

## PENGEMBANGAN BUKATBER (BUKU KATA BERGAMBAR) BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS

Anik Hidayati<sup>1</sup>, Suhandi Astuti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia  
email : 292016087@student.uksw.edu , suhandi.astuti@uksw.edu

### Abstrak

Pendidikan diabad 21 merupakan pembelajaran untuk mempersiapkan generasi yang mengedapankan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media untuk siswa dalam mengembangkan produk berupa buku kata bergambar. Tujuan dari penelitian ini mengembangkan produk untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa SD Kelas II. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) yang mengacu pada model desain pengembangan ASSURE, yaitu : *analys learner, state objectivitas, select method & media or materials, utilize media and materials, require learner participation*, dan juga *evaluate and revise*. Instrumen yang digunakan dalam memperoleh data kualitas media yaitu: lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar validasi ahli rancangan pembelajaran. Keberhasilan pengembangan media ini dapat ditinjau dari segi validitas, efektifitas, dan praktis. Hasil penelitian pengembangan media ini dapat dilihat dari tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis buku kata bergambar berbasis *android* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Oleh ahli media, keefektifan pengembangan media dapat di peroleh rata-rata keseluruhan sebesar 78,6 % dengan “kategori tinggi”. Ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 98% dengan kategori “Sangat tinggi”. Oleh ahli rancangan pembelajaran diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 75% dengan kategori “tinggi”. Dapat di simpulkan bahwa media buku kata bergambar berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dan memiliki “kategori tinggi” sehingga dikategorikan “layak” diuji cobakan.

Kata kunci: Android, media pembelajaran, menulis

### Abstract

Education in 21<sup>st</sup> century is a learning that prepares a generation that puts information and communication technology as a media for developing product in a form of word book picture. The aim of this research is developing product to improve students' writing skill in the second grade of elementary school. The type of the research is R&D (Research and Development) that refers to the ASSURE development design model, namely : Analyse Learner, State Objectives, Select Method, Media or Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, and also Evaluate and Revise. Instrument that used in obtaining the quality data media are : validity sheet of material expert, validity sheet of media expert and validity sheet of designer learning expert. The successful development of this media can be seen by the validity, effectiveness and practical. The result of the media development can be seen by the eligibility grade of the learning media based on word book picture in android to enhance students' writing skill in the grade second of elementary school. By media experts, the validity of the media development can be obtained in the overall average 78,6 % in the “high category”. By the material experts can be obtained in the overall average 98 % in the “ very high category”. The conclusion is that the word book picture based on android can improve students' writing skill and has “high category” so it is suitable to be tested.

**Keywords:** Android, learning media, write

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kegiatan terencana yang berlangsung sepanjang hidup dan menjadi kebutuhan bagi manusia. Pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah, akan tetapi dapat juga berlangsung di dalam keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan menjadi tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan juga pemerintah. Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan manusia. Tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang atau bahkan tidak berkembang. Dengan demikian, pendidikan harus benar-benar diarahkan agar menghasilkan manusia yang berkembang dan berkualitas serta mampu bersaing, di samping memiliki akhlak dan moral yang baik.

Keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, dapat berasal dari diri peserta didik sendiri maupun dari guru sebagai pendidik. Faktor yang berasal dari guru di antaranya kemampuan dalam merancang pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya, peserta didik masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan sehingga susah untuk dipahami. Hal ini terjadi karena pendidik belum mampu mengemas pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan yang mampu menarik perhatian peserta didik. Sehingga membuat prestasi belajar peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan (Ayuwanti, 2016).

Kurikulum 2013 merupakan peralihan dari kurikulum sebelumnya yaitu KTSP. Pengembangan kurikulum yang berlaku berupa pembelajaran tematik. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Kemendikbud, 2016). Guru merupakan pendidik yang mempunyai arti penting dalam proses pembelajaran. Supaya didalam proses pembelajaran berjalan dengan baik, dan menghasilkan siswa yang berkualitas serta unggul guru harus bekerja secara profesional (Suhandi Astuti et al., 2017). Selain keprofesioanalan guru juga dibutuhkan media yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang di gunakan untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran antara guru dengan peserta didik (Rusman, n.d.). Dalam kegiatan pembelajaran guru sering menggunakan media buku sebagai bahan ajar serta tidak menggunakan media inovatif lainnya sebagai penunjang pembelajaran. Sehingga peserta didik merasa bosan terhadap media tersebut. Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini akan mengembangkan media yang dapat digunakan sebagai penyalur materi tentang menulis berdasarkan tata tulis yang tepat.

Keterampilan menulis harus benar-benar diperhatikan terutama di sekolah dasar (Latae, 2014). Melalui tulisan seseorang dapat mengungkapkan ide yang ada di dalam pikirannya (Fauziya, 2016). Menulis adalah suatu aspek ketrampilan yang dapat di pelajari setelah kemampuan laiya dikuasai. Salah satunya adalah aspek koordinasi motorik halus dan adanya kemampuan persepsi visual (Sri Astuti, 2018) Menulis memiliki beberapa tujuan yaitu 1) untuk menceritakan sesuatu, 2) untuk memberikan informasi, 3) untuk menjelaskan sesuatu kepada pembaca, 4) untuk memecahkan masalah, 5) untuk mengajak para pembaca (Rukmi, 2014). Menulis merupakan suatu keterampilan yang dapat dipelajari setelah aspek kemampuan lainnya dikuasai. Salah satunya adalah aspek koordinasi motorik halus dan adanya kemampuan persepsi visual (Sumantri et al., 2017). Aktifitas menulis merupakan kegiatan mengekspresikan gagasan, ide, atau pikiran penulisan melalui bentuk simbol-simbol tertulis. (Henry Guntur Tarigan, 2008) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu ketrampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak bertatap muka dengan orang lain.

Buku kata bergambar berbasis *android* merupakan salah satu media yang memanfaatkan teknologi serta memadukannya dengan gambar menarik untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Buku bergambar akan membantu anak- anak memahami cerita dari buku tersebut dan memperkaya pengalaman dari cerita tersebut buku bergambar juga dapat

memotivasi anak untuk belajar (Rothen, 1991). Hal tersebut yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran buku bergambar dapat membantu siswa dalam mengkonkritkan pembelajaran berkaitan dengan cerita (Hafid, 2002). Buku kata bergambar mempunyai manfaat yaitu membantu bahasa anak-anak, memberikan masukan visual bagi anak-anak, mentimulasi kemampuan visual dan verbal anak-anak. Serta melalui media gambar siswa akan menimbulkan daya tarik siswa (D.Syahrudin, 2011). Dengan adanya animasi serta memanfaatkan teknologi siswa akan semangat mengikuti pembelajaran. *Handphone* saat ini bukan hanya digunakan sebagai untuk melakukan komunikasi seperti telepon dan sms saja tetapi juga dapat digunakan untuk mengakses internet (Darma et al., 2012). Maka dengan memanfaatkan siswa dapat belajar mengikuti perkembangan zaman yaitu dengan menggunakan media buku kata bergambar berbasis *android* pada pembelajaran menulis.

Buku kata bergambar yang akan dikembangkan ini adalah buku kata bergambar yang berbasis android, yang didalamnya terdapat gambar-gambar ilustrasi menarik serta animasi menarik. Buku kata bergambar ini juga terdapat soal-soal yang bisa mengasah siswa untuk berlatih menulis sehingga siswa termotivasi untuk belajar menulis. Serta berisi contoh-contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Siswa cenderung menyukai bahan ajar yang berisikan contoh-contoh langsung dalam kehidupan nyata sehingga siswa lebih memahami apa yang mereka pelajari (Retno Ningtyas, Tri Nova Hasti Yunita, 2012)

Hasil penelitian yang telah ada sebelumnya hanya seputar mengembangkan media berupa buku *hardfile* yang hanya dibentuk dengan animasi-animasi menarik, akan tetapi dengan adanya pandemi Covid -19 yang melanda di Indonesia dibutuhkan suatu pengembangan di bidang Teknologi guna mempermudah siswa dalam belajar. Media yang ada sebelumnya dirasa masih kurang maksimal penggunaannya, terutama pada media buku kata bergambar. "Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Menggunakan Media Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas I SD" (Aletasari Safitri & Mukhidin, 2018). "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Menggunakan Media Gambar di SD Negeri Bakalan Bandung" (Rumbiak, 2016) Kemudian pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd, Gugus Dr. Mawardi, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal" (PramaisHELLa Saraswati, 2017) prak-tis digunakan dalam pembelajaran, terbukti dengan besar presentase tanggapan dari siswa setelah menggunakan produk 81,1% (positif) dan besar pre-sentase guru 90,9% (sangat positif). "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan" (Nurlaela, 2018). Serta "Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar" (Safitri et al., 2018).

Semua media yang tercipta sangat inovatif. Namun, media pembelajaran yang memanfaatkan *android* sangatlah masih sedikit. Berdasarkan hasil observasi pengamatan siswa kelas II di SDN Tegalrejo 03 Salatiga disimpulkan bahwa siswa merasa bosan dengan media yang dipakai yaitu berupa buku. Keboasan yang dirasakan siswa ketika mengikuti pembelajaran dan selalu menggunakan media buku tanpa ada media penunjang lainnya. serta karena adanya proses pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional yaitu dengan menggunakan papan tulis dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru membuat siswa pasif (Sunarti, 2018). Alternatif evaluasi yang dapat digunakan oleh pendidik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk penggunaan media (Wityanto & Rahmawati, 2017). Maka dibutuhkan media yang dapat membuat siswa tidak merasa bosan dengan buku yaitu dengan mengembangkan media buku kata bergambar berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Dengan memanfaatkan *handphone android* siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian di atas, akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 2 SD. Pengembangan media pembelajaran tersebut dapat membuat siswa bisa belajar tanpa adanya buku dan memanfaatkan *handphone* masing-masing, dan juga solusi media belajar siswa di saat pandemi Covid-19 di Indonesia. Serta sebagai langkah yang diambil dimasa pandemi agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring (Widiyono, 2020). Pengembangan media ini berisi animasi menarik sehingga siswa tidak merasa bosan walau sedang mempelajari materi. Selain

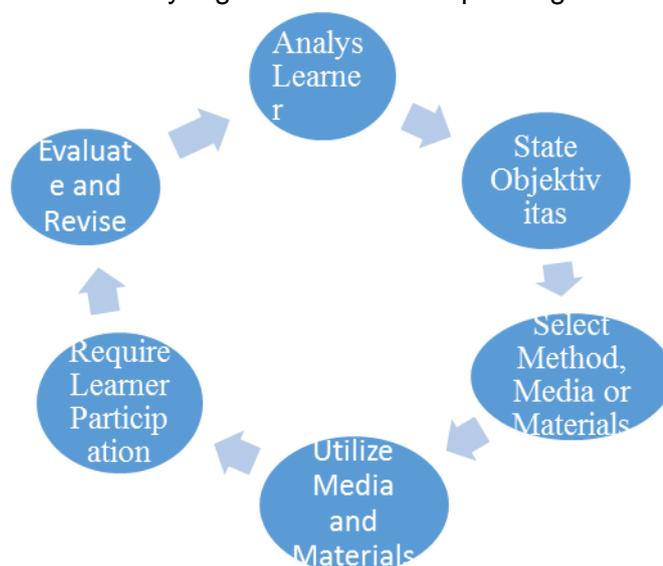
itu, media ini memfokuskan pada aturan penggunaan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, nama orang) serta mengenal tanda tanya pada kalimat tanya. Pengembangan media ini menggunakan kata-kata dan gambar yang sering di jumpai pada kehidupan sehari-hari. Dengan begitu siswa dapat memahami konsep materi dengan baik. Media ini di buat menggunakan aplikasi *android studio* serta animasinya menggunakan *adobe after effect*. Penggunaan media ini dapat menggunakan *handhone android* serta di unduh di *play store*.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* adalah proses atau metode yang di gunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Brog and Gall, 1998). Secara umum desain pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Brog and Gall (1998) yang meliputi 10 tahapan (*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operasional field testing, final product revision, dissemination and implementation*) (Sukamdinata, 2017).

Model desain sistem pembelajaran untuk menghasilkan media buku kata bergambar berbasis android yaitu menggunakan model ASSURE. Model ini di kemukakan oleh Sharon E. Maldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russell. Model ASSURE meliputi enam tahapan yaitu *Analyse Learner* (menganalisis karakteristik siswa), *State Obejktivitas* (merumuskan tujuan pembelajaran), *Select Method* (memilih metode, media dan bahan ajar), *Media or Materials* (memanfaatkan media dan bahan ajar), *Utilize Media and Materials*, *Require Learner Participation* (melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran), dan *Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi) (Smaldino, n.d.).

Berdasarkan penelitian yang di lakukan, di peroleh media buku kata bergambar dengan menggunakan model desain ASSURE yang terdiri enam tahap sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah- Langkah Model ASSURE

Tahap *Analyse Learner* pada tahap ini dilakukan analisis karakteristik siswa meliputi kemampuan awal materi menulis dengan EYD yang tepat dan menggunakan tanda baca yang tepat, kemampuan menggunakan *handphone/ komputer*, dan gaya belajar siswa. ada tahap ini melakukan kegiatan wawancara dan observasi secara langsung dilapangan, menurut Musfiqon (2012:117) dalam (SUGIARTI & RATYANINGRUM, 2015) menyatakan, wawancara adalah pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, dilakukan untuk menarik data tentang pemikiran, konsep, atau pengalaman mendalam dari informan. Observasi bertujuan untuk

mendapatkan data tentang aktivitas guru dan siswa pada saat kegiatan belajar melakukan wawancara kepada guru dan siswa. Hasil tersebut akan dijadikan sebagai acuan awal dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat sesuai dengan karakteristik siswa kelas II Sekolah Dasar.

Tahap *State Obejktives*, tahap ini merumuskan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Pada tahap ini melakukan analisis Kurikulum 2013 yang meliputi analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), buku siswa dan guru revisi 2017. Serta tujuan pembelajaran yang di rumuskan dengan baik sehingga dapat menjadi acuan untuk memilih strategi, teknologi, media materi, dan teknik evaluasi yang sesuai. Tujuan yang ditetapkan tak terlepas dari unsur ABCD yakni *Audience, Behavior, Condition, Degree*.

Tahap *Select Method, Media or Materials*, pada tahap ini memilih metode, media dan bahan ajar. Pemilihan ini sangat penting guna membantu siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan pada pembelajaran tersebut. Pemilihan ini juga sangat berkaitan dengan kesesuaian karakteristik siswa.

Tahap *Utilize Utilize Media and Materials*, pada tahap ini memanfaatkan media dan bahan ajar yang telah dipilih sebelumnya, sebelum diuji cobakan ke siswa media yang di buat akan melalui uji validasi ahli. Validasi ahli terdiri dari tiga validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli rancangan pembelajaran. Uji ahli tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media yang dikembangkan.

*Require Learner Participation*, pada tahap ini melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan dilibatkan untuk memanfaatkan media yang dikembangkan yaitu buku kata bergambar berbasis *adroid*. Dengan menggunakan panduan RPP yang telah di buat sebelumnya, tetapi di karenakan Indonesia sedang dalam kondisi pandemi *Covid- 19*, sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba secara langsung dengan siswa. Namun media ini di katakan layak untuk digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran pada sistem daring.

Tahap *Evaluate* (evaluasi dan revisi), pada tahap ini dilakukan pembuatan buku kata bergambar berbasis *android*, validasi ahli dan revisi media sebelum di uji cobakan ke peserta didik. Pembuatan media buku kata bergambar meliputi: (1). Pembuatan draf awal media dan sketsa media, (2). Komponen-komponen media buku kata bergambar. Revisi media berdasarkan masukan dari ara ahli meliputi ahli media, ahli materi, ahli rancangan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu uji pakar, tes, dan non tes. Media di ujikan kepada pakar-pakar tertentu guna mengetahui nilai kevalidan media pembelajaran yang telah di kembangkan. Uji pakar terdiri dari tiga macam mulai dari uji pakar media, uji pakar materi, uji pakar rancangan pembelajaran. Pengolahan data menggunakan skala likert kisaran 1-5 dengan kateria 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (sedang), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik). Hasil lembar angket validasi ahli tersebut di peroleh dari ahli (*expert judgement*) akan dijumlahkan dan di rata-rata terlebih dahulu untuk mengetahui jumlah jawaban responden ( $\sum x$ ). Dalam menentukan tingkat kevalidan produk dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 1.** Angka Presentase

Interval (%)	Kategori
81 – 100	Sangat tinggi
61 – 80	Tinggi
31 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
1-20	Sangat rendah

Dengan rumus yang di gunakan yaitu :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP = Angka Presentase

Skor Aktual = Skor yang di berikan validator

Skor Ideal = Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing- masing item

Berdasarkan (tabel 1) pengembangan media pembelajaran buku kata bergambar berbasis android dapat di nyatakan layak apabila mencapai kategori cukup,tinggi, dan sangat tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan harus menunjukkan presentase sebesar 31%-60% dengan kategori cukup, 61%-80% untuk kategori tinggi, dan 81%-100% untuk kategori sangat tinggi.

### 3. Hasil Dan Pembahasan

Media yang telah dibuat sebelumnya yang berupa *hardfile* yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Balongjeruk Kediri” dari hasil media memperoleh penggunaan media gambar seri pada pembelajaran menulis menunjukkan peningkatan signifikan pada tahap siklus I 73,21 dan pada silus II 92,85 (Dewanta, 2017). “Penerapan Metode Sugesti-Imajinatif Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas III Sd Negeri Sukasari I” (Aletasari Safitri & Mukhidin, 2018) dari hasil penelitian tersebut menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan menulis.

Penelitian yang telah ada sebelumnya baik dan hasil uji pakar media menyatakan layak untuk digunakan, tetapi dengan hasil pengembangan yang telah dilakukan pada media buku kata bergambar berbasis *android* dirasa akan mampu untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II. Hal ini dapat dilihat pada hasil validator ahli pakar yang telah menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini dalam kategori Tinggi atau Layak untuk digunakan. Hasil tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil tahap-tahap berikut ini :

Tahap *Analyse Learner*, tahap ini merupakan tahap yang pertama yang harus dilakukan pada tahapan ASSURE. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang medasar yang dialami siswa dalam pembelajaran dengan melakukan wawancara kepada guru kelas II SD Negeri Tegalrejo 03 diperoleh data bahwa selama pembelajaran guru mengatakan bahwa terkadang siswa merasa bosan terhadap pembelajaran yang monoton menggunakan buku siswa. Namun guru untuk mengatasi hal tersebut mencoba menggunakan alat peraga yang bervariasi seperti musik atau bermain di luar sekolah. Untuk variasi dibidang teknologi guru hanya sebatas menggunakan *power point* atau vidio. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berupa online yang bisa didownload melalui *handphone android*. Guru juga menyatakan bahwa siswa di kelas II SD Negeri Tegalrejo 03 Salatiga sudah bisa belajar secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa belum ada media pembelajaran yang berkaitan dengan belajar mandiri siswa, melalui aplikasi *android*. Sedangkan yang seharusnya guru lakukan untuk menciptakan pembelajaran yang terbaik untuk siswa adalah menggunakan sumber belajar yang bervariasi (Purmadi & Surjono, 2016). Peneliti juga menyebar angket tentang kemampuan awal siswa dalam menggunakan komputer/ laptop/ *Handphone*. Hal ini dilakukan guna mengetahui pemahaman siswa tentang cara menggunakan komputer/ lapotop/ *handphone*. Dan juga guna mengetahui kemampuan siswa dalam mengunakan perangkat *android* dan cara menginstal aplikasi melalui *play store*. Hasil angket menunjukkan bahwa 23 siswa dari 25 siswa mengetahui cara menginstal aplikasi melalui *paly store*.

Tahap selanjutnya adalah *State Obejktives*, tahap merumuskan tujuan yang akan di capai dalam pembelajaran. Pada tahap ini melakukan analisis Kurikulum 2013 yang meliputi analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar ( KD) hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, nama orang) serta mengenal tanda tanya pada kalimat tanya.	Mencermati cerita yang memperlihatkan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, nama orang) serta tanda tanya pada kalimat tanya. Mengidentifikasi huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, nama orang) serta mengenal kalimat tanya
4.7 Menulis dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan hari, dan nama orang) serta tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya dengan benar.	Menuliskan cerita sederhana dengan menerapkan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama orang).

Setelah menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), kemudian merumuskan tujuan pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia tentang materi menulis. Tujuan pembelajaran di rumuskan sebagai berikut: (1). Dengan mendengarkan guru saat menggunakan buku kata bergambar berbasis *adroid*, siswa dapat memahami penggunaan huruf kapital pada awal kalimat. (2) Dengan penjelasan guru saat menggunakan buku kata bergambar berbasis *adroid*, siswa dapat mengidentifikasi penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, nama orang) serta tanda tanya pada kalimat tanya. (3) Dengan kegiatan menulis cerita sederhana siswa dapat memahami penggunaan huruf kapital dan tanda tanya dengan tepat.

Langkah selanjutnya yaitu *Select Method, Media or Materials*, pada tahap ini yaitu memilih metode, media dan bahan ajar. Metode yang dipilih pada pengembangan ini adalah penugasan, pengamatan, tanya jawab, diskusi dan ceramah. Dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, serta menggunakan pendekatan *Scientific*. Sedangkan untuk media pembelajaran yang di kembangkan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi *android* yang mudah diinstal melalui *handphone* masing-masing. Pemanfaatan ini juga dirasa sangat efektif untuk sistem pembelajaran online dimasa pandemi Covid -19 ini. Sehingga pembelajaran jarak jauh menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan melaksanakan pembelajaran secara tatap muka (Herliandry et al., 2020). Materi yang dipilih pada media ini adalah materi tentang menulis dengan memperhatikan huruf kapital dan tanda baca yang tepat. Pengembangan media buku kata bergambar dapat dilihat pada gambar 2, 3, 4, 5 dan 6 berikut ini.



Gambar 2. Tampilan Awal pada layar *Handphone*



Gambar 3. Tampilan Awal Pada Materi



Gambar 3. Tampilan Pada Pilihan Vidio



Gambar 4. Tampilan Awal Pada Pilihan Soal



Gambar 5. Tampilan Soal Sebelum Menekan Gambar



Gambar 6. Tampilan Soal Setelah Menekan Gambar



Gambar 7. Tampilan menulis cerita

Langkah selanjutnya yaitu *Utilize Media and Materials*, yaitu memanfaatkan teknologi, media dan materi yang telah di susun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini media yang telah di kembangkan akan di terapkan di dalam kelas. Sebelum di uji cobakan di lapangan produk yang di buat harus melalui uji ahli yang terdiri dari uji ahli media, uji ahli materi, uji ahli rancangan pembelajaran. Dari hasil uji ahli pakar yang telah di lakukan mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil analisis Validasi Uji Ahli Pakar

No	Indikator	Skor Ideal	Skor aktual	Presentasi	Kategori
1	Media pembelajaran	75	59	78,6%	Tinggi (Valid)
2	Materi pembelajaran	55	54	98%	Sangat Tinggi (Valid)
3	Rancangan pembelajaran	60	45	75%	Tinggi (Valid)

Hasil analisis yang dilakukan kepada ahli pakar materi, media, dan rancangan pembelajaran menunjukkan karegori **valid**. Dengan Presentase ahli pakar media, ahli pakar materi, dan ahli pakar rancangan pembelajaran secara berturu-turut adalah 78,6%, 98%, 75%. Kariteria tingkat kelayakan suatu media dinyatakan valid apabila sebesar > 60% sehingga sudah dapat dinyatakan bahwa media buku kata bergambar berbasis *android* valid dan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Langkah yang terakhir yaitu *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi), langkah ini merupakan tahapan yang terakhir dalam model *ASSURE*. Berdasarkan hasil evaluasi oleh pakar media didapatkan persentase 78,6% dengan mengacu pada kategori media media  $\geq 60\%$  sehingga dapat di kategorikan "**Tinggi**" (**Valid**). Hasil Uji pakar materi mendapatkan persentase sebesar 98% dengan mengacu pada kategori  $\geq 60\%$  sehingga dapat dikategorikan "**Sangat Tinggi**" (**Valid**). Materi menulis yang digunakan pada media sependapat dengan (Henry Guntur Tarigan, 2008) yang menyatakan baahwa menulis merupakan suatu ketrampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung/ tidak tatap muka dengan orang lain, menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif. Sedangkan hasil uji pakar rancangan pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 75% dengan mengacu pada kategori  $\geq 60\%$ . Sehingga dapat di kategorikan "**Tinggi**" (**Valid**).

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku kata bergambar berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II pada materi menulis dalam kategori **Valid** atau layak digunakan dilihat dari hasil uji pakar materi, uji pakar media dan uji pakar rancangan pembelajaran yang menunjukkan bahwa media dalam kategori **Tinggi/ Layak** digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan siswa dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju yaitu memanfaatkan teknologi dengan baik. Selain itu media buku kata bergambar membuat siswa semakin semangat untuk memulai kegiatan menulis. Media ini juga dapat digunakan di rumah dan dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar mandiri. Kemudian disarankan bagi guru untuk guru mampu membedakan pembelajaran yang lebih berkualitas dan tepat. Dengan perbandingan tanpa menggunakan media atau dengan menggunakan media.

#### Daftar Rujukan

- Aletasari Safitri, L., & Mukhidin, M. (2018). Penerapan Metode Sugesti-Imajinatif Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas Iii Sd Negeri Sukasari I. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i1.69>
- Astuti, Sri. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Ditkintan Komara Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10546>
- Astuti, Suhandi, Slameto, S., & Dwikurnaningsih, Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Penyusunan Instrumen Ranah Sikap Melalui in House Training. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i1.p37-47>
- Ayuwanti. 2016. Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Di Smk Tuma'ninah Yasin Metro . *Jurnal SAP Vol. 1 No. 2 Desember 2016*.
- D.Syahrudin. (2011). *PERANAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS*. <http://www.kamusbesar.com/38643/surrealisme>
- Darma, I. G. N., Purnomo, S., & Anindito, K. (2012). Perancangan Aplikasi Mobile City Directory Yogyakarta Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2012, 2012(Sentika)*, hal.136-142 Yogyakarta. <http://e-journal.uajy.ac.id/343/1/0MTF01527.pdf>
- Dewanta, B. Y. (2017). *Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IVB SDN Bunulrejo 2 Kota Malang*. 1–11. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/6708>
- Fauziya, D. S. (2016). Pembelajaran Kooperatif Melalui Teknik Duti-Duta Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Argumentasi. *Riksa Bahasa*, 2(2), 159–167.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Luh. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Kemendikbud. (2016). Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. In *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666>

- Latae, A. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Melalui Metode SAS Siswa Kelas 1 SDN Tondo Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(4), 199–213.
- Nurlaela, N. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan. *JURNAL PETIK*. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v4i2.362>
- PramaisHELLA Saraswati. (2017). *Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd, Gugus Dr. Mawardi, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal*.
- Purmadi, A., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Untuk Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 151. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8285>
- Retno Ningtyas, Tri Nova Hasti Yunita, W. (2012). *Handout Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II*. 1–12.
- Rukmi, C. E. F. & A. S. (2014). Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Balongjeruk Kediri. *Jpgsd*, 2, 10.
- Rumbiak, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Menggunakan Media Gambar Di SD Negeri Bakalan Bantul. *Jurnal Portal* 3.
- Rusman. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Safitri, S. R., Fauziah, N., & Nugroho, A. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JTIEE*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30587/jtiee.v2i2.758>
- Smaldino, L. d. (2011). I. (n.d.). *Instructional Technology & Media Learning*. Kencana Prenada Media Group.
- SUGIARTI, D., & RATYANINGRUM, F. (2015). Pembuatan Buku Cerita Bergambar Dengan Tokoh Gatotkaca Sebagai Media Pembelajaran Kelas B Tk Khalifah Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 3(1), 64–69. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10380>
- Sukamdinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, M., Sudana, D. N., & Yoni Adnyana P, I. B. E. (2017). Penerapan Media Gambar Dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. *International Journal of Elementary Education*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.11433>
- Sunarti, S. (2018). Upaya Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Pakis Kecamatan Kradenan Tahun Pelajaran 2017/2018. *EFEKTOR*. <https://doi.org/10.29407/e.v5i1.11945>
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Diorama Siswa Kelas IV. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19 Aan Widiyono. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169–177.
- Wityanto, M., & Rahmawati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 4(1), 1–17.