SD Negeri Sumput, Kecamatan Sidoarjo. Hasil observasi yang dilakukan di kelas VI SDN Sumput dan wawancara dengan sebagian siswa dan guru kelas VI menunjukkan bahwa siswa kurang memperhatikan dan kurang termotivasi dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Observasi juga mengungkap bahwa siswa kurang responsif terhadap penyampaian materi oleh guru, terlihat dari perilaku pasif mereka dan kurangnya antusiasme dalam menanggapi materi. Kegiatan pembelajaran menunjukkan kurangnya perhatian dan motivasi belajar siswa. Hasil observasi juga mengungkapkan kendala dalam keterampilan menulis, di mana seluruh 34 siswa kelas VI SD Negeri Sumput berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil observasi ini diperoleh dari pengamatan dan wawancara dengan guru dan beberapa siswa di SD Negeri Sumput, Kecamatan Sidoarjo.

Persentase keberhasilan belajar hanya mencapai 60% dari standar nilai yang seharusnya 70. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang inovatif sehingga siswa kurang memperhatikan dan tidak termotivasi terhadap materi yang disampaikan. Beberapa hal yang menyebabkan hal tersebut antara lain: (1) guru masih hanya mengandalkan buku siswa dalam penyampaian materi, (2) dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, guru hanya menggunakan media gambar dan buku tanpa penjelasan yang memadai, sehingga siswa sulit memahami maksud materi, (3) kurangnya motivasi belajar dari guru karena hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Selain itu, terkait keterampilan menulis, hanya 2 dari 34 siswa yang mencapai atau melebihi KKM, sementara sebagian besar siswa memiliki keterampilan menulis di bawah KKM.

Dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 kelas VI, pada Tema 3 Subtema 3, siswa perlu menulis teks eksplanasi dan menguasai kosakata baku dan tidak baku. Keterampilan menulis yang baik sangat penting dalam hal ini, dan perlu dikembangkan melalui kemampuan siswa. Dalam proses menulis yang efektif dan efisien, kemampuan siswa dalam memperluas pembendaharaan kata, memahami perbedaan kata baku dan tidak baku sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PEUBI), sangatlah penting. Pengajaran Bahasa Indonesia telah mengalami perkembangan pesat dengan berbagai inovasi dan variasi dalam mengajar Bahasa Indonesia. Tujuan dari inovasi ini adalah untuk mencapai kemampuan yang lebih baik dalam pemahaman dan penggunaan Bahasa Indonesia (Wulandari et al., 2017). Pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diberikan perhatian yang serius. Keterampilan berbahasa tidak lagi hanya menjadi pengetahuan siswa, tetapi juga harus dikuasai dengan baik oleh mereka. Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek yang saling terkait, yaitu menyimak, menulis, membaca, dan berbicara. Dari keempat aspek tersebut, perhatian yang serius diperlukan terutama pada keterampilan menulis, karena keterampilan menulis siswa masih sangat lemah (Windiyani et al., 2019).

Menulis selalu menjadi bagian tersulit dari pembelajaran di kelas (Yunus et al., 2019). Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa minat dalam menulis hanya dimiliki oleh 0,8% dari total responden. Namun, di tengah situasi saat ini, penting bagi setiap individu untuk dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara tertulis. Selain itu, memiliki kemampuan menulis yang baik akan secara positif memperkuat karakter dan potensi sumber daya manusia Indonesia. Karena alasan ini, pengajaran menulis harus dikembangkan sejak pendidikan dasar (Astutik et al., 2021; Munajah et al., 2022).

Belajar menulis tidak dapat hanya mengandalkan pengajaran manual. Teknologi informasi dan komunikasi harus dimanfaatkan sebagai alat untuk menyimpan informasi dan mempublikasikan berbagai konten yang dapat diakses oleh masyarakat internasional. Setiap

jurnal yang diterbitkan harus bertanggung jawab terhadap isi dan keaslian kontennya. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis dan kemahiran dalam menggunakan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) saling terkait erat di era abad ke-21. Menulis juga merupakan sebuah proses berpikir kritis dan kreatif, karena melibatkan analisis dalam memilih kata-kata yang tepat dan mengembangkan ide-ide baru. Oleh karena itu, penting bagi pendidikan untuk memberikan perhatian khusus pada pengembangan keterampilan menulis yang didukung oleh teknologi (Saputra et al., 2021).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang disadari dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran, dengan tujuan mengembangkan potensi kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, keagamaan, dan akhlak mulia. Menurut Pasal 1 ayat 20 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, "Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar," dengan fokus pada interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Pendekatan ini dapat memotivasi siswa dalam menyelesaikan proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, media belajar juga dapat digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran (Amalia & Napitupulu, 2022; Astutik et al., 2021).

Pembelajaran bisa dipahami dengan optimal ketika guru dapat memberikan pengarahan yang baik. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional yang diajarkan di sekolah sejak kelas satu sekolah dasar. Badan Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa menguasai keseluruhan keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Menulis menjadi hal yang sangat penting saat ini. Menulis pengungkapan ide atau pemikiran dan juga konsep dalam bentuk tulisan yang dapat dibaca (Amalia & Napitupulu, 2022). Kenyataannya hasil penelitian pendahuluan pada kelas VI SD Negeri Sumpat Kecamatan Sidoarjo menunjukkan bahwa siswa ada beberapa siswa yang terkendala dalam keterampilan menulis teks eksplanasi.

Penelitian Aryuntini et al., (2018) menulis adalah proses mengungkapkan pikiran atau ide dengan menggunakan kata-kata untuk membentuk kalimat dan paragraf. Keterampilan menulis tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam belajar, tetapi juga melibatkan penggunaan mata, tangan, dan keterampilan berpikir siswa secara simultan. Oleh karena itu, beharga penting untuk menguasai keterampilan menulis. Selain itu Rohayati, 2018 juga menyatakan bahwa penggunaan teknologi bergerak dapat mempermudah proses menulis. Oleh karena itu, dalam era pembelajaran saat ini, penggunaan teknologi dalam media pembelajaran sangatlah penting (Hendratno et al., 2022). Untuk mengikuti era sekarang, media berbasis android salah satunya.

Penelitian Saputra et al., (2021) bahwa pengembangan media film animasi dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, dan guru selalu meningkatkan keterampilan media pembelajarannya. Hasil penelitian Astutik et al., (2021) hasil validasi materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 89,4%, sedangkan validasi media mencapai tingkat kevalidan 100%. Survei terhadap guru menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 95%, survei terhadap siswa mencapai tingkat kelayakan sebesar 98,6%, dan hasil observasi guru dan siswa mencapai tingkat kelayakan masing-masing sebesar 92,85% dan 95%. Evaluasi kinerja siswa berdasarkan pretest dan posttest melibatkan 25 siswa, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 79,52 dan rata-rata nilai posttest sebesar 91,96. Hasil perhitungan menunjukkan selisih sebesar -11,085 dan probabilitas sebesar 0,000. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam keterampilan menulis narasi pada kelas IV SD ketika menggunakan pengembangan media nonfiksi digital.

Penelitian sebelumnya oleh Fauzi et al., (2021) ada peningkatan kemampuan menulis teks deskriptif menggunakan media berbasis *VideoScribe*. Keterampilan menulis karangan

narasi guru sekolah dasar meningkat dengan menerapkan model CLE menggunakan media pembelajaran film pendek. Penelitian sebelumnya oleh Nirwana (2021) Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi, terutama pada aspek kesadaran fonologis, pengetahuan tulisan, serta pemahaman konsep tulisan, huruf, dan kata. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pengembangan media puzzle gambar efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi dalam Bahasa Indonesia, dan media ini layak digunakan dalam pembelajaran bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian Windiyani et al., (2019) Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk multimedia dan game edukasi berbasis ilmiah efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia. Penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran memberikan bantuan visual yang membantu pengajar dalam menyampaikan pesan secara lebih jelas dan berdampak positif dalam peningkatan keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia. Penelitian Sofiya et al., (2018) Pengembangan Media Sparkol *Videoscribe* berbasis Internet bisa meningkatkan keterampilan menulis anak SD (Zubaidah et al., 2019).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat berbagai upaya pengembangan media untuk meningkatkan keterampilan menulis. Namun, dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia, pengembangan media khususnya pada materi kata baku dan tidak baku masih belum jelas. Selain itu, penggunaan media teknologi berupa game berbasis android juga masih belum banyak dikaji. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan pengembangan media yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa, dan pada era saat ini, anak-anak memiliki keterikatan yang kuat dengan game. Oleh karena itu, pengembangan media dalam bentuk game sangat diperlukan untuk menghadapi kebutuhan anak-anak di era sekarang. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pengembangan media untuk meningkatkan keterampilan menulis pada kelas VI Sekolah Dasar masih belum banyak diketahui. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran digital "Bataku" berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas VI Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Rangkaian langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini menggunakan model ASSURE. Model ASSURE terdiri dari 6 tahapan, yaitu: (1) *Analyze Learners*; (2) *States Objectives*; (3) *Select Methods, Media, and Ingredient*, (4) *Utilize Mediaand Ingredient*; (5) *Require Learner Participation*; (6) *Evaluate and Revise* (Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S.E., 1996). *Analyze Learners* yaitu tahap menganalisis siswa; *States Objectives* terkait pemahaman tentang apa yang diharapkan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis siswa maka peneliti mendapatkan tujuan yang ingin dicapai, yaitu melakukan pengembangan media digital Bataku berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi. *Select Methods, Media, and Ingredient* (Pemilihan Metode, Media, dan Bahan) yaitu perencanaan yang sistematis dalam penggunaan media dan teknologi tentunya menuntut pemilihan metode, media dan bahan yang juga sistematis. Proses seleksi melibatkan pemilihan metode, pemilihan format media, menghasilkan materi khusus. Metode yang digunakan yaitu metode pengembangan media pembelajaran. Media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran digital "Bataku" berbasis android. Bahan yang digunakan yaitu komputer yang ada aplikasi aplikasi untuk membuat media. *Utilize Mediaand Ingredient* (Memanfaatkan Media dan Bahan) Panduan 5P berikut harus diikuti saat mengajar. Meninjau media pembelajaran digital "Bataku" berbasis android yang dikembangkan, dan bagaimana spesifikasi aplikasi media pembelajaran digital "Bataku"

berbasis android yang dikembangkan. *Require Learner Participation* (Memerlukan Partisipasi Pembelajar), diperlukan partisipasi siswa yaitu pada tahap ini siswa mampu melatih keterampilan yang menuntun mereka untuk mencapai tujuan mereka. Produk media pembelajaran digital "Bataku" berbasis android yang dikembangkan siap untuk diberikan ke siswa, sehingga dapat dimanfaatkan siswa dalam pembelajaran. Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*), Evaluasi selama proses pembelajaran dilakukan identifikasi dan juga memperbaiki kesulitan belajar yang ada. Tahap ini juga dilakukan evaluasi pada produk pengembangan media pembelajaran digital "Bataku" berbasis android yang digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian pengembangan dilakukan di SD Negeri Sumput Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa di Negeri Sumput Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo. Sampel pada penelitian menggunakan teknik purposive sampling yaitu siswa kelas VI SD Negeri Sumput berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi teknik validasi, angket/ kuesioner, observasi, dan tes menulis. Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dikumpul diproses dengan cara dijumlahkan dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh presentasi validasi. Tingkat proses media diperoleh melalui hasil validasi ahli melalui instrumen angket validasi. Rumus yang digunakan meliputi:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100$$

Selanjutnya, kriteria kualitas media dapat menggunakan kriteria validitas. Kriteria validitas media kartu huruf dan petunjuk penggunaannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas media (Akbar, 2013)

Kriteria Pencapaian	Kategori	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak layak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang valid	Kurang Layak perlu perbaikan
41% - 60%	Cukup valid	Cukup Layak dapat digunakan dengan revisi
61% - 80%	Layak valid	Layak dapat digunakan dengan revisi kecil
81% - 100%	Sangat valid	Sangat Layak dapat digunakan tanpa revisi

Setelah uji validasi maka dilanjutkan uji statistik deskriptif, uji normalitas, dan dilanjutkan dengan uji T.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian akan dipaparkan validasi media yang meliputi aspek materi, penyajian, Bahasa, dan kegrafikan.

Tabel 2. Validasi Media (Materi, Penyajian, Bahasa, dan Kefrafikan)

Indikator Penilaian	Nilai Rata-rata validator		Rata-rata	Kategori	Persentase (%)
	1	2			
Materi	4,36	4,36	4,45	SV	89,09%

Penyajian	4,67	4,58	4,625	SV	92,5%
Kebahasaan	3,89	4,67	4,33	SV	89,89%
Kegrafikan	4,45	4,64	4,54	SV	90,09%
Rata-rata	4,33	4,55	4,47	SV	90,02%

Hasil tabel 2. menunjukkan bahwa kualitas media secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata dari validator 1 4,33 dan validator 2 sebesar 4,33. Nilai rata-rata dari validator 1 dan 2 didapatkan sebesar 4,47 dengan persentase 90,02%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Digital “Bataku” Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI Sekolah Dasar dalam kategori sangat valid, sehingga hasil dari validasi media menunjukkan bahwa layak untuk digunakan dalam penelitian. Jadi hasil validasi media pembelajaran digital “Bataku” berbasis android dapat meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi pada unsur materi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan dinyatakan valid. Media yang valid disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Game BATAKU

Gambar 1 merupakan hasil pengembangan game BATAKU. BATAKU kepanjangan dari baku tidak baku, berupa game berbasis android. Game ini terdiri dari halaman awal berupa judul, halaman keda profil pengembang, kemudia menu utama berupa tujuan/belajar/main, tujuan pembelajaran, materi kata baku, game, kemudian soal, dan diakhir akan tambah skor yang didapatkan. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru untuk memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahaminya (Widyastuti & Puspita, 2020). Salah satu dasar untuk pertumbuhan intelektual adalah melalui permainan. Anak-anak tidak akan merasa kesulitan jika pembelajaran disampaikan melalui permainan karena permainan memiliki beberapa kelebihan. Beberapa kelebihan tersebut termasuk kemampuan merubah konsep abstrak menjadi konsep konkret, membuat pembelajaran menjadi mudah dipahami dan menyenangkan, menarik perhatian anak, memotivasi mereka untuk belajar, serta

meningkatkan daya ingat terhadap pelajaran yang diberikan atau dipelajari. Pengembangan media yang sudah valid kemudian dilanjutkan uji keefektifan (Rahmawati et al., 2019).

Uji keefektifan Media Pembelajaran Digital "Bataku" Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI Sekolah Dasar *pretest* dan *posttest* siswa yang diuji menggunakan Uji T. Terlebih dahulu akan dipaparkan hasil statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 3. Statistik Deskriptif

	N	Minimal	Maksimal	Rata-rata	Std. Deviation
PreMenulis	34	40	65	45.74	7.399
PostMenulis	34	76	95	83.68	6.861
Valid N (listwise)	34				

Selanjutnya akan dilakukan Uji T, dan sebagai uji prasyarat dilakukan Uji Normalitas terlebih dahulu sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreMenulis	.304	34	.000	.749	34	.000
PostMenulis	.178	34	.008	.861	34	.000

Berdasarkan hasil uji normalitas didapatkan bahwa hasil uji normalitas pada pre dan *posttest* yaitu dengan nilai P sebesar $0,000 > 0,05$ sehingga didapatkan sebaran data yang tidak normal. Oleh karena itu selanjutnya dianalisa uji T menggunakan Uji Nonparametrik Wilcoxon Signed Ranks.

Tabel 5. Uji Wilcoxon Signed Ranks

PostMenulis - PreMenulis	
Z	-5.098 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	

Berdasarkan hasil tabel 5 menunjukkan hasil Uji Nonparametrik Wilcoxon Signed Ranks dengan nilai P $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis teks eksplanasi siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis teks eksplanasi setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital "Bataku" berbasis android. Hasil penelitian ini senada dengan penelitian Windiyani et al., (2019) bahwa produk pelaksanaan multimedia & game edukasi berbasis ilmiah guna meningkatkan keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia. Keterampilan menulis meningkat karena menggunakan pengembangan media pembelajaran digital BATAKU berbasis android, yang mana pengembangan media ini mengikuti teknologi terkini. Penelitian Astutik et al., (2021) di era globalisasi, perkembangan teknologi yang pesat tidak dapat dihalangi oleh perkembangan berbagai kemajuan, antara lain kemajuan transportasi, mesin canggih dan komunikasi. Semuanya diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi diciptakan untuk mempermudah dan

mempermudah pekerjaan manusia ketika dapat bekerja dengan baik. Kemajuan ini dapat mendukung upaya untuk lebih mengembangkan sektor pendidikan untuk mendukung media pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di era sekarang sangat dibutuhkan teknologi dalam media yang digunakan (Hendratno et al., 2022). Pembelajaran menggunakan teknologi baru merupakan suatu terobosan dalam meningkatkan inovasi (Lutfia et al., 2021). Pengembangan lingkungan *mobile learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Akses yang mudah ke media ini bisa mendorong siswa untuk lebih sering mengunjungi kembali materi yang disajikan di luar kelas. Khususnya untuk teknologi seluler berkembang dengan cepat yang ditunjukkan dengan system operasi seluler yaitu Android, Windows, BB OS, dan iOS. Dalam mengembangkan aplikasi Android memerlukan dukungan Google, karena memiliki *software* guna mengembangkan aplikasi Android SDK (*Software Development Kit*). Android SDK dapat membantu dalam pengembangan Android dengan *software Eclipse* dan ADT (Rohayati N, 2018).

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran digital "Bataku" berbasis Android telah dikembangkan dan layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi siswa kelas VI Sekolah Dasar. Kevalidan media pembelajaran digital "Bataku" berbasis Android telah terbukti melalui hasil evaluasi yang menunjukkan persentase kevalidan yang tinggi, yaitu aspek materi sebesar 89,09% (sangat valid), aspek penyajian sebesar 92,5% (sangat valid), aspek kebahasaan sebesar 89,89% (sangat valid), dan aspek kegrafikan sebesar 90,09% (sangat valid). Secara keseluruhan, media ini memperoleh nilai rata-rata dari validator 1 dan validator 2 sebesar 4,33, dengan nilai rata-rata total sebesar 4,47 atau persentase 90,02%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital "Bataku" berbasis Android dalam meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VI Sekolah Dasar termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam penelitian. Efektivitas pengembangan media ini juga terbukti dengan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest keterampilan menulis siswa, yang ditunjukkan dengan nilai $P 0,000 < 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan untuk mengembangkan media game berbasis Android yang disesuaikan dengan jenjang kelas pada tingkat bawah dan tingkat atas Sekolah Dasar, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menggunakan game tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 120-130.
- Aryuntini, N., Astuti, I., & Yuliana, Y. (2018). Development Of Learning Media Based on Videoscribe to Improve Writing Skill for Descriptive Text of English Language Study. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 3(2), 187-194.
- Astutik, W. B., & Yuwana, S. (2021). Development of Non-Fiction Text Digital Learning Media in Narrative Writing Skills for Fourth Grade Elementary School Students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 2(3), 275-292. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i3.99>
- Astutik, W. B., Yuwana, S., & Hendratno. (2021b). Development of Non-Fiction Text Digital Learning Media in Narrative Writing Skills for Fourth Grade Elementary School

Students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 2(3), 275-292. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i3.99>.

- Fauzi, M. R., Wardhani, D. S., Puspita, R. D., Pratama, D. F., & Septian Rahayu, G. D. (2021). Enhancing Narrative Writing Skills of Elementary School Teacher Education Students through Concentrated Language Encounter (CLE) Model Assisted by Short Film Learning Media. *Mimbar Sekolah Dasar*, 8(2), 133-148. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v8i2.29464>.
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of Interactive Story Book for Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11-31. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>.
- Lutfia, S., Yuwana, S., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Papan Balik (Flipchart) Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Hambatan Autis Di Sekolah Inklusi. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 126-137.
- Munajah, R., Sumantri, M. S., & Yufiarti, Y. (2022). The Use of Digital Storytelling to Improve Students' Writing Skills. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 579-585. <https://doi.org/10.25082/amler.2023.01.006>.
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811-1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>.
- Rahmawati, I., Leksono, I. P., & Harwanto, H. (2020). Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11-23. <http://dx.doi.org/10.17977/um039v5i12020p011>
- Rohayati N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Android. *Jurnal LITERASI*, 2(1), 65-70.
- Saputra, N., Victorynie, I., Rahmi, S., Siregar, S., Komalasari, D., & Syam, S. (2021). The Use of Animated Film Media to Improve the Ability of Writing Short Stories in Elementary School. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 3005-3015. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i2.2013>
- Sofiya, A., Yulianto, B., & Hendratno, H. (2018). The Development of Sparkol Videoscribe Based Internet Learning Media in Improving Writing Skills of Indonesian Language for Elementary School Students. *International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)*, 108-111.
- Widyastuti, R., & Sari Puspita, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma: Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95-100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Windiyan, T., Boeriswati, E., Mohamad, M., & Sumantri, S. (2019). Development of Scientific-Based Educative Multimedia Games to Improve Indonesian Narrative Writing Skills for Elementary School Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(6), 788-795. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v6i6.1215>.

- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1024-1029.
- Yunus, M. M., Zakaria, S., & Suliman, A. (2019). The potential use of social media on Malaysian primary students to improve writing. *International Journal of Education and Practice*, 7(4), 450-458. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2019.74.450.458>.
- Zubaidah, E., Sumardi, H., & Sugiarsih, S. (2019). Star Book Media Development to Improving Story Writing Skills and Caring Character for Grade IV Elementary School Students. *International Conference on Meaningful Education*, 270-283.

How to cite:

Hanim, A. F., Yuwana, S., & Hendratno, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital "Bataku" Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 268-277. <http://dx.doi.org/10.51454/decode.v3i2.234>