



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
DENGAN APLIKASI EDUSKRIP (EDUKASI DESKRIPSI)  
BERTEMA AGROINDUSTRI JEMBER  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI  
DI KELAS VII SMP NEGERI 5 JEMBER**

**SKRIPSI**

**Oleh  
Sri Lestari  
220210402004**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
JEMBER  
2026**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
DENGAN APLIKASI EDUSKRIP (EDUKASI DESKRIPSI)  
BERTEMA AGROINDUSTRI JEMBER  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI  
DI KELAS VII SMP NEGERI 5 JEMBER**

**SKRIPSI**

*Disusun guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar S-1  
di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*

**Oleh  
Sri Lestari  
220210402004**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
JEMBER  
2026**

### **PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur dan bangga, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- 1) orang tua tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, perhatian, perlindungan, dan dukungan yang sangat luas;
- 2) pihak Universitas Jember, terutama bapak dan ibu dosen yang telah memberikan ilmu di perguruan tinggi; dan
- 3) sahabat-sahabat yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk terus bangkit.



**MOTO**

*Fortis Fortuna Adiuvat*

‘Keberuntungan berpihak pada yang berani’

**(Terence)**



**PERNYATAAN ORISINALITAS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Sri Lestari;

NIM : 220210402004;

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi "Eduskrip" (Edukasi Deskripsi) Bertema Agroindustri Jember dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 5 Jember* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata pada kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 7 Mei 2026  
Yang menyatakan,

Sri Lestari  
NIM. 220210402004

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi "Eduskrip" (Edukasi Deskripsi) Bertema Agroindustri Jember dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 5 Jember* telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember pada:

hari : Kamis;  
tanggal : 7 Mei 2026;  
tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Pembimbing  
Nama : Ahmad Syukron, S.Pd., M.Pd. (.....)  
NIP : 199110282022031013

Penguji  
1. Penguji utama  
Nama : Dr. Parto, M.Pd. (.....)  
NIP : 196311161989031001

2. Penguji anggota  
Nama : Bambang Edi Pornomo, S.Pd., M.Pd. (.....)  
NIP : 197510122005011001

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the results of a needs analysis, which showed that most of the descriptive texts written by seventh-grade students in Class A tended to lean toward narrative texts. The students still struggled to use conjunctions, sentences, and coherent structures appropriately. Furthermore, the learning process is still limited to the use of PowerPoint alone. Therefore, an interactive multimedia tool themed around Jember's agroindustry was developed to address the needs in this field. Based on this background, this study aims to outline the following: 1) the definition phase of the "Eduskrip" application; 2) the design phase of the "Eduskrip" application; 3) the development phase of the "Eduskrip" application; and 4) the dissemination phase of the "Eduskrip" application. The research type used to achieve these objectives is R&D (Research and Development) with a 4D research design (Define, Design, Development, and Disseminate). Based on the validators' assessments, the results showed an acceptance rate of 86.7% among learning experts, 92.5% among language experts, 92% among design experts, and 97% among Indonesian language practitioners for all three aspects. When viewed from the students' evaluations, the overall results showed a percentage of 89.8% in the initial trial and 93% in the final trial. Based on the percentages obtained, the "Eduskrip" medium is categorized as highly suitable for implementation in learning activities.*

**Keywords:** *interactive multimedia, Research and Development, agroindustry, and descriptive text.*

## RINGKASAN

**Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi "Eduskrip" (Edukasi Deskripsi) Bertema Agroindustri Jember dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 5 Jember;** Sri Lestari; 220210402004; 146 halaman; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif berbentuk aplikasi yang diberi nama "Eduskrip" (Edukasi Deskripsi). Aplikasi tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 5 Jember. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk menjabarkan tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*) aplikasi "Eduskrip". Jenis penelitian yang digunakan, yaitu R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, and Disseminate*). Sumber data yang digunakan untuk menjalankan prosedur 4D diperoleh dari guru Bahasa Indonesia di SMPN 5 Jember, siswa kelas VII, dan validator ahli serta praktisi. Data penelitian, yaitu data verbal berupa karya teks deskripsi siswa dan catatan dari wawancara, validator, dan siswa sedangkan data numerik berupa skor dari hasil validasi dan angket respons siswa.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut, yaitu wawancara, dokumentasi, dan angket. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dari salah satu guru Bahasa Indonesia di SMPN 5 Jember tentang pembelajaran dan kendalanya. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan karya teks deskripsi siswa sebagai bahan pendukung analisis kebutuhan. Angket digunakan untuk mengumpulkan skor sebagai bahan uji kelayakan produk. Instrumen dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu instrumen pengumpulan data dan instrumen analisis data. Instrumen pengumpulan data berupa pedoman wawancara, karya teks deskripsi siswa, lembar angket validasi, dan lembar angket respons siswa. Instrumen analisis data berupa pedoman analisis wawancara, pedoman analisis karya teks deskripsi siswa, dan pedoman analisis hasil validasi dan respons siswa. Instrumen analisis data tersebut kemudian

dikelompokkan ke dalam teknik tertentu. Data verbal dianalisis menggunakan model miles dan huberman dan data numerik dianalisis menggunakan skala likert, rumus persentase, dan kriteria interpretasi skor.

Hasil penelitian disesuaikan dengan model 4D sebagai berikut: 1) tahap *define*, siswa masih mengalami kesulitan dalam mendeskripsikan objek sesuai konteks, kalimat dan struktur teks deskripsi kurang padu serta penggunaan konjungsi kurang tepat. Dalam proses belajar, siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis permainan, kuis, dan media digital interaktif. Berdasarkan hasil tersebut, disusun konsep materi berupa ide pokok, konjungsi, dan langkah-langkah menulis teks deskripsi; 2) tahap *design*, multimedia dirancang dalam bentuk aplikasi dengan tema agroindustri Jember yang memuat menu dan fitur-fitur interaktif, seperti tombol navigasi, kuis, video animasi, LKPD, dan lain-lain; 3) tahap *development*, aplikasi “Eduskrip” memperoleh tingkat kelayakan sebesar 86,7% dari validator ahli pembelajaran, 92,5% dari validator ahli bahasa, 92% dari validator ahli desain, dan 97% dari validator praktisi, sedangkan respons siswa memperoleh persentase sebesar 89,8% pada kelas VII A dan 93% pada kelas VII C. Berdasarkan hasil tersebut, aplikasi “Eduskrip” dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi; dan 4) tahap *disseminate*, aplikasi disebar dalam bentuk tautan dan APK kepada guru serta siswa SMP Negeri 5 Jember.

Saran dalam penelitian ini ditujukan kepada tiga pihak terkait. Guru Bahasa Indonesia disarankan memanfaatkan aplikasi “Eduskrip” untuk mendukung pembelajaran menulis teks deskripsi agar penyampaian materi menjadi lebih mudah dan menarik. Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia disarankan untuk memanfaatkan hasil penelitian sebagai bahan pembelajaran dan diskusi pada mata kuliah yang relevan. Peneliti lain disarankan mengembangkan media yang lebih interaktif dan inovatif sesuai perkembangan zaman serta menguji efektivitas tugas menulis teks deskripsi siswa melalui penelitian tindakan kelas (PTK) guna mengoptimalkan proses pembelajaran.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi “Eduskrip” (Edukasi Deskripsi) Bertema Agroindustri Jember dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 5 Jember*. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak, yaitu:

- 1) Dr. Iwan Taruna, M. Eng, IPM. selaku rektor Universitas Jember;
- 2) Dr. Mohamad Na'im, M.Pd. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember;
- 3) Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, M.Pd. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
- 4) Ahmad Syukron, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan ilmu dan dukungannya kepada penulis dalam masa penyusunan tugas akhir skripsi;
- 5) Dr. Parto, M.Pd. selaku dosen penguji utama dan Bambang Edi Pornomo, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji anggota yang memberikan banyak masukan kepada penulis dalam masa penyusunan tugas akhir skripsi;
- 6) seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu, nasihat, dan motivasi kepada penulis selama empat tahun terakhir;
- 7) ibu dan ayah selaku orang tua tercinta yang telah memberikan doa, dukungan, arahan, dan kasih sayang seumur hidup kepada penulis;
- 8) anggota grup “Bismillah Cumlaude” selaku sahabat pada masa kuliah yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan menjadi tempat berbagi suka duka di perguruan tinggi selama empat tahun ini;
- 9) guru dan siswa-siswi SMPN 5 Jember yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut;
- 10) teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah mendukung penyelesaian semua tantangan dalam setiap mata kuliah yang ada;
- 11) seluruh teman yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proses pembuatan aplikasi “Eduskrip”;
- 12) anggota grup “Cecan BWI Selatan” selaku sahabat penulis dari Kota Banyuwangi yang selalu menjadi teman pulang kampung dan penyemangat saat berorganisasi di kampus;
- 13) anggota grup “Pesona Cah Kabupaten” selaku sahabat pada masa SMP yang selalu memberikan dukungan emosional dan menjadi tempat berbagi cerita selama delapan tahun terakhir; dan

- 14) anggota grup “UNEJ-UGM” selaku sahabat pada masa SMA yang telah memberikan dukungan emosional dan menjadi teman berwisata selama enam tahun terakhir.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat. Tanpa pihak-pihak tersebut, proses penulisan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Penulis juga mengharapkan adanya kritik dan saran untuk perbaikan kualitas skripsi ini. Masukan yang diberikan tentunya menjadi bahan evaluasi bagi penulis untuk menyempurnakan hasil penelitian. Selain itu, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat nyata dalam perkembangan mutu pendidikan.

Jember, 7 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

|                                                   |             |
|---------------------------------------------------|-------------|
| <b>MOTO .....</b>                                 | <b>iv</b>   |
| <b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>               | <b>v</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                  | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                             | <b>vii</b>  |
| <b>RINGKASAN .....</b>                            | <b>viii</b> |
| <b>PRAKATA .....</b>                              | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                            | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                         | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                         | <b>xvi</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                     | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....                          | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                         | 5           |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                       | 5           |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                      | 6           |
| 1.5 Spesifikasi Produk.....                       | 7           |
| 1.6 Definisi Operasional.....                     | 8           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>               | <b>13</b>   |
| 2.1 Media Pembelajaran.....                       | 13          |
| 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....          | 13          |
| 2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....        | 14          |
| 2.1.3 Peran Media Pembelajaran.....               | 15          |
| 2.2 Media Pembelajaran Berbasis Multimedia .....  | 16          |
| 2.2.1 Pengertian Multimedia .....                 | 16          |
| 2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....                 | 17          |
| 2.2.3 Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran ..... | 18          |
| 2.3 Hakikat Menulis .....                         | 18          |
| 2.4 Teks Deskripsi.....                           | 19          |
| 2.4.1 Pengertian Teks Deskripsi .....             | 19          |
| 2.4.2 Ciri-Ciri Teks Deskripsi.....               | 19          |
| 2.4.3 Struktur Teks Deskripsi .....               | 20          |
| 2.5 Menulis Teks Deskripsi .....                  | 20          |
| 2.5.1 Pengertian Menulis Teks Deskripsi .....     | 20          |

|                                                                                                    |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.5.2 Langkah-Langkah Menulis Teks Deskripsi .....                                                 | 21        |
| 2.6 Model Pembelajaran Kontekstual ( <i>Contextual Teaching and Learning</i> ) ...                 | 22        |
| 2.6.1 Pengertian Model Pembelajaran Kontekstual .....                                              | 22        |
| 2.6.2 Sintaks Model Pembelajaran Kontekstual .....                                                 | 23        |
| 2.7 Agroindustri .....                                                                             | 24        |
| 2.7.1 Pengertian Agroindustri .....                                                                | 24        |
| 2.7.2 Agroindustri dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....                                        | 25        |
| 2.7.3 Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bertema Agroindustri.....                             | 26        |
| 2.8 Aplikasi “Eduskrip” dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bertema Agroindustri Jember..... | 27        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                                                         | <b>29</b> |
| 3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian .....                                                           | 29        |
| 3.2 Prosedur Pengembangan .....                                                                    | 30        |
| 3.2.1 <i>Define</i> (Pendefinisian).....                                                           | 30        |
| 3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan) .....                                                            | 32        |
| 3.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....                                                       | 33        |
| 3.2.4 <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....                                                         | 33        |
| 3.3 Data dan Sumber Data .....                                                                     | 34        |
| 3.3.1 Data .....                                                                                   | 34        |
| 3.3.2 Sumber Data.....                                                                             | 35        |
| 3.4 Waktu dan Lokasi Penelitian .....                                                              | 35        |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data.....                                                                   | 35        |
| 3.5.1 Wawancara.....                                                                               | 36        |
| 3.5.2 Dokumentasi .....                                                                            | 36        |
| 3.5.3 Angket.....                                                                                  | 36        |
| 3.6 Instrumen Penelitian.....                                                                      | 36        |
| 3.6.1 Instrumen Pengumpulan Data .....                                                             | 37        |
| 3.6.2 Instrumen Analisis Data.....                                                                 | 38        |
| 3.7 Teknik Analisis Data.....                                                                      | 39        |
| 3.7.1 Analisis Data Verbal .....                                                                   | 39        |
| 3.7.2 Analisis Data Numerik.....                                                                   | 39        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                                                           | <b>42</b> |
| 4.1 Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) Aplikasi “Eduskrip” .....                                | 42        |
| 4.1.1 Analisis Awal-Akhir ( <i>Front-End Analysis</i> ) .....                                      | 42        |

|                                                                         |           |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 4.1.2 Analisis Peserta Didik ( <i>Learner Analysis</i> ).....           | 43        |
| 4.1.3 Analisis Konsep ( <i>Concept Analysis</i> ).....                  | 44        |
| 4.1.4 Analisis Tugas ( <i>Task Analysis</i> ).....                      | 45        |
| 4.1.5 Perumusan Tujuan Pembelajaran ( <i>Learning Objectives</i> )..... | 46        |
| 4.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) Aplikasi “Eduskrip”.....        | 47        |
| 4.2.1 Pemilihan Media ( <i>Media Selection</i> ).....                   | 47        |
| 4.2.2 Pemilihan Format ( <i>Format Selection</i> ).....                 | 47        |
| 4.2.3 Pembuatan Desain Awal ( <i>Initial Design</i> ) .....             | 48        |
| 4.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) Aplikasi “Eduskrip” ..... | 72        |
| 4.3.1 Validasi Ahli ( <i>Expert Appraisal</i> ) .....                   | 72        |
| a. Hasil Validasi oleh Validator Ahli Pembelajaran (VAP).....           | 73        |
| b. Hasil Validasi oleh Validator Ahli Bahasa (VAB) .....                | 75        |
| c. Hasil Validasi oleh Validador Ahli Desain (VAD).....                 | 76        |
| d. Hasil Validasi oleh Validator Praktisi Bahasa Indonesia (VP) .....   | 78        |
| 4.3.2 Uji Coba Lapangan ( <i>Developmental Testing</i> ).....           | 79        |
| 4.4 Tahap Penyebaran (Disseminate) Aplikasi “Eduskrip” .....            | 83        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                                               | <b>84</b> |
| 5.1 Simpulan .....                                                      | 84        |
| 5.2 Saran.....                                                          | 85        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                              | <b>86</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                                    | <b>90</b> |
| <b>AUTOBIOGRAFI.....</b>                                                | <b>91</b> |

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Contoh Instrumen Pengumpulan Data ..... 37



## DAFTAR TABEL

|                                                                          |                                     |
|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Tabel 3.1 Skala Likert .....                                             | 37                                  |
| Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Skor .....                               | 38                                  |
| Tabel 4.1 Prosedur Pembuatan Aplikasi “Eduskrip” .....                   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.2 Pengenalan Menu-Menu Aplikasi “Eduskrip” .....                 | 63                                  |
| Tabel 4.3 Identitas Validator .....                                      | 72                                  |
| Tabel 4.4 Rekapitulasi Validitas Pembelajaran .....                      | 73                                  |
| Tabel 4.5 Revisi Aspek Pembelajaran dalam Aplikasi “Eduskrip” .....      | 74                                  |
| Tabel 4.6 Rekapitulasi Validitas Bahasa .....                            | 75                                  |
| Tabel 4.7 Revisi Aspek Bahasa dalam Aplikasi “Eduskrip” .....            | 76                                  |
| Tabel 4.8 Rekapitulasi Validitas Desain .....                            | 76                                  |
| Tabel 4.9 Revisi Aspek Desain dalam Aplikasi “Eduskrip” .....            | 77                                  |
| Tabel 4.10 Rekapitulasi Validitas Pembelajaran, Bahasa, dan Desain ..... | 78                                  |
| Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Kelas VII A .....     | 80                                  |
| Tabel 4.12 Revisi Aplikasi “Eduskrip” Berdasarkan Respons Siswa .....    | 81                                  |
| Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Kelas VII C .....     | 82                                  |

## BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berfungsi untuk memberikan gambaran awal terkait alasan dilaksanakannya penelitian dan memberikan arah atau batas penelitian secara jelas. Pendahuluan dalam penelitian ini mencakup tujuh hal, yaitu: 1) latar belakang masalah; 2) rumusan masalah; 3) tujuan penelitian; 4) manfaat penelitian; 5) spesifikasi produk; 6) definisi operasional; dan 7) keaslian penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang harus ada dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran mempermudah siswa dan guru dalam proses memberi dan menerima informasi apabila disesuaikan dengan kebutuhan yang ada di lapangan. Menurut Mahmudi (dalam Syarifuddin & Utari, 2022), media adalah perantara untuk menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan. Media dapat dikaitkan dengan ranah pembelajaran apabila di dalamnya memuat tujuan-tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019). Menurut Ramadani dkk. (2023), media pembelajaran adalah sarana pendidikan di sekitar lingkungan siswa yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menumbuhkan motivasi belajarnya. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga berfungsi sebagai stimulus dalam proses belajar mengajar sehingga siswa mampu meningkatkan semangat dan pemahamannya terhadap materi yang sedang diajarkan.

Kecenderungan teknologi pada abad ke-21 ini banyak menghadirkan berbagai media pembelajaran berbasis digital. Hadirnya digitalisasi dalam pembelajaran menjadi suatu hal mendesak yang harus dipenuhi pada era ini. Hal tersebut mendesak untuk dipenuhi karena keadaan masyarakat semakin mengglobal sehingga ilmu pengetahuan turut berkembang. Keadaan tersebut menyebabkan manusia saling bersaing untuk menciptakan pembaruan dalam bidang-bidang kehidupan, salah satunya bidang teknologi. Jadi, setiap manusia memiliki konsekuensi untuk terus beradaptasi dengan pembaruan-pembaruan yang ada,

termasuk guru dan siswa. Menurut Hendra dkk. (2023), media pembelajaran digital adalah teknologi berbentuk *software* yang digunakan sebagai perantara memberikan informasi tentang ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa secara lebih mudah, efektif, dan efisien sesuai dengan kondisi di lapangan.

Multimedia interaktif adalah perangkat lunak yang di dalamnya mencakup beberapa hal, seperti teks, gambar, audio, video, dan sebagainya. Multimedia interaktif akan lebih memudahkan siswa memahami materi dan membangun kreativitas dalam belajar karena disajikan dengan bentuk yang konstruktif, praktis, dan dapat diakses kapan pun. Adanya aspek-aspek yang beragam dalam multimedia interaktif, seperti gambar, video, audio, grafik, bagan, dan sebagainya diharapkan tidak hanya mempermudah proses belajar siswa saja, tetapi juga dapat membantu guru menyusun konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga menciptakan komunikasi yang interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia menekankan adanya keterampilan berbahasa, salah satunya keterampilan menulis. Menulis adalah kegiatan mencurahkan pikiran atau perasaan ke dalam susunan kata hingga wacana (Dalman, 2016). Kegiatan tersebut termasuk bagian dari keterampilan produktif karena memanfaatkan gerak fisik. Keterampilan ini dapat dilatih dengan memperhatikan syarat-syarat menulis, seperti penggunaan ide pokok, konjungsi, ejaan, tanda baca, dan lain sebagainya. Penerapan syarat-syarat yang baik akan menghasilkan tulisan dengan kohesi dan koherensi yang padu dan berkesinambungan.

Jenis tulisan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat beragam. Salah satunya adalah teks deskripsi. Teks deskripsi merupakan wacana tertulis yang bertujuan menggambarkan suatu objek secara rinci dengan memanfaatkan indra penglihatan, penciuman, pendengaran, perasa, dan peraba (Subarna dkk., 2021). Proses menulis teks deskripsi hampir sama dengan kegiatan melukis, keduanya berfokus pada penggambaran suatu objek, hanya saja jika melukis menekankan pada aspek warna dan garis sedangkan mendeskripsikan menekankan pada aspek berbahasa.

Proses menulis memiliki maksud yang berbeda-beda tergantung dengan jenis tulisan. Begitu pun dengan menulis teks deskripsi yang dimaksudkan untuk mendeskripsikan suatu objek secara terperinci dengan tujuan membuat pembaca seolah-olah dapat merasakan, mencium, membayangkan, mendengarkan, atau melihat objek tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung. Menulis teks deskripsi tidak hanya membantu membangkitkan kepekaan pancaindra, tetapi juga mampu memperluas kosakata.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan siswa di SMPN 5 Jember serta dokumentasi karya teks deskripsi siswa, ditemukan bahwa mayoritas siswa kelas VII belum memahami bagaimana cara mengintegrasikan suatu konteks ke dalam teks deskripsi, bentuk tulisan beberapa siswa masih cenderung mengarah ke teks narasi. Selain itu, jika ditinjau dari aspek kebahasaan, mayoritas siswa kurang mampu menggunakan konjungsi yang tepat serta mengalami kesulitan menyusun kalimat dan struktur yang padu dalam menulis teks deskripsi. Ditemukan juga analisis kebutuhan dari sisi guru, yaitu terkait penggunaan media pembelajaran digital dalam materi teks deskripsi yang masih terbatas pada tampilan visual berupa gambar dan PowerPoint.

Penelitian ini menawarkan alternatif pemenuhan kebutuhan berupa pengembangan aplikasi “Eduskrip” dengan fitur yang lebih kompleks untuk membantu siswa agar lebih mudah mendeskripsikan suatu objek secara tertulis. Aplikasi “Eduskrip” akan memanfaatkan aplikasi Canva dan PowerPoint sebagai objek perancangan desain dan situs Netlify sebagai wadah dari hasil desain. Aplikasi “Eduskrip” juga dirancang dengan menu yang bervariasi dan interaktif serta menghadirkan tokoh-tokoh animasi tertentu sebagai komunikator untuk membantu siswa seolah-olah terlibat dalam komunikasi dua arah saat menggunakan aplikasi tersebut.

Pembelajaran dalam aplikasi “Eduskrip” memanfaatkan model pembelajaran kontekstual atau CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dengan teks deskripsi bertema agroindustri Jember. Agroindustri merupakan kegiatan pengolahan hasil perkebunan atau pertanian untuk dijadikan sebagai bahan utama dalam pembuatan berbagai jenis produk yang memiliki nilai jual lebih tinggi

(Anggrainingsih dkk., 2022). Tema agroindustri Jember merupakan wujud dari pendekatan kontekstual yang dapat digunakan siswa untuk belajar memahami suatu potensi di wilayahnya. Peneliti memilih SMPN 5 Jember sebagai lokasi penelitian karena konteks agroindustri yang digunakan sebagai tema pembelajaran sejalan dengan program adiwiyata yang dilaksanakan setiap minggu di sekolah. Program tersebut melatih siswa untuk peduli dan dekat dengan lingkungan alam. Hubungannya dengan agroindustri, yaitu terletak pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Selain itu, peneliti memilih teks deskripsi sebagai materi pembelajaran karena jenis teks ini dapat digunakan sebagai tahap awal untuk mengenalkan potensi lokal yang berada di sekitar lingkungan siswa, yaitu melalui kegiatan mendeskripsikan tanaman dan hasil olahan agroindustri Jember, seperti suwar-suwir, proll tape, olahan kopi, pia edamame, cokelat Vicco, dan olahan buah tin.

Siswa akan lebih mudah berinteraksi dan menangkap apa yang disampaikan guru apabila konteks dalam pembelajaran dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sejalan dengan hal tersebut, kurikulum merdeka juga mengharuskan satuan pendidikan untuk merancang pembelajaran yang fleksibel, tujuannya agar siswa dapat mempelajari hal yang relevan di lingkungan sekitarnya dengan tetap mempromosikan perdamaian untuk isu SARA, kesetaraan gender, dan isu kontekstual lainnya (Wahyudin dkk., 2024). Oleh karena itu, perpaduan antara penggunaan media digital dengan tema agroindustri Jember akan menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga terhubung dengan lingkungan sekitar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Eduskrip (Edukasi Deskripsi) Bertema Agroindustri Jember dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 5 Jember* perlu dilakukan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan menulis melalui media pembelajaran “Eduskrip” dengan memanfaatkan model pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* berupa agroindustri Jember. Melalui media dan pendekatan tersebut, diharapkan tidak hanya sekadar membangun semangat dan motivasi belajar siswa saja, tetapi juga

sekaligus menjadi jembatan untuk mengenalkan potensi sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitarnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang di atas memperlihatkan adanya suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam penelitian pengembangan ini. Oleh karena itu, agar pembahasan dalam penelitian ini tetap terarah, disajikan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah tahap pendefinisian (*define*) aplikasi “Eduskrip” bertema agroindustri Jember dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 5 Jember?
- 2) Bagaimanakah tahap perancangan (*design*) aplikasi “Eduskrip” bertema agroindustri Jember dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 5 Jember?
- 3) Bagaimanakah tahap pengembangan (*development*) aplikasi “Eduskrip” bertema agroindustri Jember dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 5 Jember?
- 4) Bagaimanakah tahap penyebaran (*disseminate*) aplikasi “Eduskrip” bertema agroindustri Jember dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 5 Jember?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian disusun untuk memberikan penjelasan yang terarah dalam pembahasan. Penulisan tujuan penelitian akan memberikan jawaban terhadap rumusan masalah. Tujuan penelitian ini untuk menjabarkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) tahap pendefinisian (*define*) aplikasi “Eduskrip” bertema agroindustri Jember dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 5 Jember;
- 2) tahap perancangan (*design*) aplikasi “Eduskrip” bertema agroindustri Jember dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 5 Jember;
- 3) tahap pengembangan (*development*) aplikasi “Eduskrip” bertema agroindustri Jember dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 5 Jember;

- 4) tahap penyebaran (*disseminate*) aplikasi “Eduskrip” bertema agroindustri Jember dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 5 Jember.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tidak hanya berhenti dalam bentuk tulisan saja, tetapi juga harus mampu memberikan kontribusi nyata untuk masyarakat atau pemangku kepentingan tertentu. Berikut dijabarkan manfaat penelitian dari segi teoretis dan praktis.

##### 1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi ilmiah untuk memperluas konsep pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Selain itu, penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran juga dapat menambah pemahaman teoretis tentang bagaimana pendekatan tersebut dapat digunakan sebagai konten pembelajaran yang interaktif dalam media ajar.

##### 2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara langsung kepada pihak-pihak tertentu dalam melaksanakan aktivitas pendidikannya. Dalam penelitian ini, pengembangan media dapat berguna bagi tiga pihak.

- a. Bagi guru Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang interaktif. Selain itu, adanya pengembangan aplikasi “Eduskrip” ini dapat membantu guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan di dalam kelas.
- b. Bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan mahasiswa dalam membuat media ajar untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Bagi peneliti lain yang sejenis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penulisan karya ilmiah selanjutnya.

### 1.5 Spesifikasi Produk

Uraian tentang spesifikasi produk dimaksudkan supaya pengembangan media memiliki arah dan rancangan yang jelas. Spesifikasi produk dalam subbab ini, meliputi 1) jenis produk; 2) perangkat digital (*tools*); 3) konten pembelajaran dalam produk; 4) komponen produk; dan 5) keunikan produk.

- 1) Jenis produk berupa multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi dengan format APK dan *website* yang diberi *merk* “Eduskrip”. Aplikasi ini mengintegrasikan berbagai elemen digital, seperti teks, gambar, audio, animasi, video, dan lain-lain. Aplikasi ini dapat diakses melalui PC (*Personal Computer*) dan android. Sifatnya yang interaktif dan fleksibel membuat aplikasi ini mudah diakses kapan saja dan di mana saja.
- 2) Aplikasi “Eduskrip” memanfaatkan berbagai perangkat digital atau *tools* dengan tahapan sebagai berikut: 1) membuat desain di Canva, seperti pemilihan latar belakang halaman, penambahan animasi-animasi, dan pembuatan tautan atau *hyperlink* pada setiap tombol; 2) mengonversi desain ke PowerPoint untuk menambahkan audio dan mengunci tombol-tombol tertentu; 3) mengubah desain menjadi HTML melalui iSpring Suite; 4) mengubah HTML menjadi *tautan website* melalui situs Netlify; dan 5) mengubah HTML menjadi aplikasi dengan format APK melalui Website 2 APK Builder.
- 3) Aplikasi “Eduskrip” yang dikembangkan memanfaatkan materi teks deskripsi sebagai konten yang di dalamnya memuat tujuh materi, yaitu pengertian, ciri-ciri, struktur, ide pokok, konjungsi, struktur, dan langkah-langkah menulis teks deskripsi. Materi tersebut disajikan melalui pendekatan kontekstual dengan memanfaatkan tema agroindustri Jember yang berfokus pada tanaman dan hasil olahannya, seperti suwar-suwir, proll tape, olahan kopi, cokelat Vicco, pia edamame, dan olahan buah tin.
- 4) Menu-menu yang terdapat dalam aplikasi “Eduskrip” terdiri dari tiga menu utama dan sebelas submenu. Menu utama dalam aplikasi “Eduskrip” terdiri atas tiga bagian, yaitu: 1) menu panduan yang berisi profil dari media, seperti tutorial penggunaan media, tujuan belajar, dan pengenalan ikon-ikon tertentu; 2) menu belajar yang terdiri dari tiga bagian, yaitu “Mengamati” yang berisi

kegiatan mengamati objek untuk melihat kemampuan awal siswa dalam mengamati dan mendeskripsikan objek sebelum mempelajari materi teks deskripsi lebih lanjut, “Membangun” yang berisi pengertian, ciri-ciri, struktur, ide pokok, konjungsi, dan langkah-langkah menulis teks deskripsi, dan “Berkarya” yang berisi tugas menulis teks deskripsi melalui LKPD di LiveWorksheets; 3) menu bermain terdiri dari empat level, yaitu level satu berisi permainan menjodohkan gambar tentang deskripsi agroindustri Jember, level dua berisi kuis berjumlah lima belas soal tentang konsep materi teks deskripsi, level tiga berisi permainan mengurutkan kalimat teks deskripsi, dan level empat berisi permainan mengurutkan struktur teks deskripsi.

- 5) Aplikasi “Eduskrip” memiliki keunikan pada hal-hal berikut, yaitu: 1) aplikasi menampilkan tema-tema agroindustri Jember di beberapa tampilan halamannya; 2) setiap menu belajar disajikan secara konstruktivis untuk membangun pengetahuan awal siswa; 3) pada halaman tertentu disajikan tokoh-tokoh animasi sebagai komunikator agar siswa seolah-olah terlibat dalam komunikasi dua arah saat menggunakan aplikasi “Eduskrip”.

### 1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional membantu menghubungkan maksud penulis dengan interpretasi pembaca. Hal ini dimaksudkan supaya tidak terjadi kesalahpahaman makna antara apa yang dimaksud peneliti dengan apa yang dipahami pembaca sehingga variabel-variabel dalam penelitian dapat dimaknai secara tepat dan sejalan.

- 1) Pengembangan media adalah proses perancangan perangkat ajar berupa media pembelajaran.
- 2) Model pengembangan 4D adalah model penelitian dan pengembangan yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian kebutuhan), *design* (perancangan produk), *development* (pengembangan dan validasi produk), serta *disseminate* (penyebarluasan produk) yang digunakan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran.

- 3) “Eduskrip” adalah nama produk dari multimedia interaktif yang dikembangkan.
- 4) Teks deskripsi adalah salah satu wacana yang menekankan penggambaran atau perincian suatu objek.
- 5) Menulis teks deskripsi adalah kegiatan mencurahkan ide ke dalam bentuk tulisan dengan cara menggambarkan secara rinci objek yang sedang diamati.
- 6) Pendekatan kontekstual adalah pembelajaran yang memanfaatkan segala sesuatu di lingkungan sekitar siswa, seperti budaya, adat-istiadat, wisata, dan lain-lain.
- 7) Agroindustri adalah kegiatan pengolahan hasil pertanian atau perkebunan menjadi produk olahan tertentu yang memiliki nilai jual lebih tinggi.

### 1.7 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dimaksudkan untuk melihat celah dari hasil penelitian terdahulu untuk dilengkapi pada penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian pertama, berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk SMP/Mts Kelas VII* yang ditulis oleh Ahmad Fajar Nurul Ilmi pada tahun 2022. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah 4D (*define, design, develop, and disseminate*) dari Thiagarajan. Hasil penelitian menjelaskan bahwasanya peneliti menggunakan materi teks deskripsi pada kompetensi dasar 3.1 yang berbunyi “Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca” dan 4.1 yang berbunyi “Menjelaskan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, pentas seni daerah, kain tradisional, dll) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual”. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan empat spesifikasi menu, yaitu: 1) menu materi dan latihan soal; 2) menu evaluasi; 3) menu permainan; dan 4) menu prosedur penggunaan. Pengemasan media dilakukan dengan tiga cara, yaitu dalam bentuk CD (*compact disk*), aplikasi *smartphone android offline*, dan media pembelajaran *online* (Ilmi, 2022).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada dua hal, yaitu materi, sama-sama menggunakan teks deskripsi dan spesifikasi menu, sama-sama terdiri dari menu prosedur penggunaan, materi, latihan soal, evaluasi, dan permainan sedangkan perbedaannya terletak pada tema materi, penelitian terdahulu menggunakan tema kontekstual secara umum, seperti tempat-tempat wisata, pentas seni, fauna khas Indonesia, dan lain-lain sedangkan penelitian selanjutnya fokus kontekstualnya lebih spesifik pada satu tema, yaitu agroindustri di wilayah Jember.

Penelitian kedua, berjudul *Penerapan Media Google Sites dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskriptif Tentang Upacara Adat Pada Siswa Kelas IX A SMP Negeri 2 Bantarkawung Tahun Ajaran 2022/2023* yang ditulis oleh Susi Guntari Wati, Yuli Kurniati Werdiningsih, dan Sunarya pada tahun 2023. Model penelitian yang digunakan adalah *one shot case study*. Hasil penelitian menjelaskan bahwasanya peneliti menggunakan mata pelajaran Bahasa Jawa dalam materi teks deskripsi dengan fokus pada elemen menulis. Analisis kebutuhan dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa guru masih menyampaikan materi secara konvensional. Selain itu, siswa juga kurang memiliki banyak kosakata yang menyebabkan kesulitan dalam proses menulis teks deskripsi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media yang mengintegrasikan video dan gambar ke dalam Google Sites. Pengajaran melalui media tersebut disusun secara runtut, mulai dari guru memberikan pertanyaan pemantik, siswa menyaksikan video dan gambar, kemudian mencermati dan mendeskripsikan apa yang telah ditampilkan, selanjutnya guru menjelaskan materi, dan diakhiri dengan tes (Wati dkk., 2023).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada keterampilan berbahasanya, yaitu sama-sama menggunakan keterampilan menulis sedangkan perbedaan penelitiannya terletak pada dua hal, yaitu fitur dan integrasi situs, penelitian terdahulu hanya menggunakan fitur video dan gambar sedangkan penelitian selanjutnya memiliki beragam fitur, seperti latihan-latihan soal, tokoh-tokoh animasi sebagai komunikator, permainan, dan lain-lain. Penelitian sebelumnya tidak mengintegrasikan situs apa pun sedangkan penelitian

yang akan datang mengintegrasikan beberapa situs *website*, seperti Educaplay, Wordwall, Google Drive, dan lain sebagainya.

Penelitian ketiga, berjudul *Pengembangan Materi Pembelajaran Teks Deskripsi Berbantuan Web Google Sites untuk Siswa Kelas VII SMP Swasta Methodist Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2023/2024* yang ditulis oleh William T. Sitorus dan Rosdiana Siregar pada tahun 2025. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*analyze, design, develop, implementation, and evaluation*). Hasil penelitian menyatakan bahwa pada tahap pertama, yaitu analisis (*analyze*) terdapat 73% siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis web, hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan kurang optimalnya kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi, selain itu hasil riset modul menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa hal yang kurang sesuai, salah satunya tidak menggunakan materi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Pada tahap kedua, yaitu desain (*design*) peneliti merancang modul ajar dan materi. Pada tahap ketiga, yaitu pengembangan (*develop*) peneliti merancang materi yang telah disiapkan sebelumnya ke dalam web Google Sites melalui integrasi google drive sebagai tempat penyimpanan materi dan Google Formulir sebagai tempat latihan soal. Pada tahap keempat dan kelima, yaitu penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*), tidak dilaksanakan oleh peneliti karena keterbatasan waktu dan biaya (Sitorus & Siregar, 2025).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada elemen, yaitu sama-sama menggunakan keterampilan menulis sedangkan perbedaan penelitiannya terletak pada tiga hal, yaitu 1) integrasi situs atau aplikasi, penelitian sebelumnya hanya mengintegrasikan situs Google Formulir dan Google Drive sedangkan penelitian yang akan datang mengintegrasikan beberapa situs, seperti Educaplay, Wordwall, Canva, dan lain sebagainya; 2) tema pembelajaran kontekstual, penelitian terdahulu tidak menjelaskan seperti apa tema kontekstual yang akan digunakan dalam pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan memiliki tema khusus, yaitu agroindustri Jember; 3) strategi pembelajaran, penelitian terdahulu menggunakan cara mengajar konvensional, yaitu peneliti langsung memberikan materi teoretisnya, sedangkan penelitian

selanjutnya akan menggunakan cara mengajar yang lebih konstruktivis, yaitu peneliti mengajak siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui tampilan gambar atau permainan yang harus dipecahkan oleh siswa.



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berfungsi untuk mengembangkan kerangka teoretis yang digunakan dalam penelitian. Landasan teori dalam penelitian ini, yaitu: 1) media pembelajaran; 2) media pembelajaran berbasis multimedia; 3) teks deskripsi; 4) menulis teks deskripsi; 5) model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*); 6) agroindustri; dan 7) pembelajaran menulis teks deskripsi dengan aplikasi “Eduskrip” bertema agroindustri Jember.

### 2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu perangkat ajar yang penting untuk mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar. Berikut ini akan dijabarkan pengertian, jenis-jenis, dan peran media pembelajaran.

#### 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “medium”, jika dilihat dari sudut pandang komunikasi medium sama dengan perantara dalam berkomunikasi untuk menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan (Pagarra dkk., 2022). Hakikat media dapat dihubungkan ke dalam pembelajaran. Menurut Saleh dkk. (2023), media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh komunikator, yaitu guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa sebagai komunikannya. Hal tersebut tentunya sejalan dengan hakikat dari “media” itu sendiri. Lebih jauh lagi, Syarifuddin dan Utari (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik yang berfungsi sebagai penyalur pesan agar dapat menjembatani proses interaksi antara guru dan murid dalam kegiatan belajar mengajar. Ketiga pendapat tersebut memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran pada intinya adalah suatu perantara yang digunakan dalam proses belajar untuk menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik.

### 2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran sangat beragam. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi berbagai jenis untuk mempermudah pendidik memilih media yang sesuai dengan kondisi di lapangan. Menurut Cahyadi (2019), jenis-jenis media pembelajaran dibagi ke dalam lima kelompok, yaitu:

#### a. Media Realita

Media realita atau nyata merupakan alat bantu yang wujudnya ada di dunia nyata, baik hidup maupun mati tanpa mengandalkan alat bantu lain. Contohnya, binatang, spesimen, herbarium, alat peraga, dan lainnya.

#### b. Media Audio

Media audio adalah alat bantu yang memfokuskan pada indra pendengaran dengan tujuan menyampaikan pesan secara verbal melalui lisan atau kata-kata dan non verbal melalui vokal atau bunyi-bunyian. Contohnya, radio, kaset audio, rekaman suara, dan sebagainya.

#### c. Media Visual

Media visual adalah alat bantu yang memanfaatkan indra penglihatan. Media visual yang berkembang dalam era digital ini memanfaatkan penggunaan alat proyeksi untuk menampilkan objek visualnya. Contohnya, foto, gambar, poster, kartun, grafik, dan sebagainya.

#### d. Media Audio Visual

Media audio visual atau dikenal dengan media video merupakan alat bantu yang menggabungkan antara unsur audio dan visual sehingga siswa dapat menangkap pembelajaran melalui dua indra sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan. Contohnya, film bersuara, video animasi, televisi, dan lainnya.

#### e. Multimedia

Multimedia adalah alat bantu yang menggabungkan unsur media secara lengkap, yaitu audio, visual, dan audio visual. Contohnya: komputer, internet, aplikasi pembelajaran, permainan edukasi, dan sebagainya.

### 2.1.3 Peran Media Pembelajaran

Sebagai sebuah alat bantu belajar, tentunya media pembelajaran memiliki peran tertentu yang mempermudah penggunaannya. Menurut Rahayuningsih dkk. (2022), peran media pembelajaran adalah sebagai berikut.

#### a. Mengkonkretkan Konsep-Konsep Abstrak

Media pembelajaran dapat memperjelas konsep atau materi yang sulit dijabarkan melalui lisan. Misalnya untuk menjelaskan tentang peredaran darah manusia, seorang guru dapat menampilkan proses peredarannya melalui media pembelajaran berupa gambar atau video. Dalam pembelajaran teks deskripsi, apabila seorang guru ingin memperkenalkan sebuah tempat wisata yang ada di luar daerah, maka guru dan siswa tidak diharuskan pergi ke tempat aslinya, tetapi cukup melalui media-media gambar atau video, seperti situs *virtual tour* dan video blog (vlog).

#### b. Memunculkan Objek-Objek yang Sulit Dihadirkan

Media pembelajaran berperan menggantikan benda atau makhluk hidup yang sulit atau bahkan tidak bisa dihadirkan secara nyata di dalam pembelajaran. Contohnya dalam pembelajaran teks cerita fantasi, apabila guru ingin mengajarkan tentang fabel, maka tidak perlu menghadirkan hewan-hewan di dalam kelas, tetapi cukup melalui permainan peran, boneka tangan, video animasi, dan lain-lain.

#### c. Menampilkan Objek yang Sangat Besar dan Kecil

Media pembelajaran dapat berperan untuk menangkap, meniru, atau memproyeksikan suatu objek yang memiliki ukuran tertentu ke dalam ukuran yang lebih normal. Contohnya siswa dapat menggunakan mikroskop untuk mengamati sel-sel bawang merah. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia apabila guru ingin mendeskripsikan tentang sebuah rumah adat, guru dapat menggunakan benda tiruan, gambar, dan video.

d. Memanipulasi Gerakan yang Sangat Cepat atau Lambat

Media pembelajaran dapat memperlambat suatu hal yang bergerak secara cepat dan spontan atau mempercepat sesuatu yang bergerak secara lambat. Contohnya dalam pembelajaran teks prosedur, untuk mengamati proses pembuatan es krim di pabrik, seorang guru dapat menampilkan video tentang proses pembuatannya, apabila siswa belum menangkap alurnya secara jelas, maka video tersebut dapat dijeda atau diperlambat.

## 2.2 Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran juga banyak mengalami perubahan. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya transformasi dari media pembelajaran konvensional ke media pembelajaran digital. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu multimedia.

### 2.2.1 Pengertian Multimedia

Menurut Rukmana dkk. (2023), multimedia adalah gabungan elemen-elemen tertentu, seperti gambar, audio, teks, video, dan animasi dalam satu wadah digital. Selain itu, Suyanto (dalam Gunawan, 2024) berpendapat bahwa multimedia adalah kombinasi teks, audio, gambar, grafik, animasi, dan video yang dapat menciptakan kedinamisan dan interaktivitas. Pendapat lain juga menyatakan, penggabungan elemen-elemen tersebut memungkinkan pengguna untuk mendengarkan penjelasan sekaligus melihat gambar dan juga membaca teks dalam satu waktu (Sutopo dalam Kurniawati & Nita, 2018). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah kombinasi beberapa elemen, seperti gambar, audio, video, grafik, dan sebagainya yang dapat digunakan sekaligus sehingga mampu menciptakan interaktivitas dan kedinamisan.

### 2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia

Pengelompokkan multimedia dapat membantu seseorang untuk lebih mudah merancang sesuatu berdasarkan fokus tertentu. Rukmana dkk. (2023) membagi perangkat lunak multimedia ke dalam lima jenis, yaitu:

a. Komputasi Grafis

Perangkat lunak ini membantu proses perancangan desain animasi dan gambar digital. Contohnya, MyPaint, Sketchbook, CorelDRAW, Picsart, dan semacamnya.

b. Audio Digital

Perangkat lunak ini digunakan untuk mengedit dan menyimpan suara sehingga pengguna dapat memutar audio dengan mudah. Contohnya, CapCut, Audacity, Adobe audition, dan lain sebagainya.

c. Video Digital

Perangkat lunak ini digunakan untuk merancang, mengolah, dan menggabungkan elemen audio dan visual ke dalam satu format. Contohnya, InShot, Adobe Premiere Clip, FilmoraGo, dan sebagainya.

d. Presentasi Digital

Presentasi digital merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menyusun teks, mengintegrasikan gambar, audio, dan video dalam sebuah sajian untuk dipresentasikan. Contohnya, Canva, PowerPoint, Prezi, dan semacamnya.

e. Perangkat Pemutaran

Perangkat lunak ini berfungsi untuk memutar atau menampilkan konten-konten multimedia. Contohnya, GOM media player, PowerDVD, VLC media player, dan lain-lain.

### 2.2.3 Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia tentunya dapat diintegrasikan ke dalam ranah pembelajaran. Menurut Agaj (2016), multimedia memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran, antara lain:

- a. menumbuhkan ketertarikan dan motivasi sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran;
- b. menjadikan siswa lebih mudah mengingat materi;
- c. memungkinkan siswa berpikir kritis dan kreatif;
- d. mempermudah guru menyajikan suatu objek atau fenomena yang sulit dihadirkan secara langsung di kelas;
- e. menciptakan kegiatan berdiskusi, simulasi, proyek, dan kerja kelompok dalam pembelajaran menjadi lebih efektif;
- f. mendorong kemandirian belajar.

### 2.3 Hakikat Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan yang melibatkan proses kreatif untuk mengubah ide atau gagasan ke dalam lambang-lambang tertulis (Semi, 2021). Lebih jauh lagi, Yusuf dkk (2017) menjelaskan bahwa menulis melibatkan kegiatan berpikir dan berbahasa untuk menggali dan menuangkan sebuah ide, pikiran, dan/atau perasaan dalam bentuk tulisan yang berfungsi sebagai alat komunikasi tidak langsung.

Kualitas sebuah tulisan dapat dilihat dari syarat-syarat yang terpenuhi dalam setiap paragrafnya. Menurut Tarigan (2020), paragraf yang baik memiliki syarat-syarat sebagai berikut:

- a. paragraf hanya membahas satu hal secara jelas, rinci, dan relevan;
- b. kalimat dalam setiap paragraf harus memiliki kohesi dan koherensi yang padu;
- c. kalimat topik atau kalimat utama harus dijabarkan secara rinci melalui kalimat-kalimat penjelas;
- d. paragraf harus divariasikan dari segi struktur dan cara penjabarannya; dan
- e. paragraf ditulis menggunakan kaidah-kaidah bahasa yang baik dan benar.

## 2.4 Teks Deskripsi

Teks deskripsi merupakan salah satu jenis teks dalam studi kebahasaan, khususnya Bahasa Indonesia. Berikut dipaparkan pengertian dan ciri-ciri teks deskripsi berdasarkan isi dan kebahasaannya.

### 2.4.1 Pengertian Teks Deskripsi

Secara bahasa, deskripsi berasal dari Bahasa Inggris “*description*” atau “*to describe*” yang bermakna melukiskan. Melukiskan di sini tidak dipandang sebagai kegiatan melukis menggunakan warna, tetapi dengan menggunakan bahasa sehingga pembaca dapat membayangkan objek tersebut seolah melihat langsung. Secara istilah, teks deskripsi terdiri dari susunan paragraf yang di dalamnya memuat gambaran tentang suatu objek di dunia nyata, berupa benda, tempat, peristiwa, orang, dan semacamnya berdasarkan yang dilihat, dicium, dan dirasakan (Wulandari, 2021). Selain itu, menurut Febriani dan Sulanjari (2022), teks deskripsi adalah jenis tulisan yang penjabaran ide pokoknya dilakukan dengan memerinci objek, lokasi, atau peristiwa tertentu. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teks deskripsi adalah bentuk tulisan yang berisi tentang penggambaran rinci suatu objek dengan memanfaatkan panca indra manusia untuk kemudian dituangkan dalam susunan paragraf sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakan, mendengar, mencium, dan melihat objek yang sedang digambarkan tersebut.

### 2.4.2 Ciri-Ciri Teks Deskripsi

Sebagai sebuah jenis teks, teks deskripsi pastinya memiliki ciri-ciri yang membedakannya dengan teks lain. berikut dipaparkan ciri-ciri teks deskripsi dari segi isi dan kebahasaan (Febrianti & Thahar, 2020; Hasani dalam Lestari, 2018).

#### a. Berdasarkan Isi

Ciri-ciri teks deskripsi berdasarkan isi dilihat dari pembahasan atau maksud yang disampaikan dalam teks. Ciri-ciri tersebut, antara lain: 1) teks deskripsi berisi perincian dari bagian-bagian objek; 2) isi teks deskripsi bersifat subjektif; 3) memaparkan tentang sesuatu yang berkaitan dengan

pancaindra, yang artinya benda-benda tersebut seolah-olah dapat didengar, dilihat, dan dirasakan; dan 4) penyampaian teks deskripsi biasanya berdasarkan susunan ruang atau posisi fisiknya, contohnya ketika mendeskripsikan tentang sebuah pohon kopi, maka penulis akan merincikan bagian-bagiannya mulai dari bentuk batang, ranting, daun hingga buah.

b. Berdasarkan Kebahasaan

Ciri-ciri teks deskripsi berdasarkan kebahasaan dilihat dari kaidah-kaidah bahasa yang digunakan dalam teks. Ciri-ciri tersebut, antara lain: 1) banyak menggunakan kata-kata khusus (kata yang maknanya lebih spesifik untuk menggambarkan objek secara konkret); 2) digambarkan dengan gaya bahasa yang memikat; dan 3) menggunakan kalimat perincian.

#### 2.4.3 Struktur Teks Deskripsi

Struktur adalah bagian-bagian yang menyusun suatu paragraf menjadi teks atau tulisan yang utuh. Menurut Suhartono dkk. (2021), struktur teks deskripsi terdiri atas tiga bagian, yaitu: 1) identifikasi, berisi pengenalan secara umum sebuah objek yang akan dideskripsikan; 2) deskripsi bagian, berisi penggambaran detail atau terperinci tentang objek yang telah dikenalkan sebelumnya; 3) penutup, berisi penegasan ulang atau kesan dari penulis.

### 2.5 Menulis Teks Deskripsi

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi, berikut dipaparkan pengertian dan langkah-langkah menulis teks deskripsi.

#### 2.5.1 Pengertian Menulis Teks Deskripsi

Menurut Asyifa dkk (2024), menulis teks deskripsi merupakan kegiatan menceritakan atau menggambarkan suatu objek tertentu sehingga pembaca dapat mengetahui gambaran umum objek yang dibahas secara jelas. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa menulis teks deskripsi adalah suatu kegiatan produktif menggambarkan suatu objek secara rinci melalui kata-kata

untuk menyampaikan informasi kepada pembaca sehingga seolah-olah objek dalam tulisan dapat dilihat, dirasakan, didengar, atau dicium.

### 2.5.2 Langkah-Langkah Menulis Teks Deskripsi

Menulis teks deskripsi dapat dilakukan dengan langkah-langkah tertentu untuk mempermudah seseorang menyampaikan ide-ide dan mengembangkan strukturnya menjadi suatu teks deskripsi yang utuh. Menurut Dalman (2016), langkah-langkah menulis teks deskripsi adalah sebagai berikut.

#### a. Menentukan Objek

Objek yang dipilih dapat berupa benda, tempat, orang, dan suasana. Dalam penelitian ini, siswa dapat memilih produk-produk agroindustri, seperti suwar-suwir, coklat kakao, dan kopi bubuk.

#### b. Menentukan Tujuan Penulisan

Penentuan tujuan ini supaya teks deskripsi yang ditulis memiliki batasan dan tidak melebar ke mana-mana sehingga dapat menyampaikan pesan dengan jelas kepada pembaca. Dalam penelitian ini, penulisan teks deskripsi dapat memiliki tujuan yang bermacam-macam, misalnya menggambarkan komoditas perkebunan, suasana agroindustri, hasil produk, dan lain-lain.

#### c. Mengamati Objek

Objek diamati berdasarkan bagian atau aspek tertentu, terutama ciri-ciri yang tampak oleh pancaindra. Dalam penelitian ini, siswa dapat merinci objek teks deskripsi berdasarkan tujuan penulisan. Salah satu contohnya apabila bertujuan menggambarkan hasil produk agroindustri, maka siswa dapat merinci aspek-aspek seperti rasa, warna, bentuk, tekstur, dan sebagainya.

#### d. Menyusun Kerangka Karangan

Kerangka karangan adalah rancangan sistematis tentang data-data yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian ini, aspek-aspek yang telah dikumpulkan, disusun ke dalam struktur teks deskripsi, misalnya di bagian identifikasi memuat definisi produk agroindustri dan asalnya, di deskripsi bagian memuat warna, bentuk, tekstur, dan rasa dari produk agroindustri, di bagian penutup memuat manfaat dan rekomendasi produk.

e. Mengembangkan Teks Deskripsi Utuh

Kerangka karangan yang telah disusun sebelumnya dikembangkan menjadi teks deskripsi utuh, berikut tahapannya: 1) menyusun identifikasi dengan memperkenalkan objek secara umum. Dalam penelitian ini, apabila siswa hendak fokus mendeskripsikan produk agroindustri, maka bisa diawali dengan memperkenalkan nama produk, tempat pengolahannya, siapa yang mengolah, dan lain-lain; 2) menyusun deskripsi bagian dengan memberikan gambaran objek secara detail dan terperinci dengan menggunakan kata sifat, kata khusus, kalimat perincian yang berkaitan dengan panca indra sehingga pembaca dapat membayangkan objeknya. Dalam penelitian ini, misalnya deskripsi bagian produk suwar-suwir, dapat digambarkan dengan kata-kata seperti manis, lembut, berbentuk persegi panjang, aromanya kuat, dan lain-lain; dan 3) menyusun penutup dengan memberikan kesimpulan atau kesan pribadi siswa terhadap objek yang telah dideskripsikan. Bagian ini dapat berupa ringkasan atau kesan subjektif. Dalam penelitian ini, siswa dapat memberikan penutup dengan menjelaskan keunggulan produk dan merekomendasikan produk suwar-suwir kepada pembaca.

## 2.6 Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

*Contextual teaching and learning* (CTL) menjadi salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan oleh pendidik, berikut dipaparkan pengertian dan langkah-langkah model pembelajaran CTL.

### 2.6.1 Pengertian Model Pembelajaran Kontekstual

Secara bahasa, *context* artinya keadaan atau suasana, *teaching* artinya mengajar atau pengajaran, dan *learning* artinya pengetahuan. Menurut Sears (dalam Mashudi & Azzahro, 2020), pembelajaran kontekstual (CTL) merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata, sehingga siswa terdorong bertanggung jawab atas proses belajarnya dan mampu menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Nata (2019) menegaskan bahwa CTL menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan dan mengalami langsung materi pembelajaran. Melalui CTL, siswa tidak hanya

menerima informasi secara pasif, tetapi dituntut untuk mengaitkan pelajaran dengan konteks nyata agar pembelajaran menjadi bermakna, mudah diingat, dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CTL (*contextual teaching and learning*) menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dan kehidupan nyata melalui keterlibatan aktif siswa dalam menemukan pengetahuan. Tujuannya agar pembelajaran menjadi bermakna, mudah diingat, serta mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

#### 2.6.2 Sintaks Model Pembelajaran Kontekstual

Menurut Rusman (dalam Mashudi & Azzahro, 2020) langkah-langkah pembelajaran CTL adalah sebagai berikut.

a. Mengonstruksi Pemikiran

Kegiatan mengonstruksi pemikiran atau biasa disebut *konstruktivisme* adalah proses membangun pengetahuan yang dilakukan secara mandiri oleh siswa. Dalam penelitian ini, siswa mencontohkan cara mendeskripsikan suatu objek melalui pengalaman pribadinya.

b. Melakukan Kegiatan Inkuiri

Kegiatan inkuiri atau biasa disebut identifikasi dalam model CTL adalah proses menemukan atau menyelidiki suatu hal secara mandiri. Dalam penelitian ini, siswa akan menemukan benda di sekitar ruang kelasnya untuk kemudian mencatat aspek-aspek yang dapat dideskripsikan.

c. Melakukan Proses Tanya Jawab

Proses tanya jawab dilaksanakan dengan tujuan membangun komunikasi yang interaktif dengan siswa. Dalam penelitian ini, proses tanya jawab dilakukan sekaligus saat guru mencontohkan tahap-tahap menulis teks deskripsi sehingga pembelajaran tidak hanya berjalan satu arah.

d. Menciptakan Masyarakat Belajar

Masyarakat belajar diciptakan melalui pembentukan kelompok diskusi antar siswa. Dalam penelitian ini, akan dibentuk kelompok belajar sekitar 5-6 tim untuk kemudian mengamati suatu objek adiwiyata dan mencatat hal-hal penting yang diperlukan sebagai bahan menulis teks deskripsi secara

berkelompok. Maka, diharapkan dengan adanya kelompok belajar ini mampu membuat siswa berkomunikasi dengan baik bersama teman-temannya.

e. Menampilkan Model

*Modelling* adalah kegiatan memperagakan atau menampilkan suatu model atau contoh nyata. Dalam penelitian ini, guru menampilkan dua contoh video yang berkaitan dengan teks deskripsi dan teks berita untuk kemudian dilakukan perbandingan oleh siswa.

f. Melakukan Refleksi Pembelajaran

Refleksi merupakan kegiatan merenungkan kembali hal-hal yang telah mereka pelajari untuk membantu menyadari kesulitan dan kemudahan yang mereka rasakan selama belajar.

g. Melakukan Penilaian Autentik

Penilaian ini biasanya disebut asesmen yang dapat berupa penugasan soal atau praktik. Dalam penelitian ini, guru akan memberikan penilaian dengan penugasan membuat produk tulisan teks deskripsi secara individu. Proses menilai akan dilakukan berdasarkan indikator-indikator tertentu.

## 2.7 Agroindustri

Agroindustri digunakan sebagai tema dalam pembelajaran dengan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Tema pembelajaran agroindustri diharapkan mampu membuat siswa lebih mudah mengikuti kegiatan pembelajaran dan membantu mereka mengenal potensi sumber daya alam yang ada di wilayahnya.

### 2.7.1 Pengertian Agroindustri

Agroindustri berasal dari gabungan kata *agriculture* (pertanian) dan *industry* (industri) yang mengacu pada usaha memanfaatkan hasil pertanian sebagai bahan baku utama untuk menghasilkan produk dengan menggunakan pertanian (Udayana dalam Timisela dkk., 2023). Lebih jauh lagi, menurut Dwiyono (2019), agroindustri adalah kegiatan pengolahan hasil-hasil pertanian dengan memperhatikan peningkatan nilai ekonomi dan berorientasi pada mutu (*quality oriented*). Berdasarkan kedua definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

agroindustri adalah kegiatan mengolah hasil pertanian menggunakan alat-alat industri menjadi produk yang memiliki kualitas dan nilai jual lebih tinggi.

#### 2.7.2 Agroindustri dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Agroindustri dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya Bahasa Indonesia. Menurut Syukron (2023), agroindustri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memuat delapan hal sebagai berikut.

a. Penggunaan Materi Bacaan Terkait Agro-Industri

Dalam keterampilan membaca, artikel, berita, atau laporan terkini tentang agroindustri dapat digunakan sebagai bahan bacaan untuk melatih daya analisis bahasa dan kosakata.

b. Pembuatan Tulisan Deskriptif atau Eksplanatif

Proses produksi agroindustri dapat digunakan siswa untuk membuat tulisan deskriptif atau eksplanatif. Hal tersebut dapat membangun kemampuan berbahasa siswa dalam hal menjelaskan konsep-konsep secara teknis.

c. Wawancara dan Presentasi

Pengembangan keterampilan berbicara dapat dilakukan dengan mengadakan kegiatan presentasi tentang agroindustri atau wawancara bersama pelaku agroindustri.

d. Pembuatan Brosur atau Pamflet

Manfaat atau proses dalam kegiatan agroindustri dapat diolah siswa ke dalam bentuk brosur atau pamflet sebagai informasi kepada masyarakat. Selain itu, pembuatan brosur atau pamflet tersebut dapat melatih siswa terampil menggunakan bahasa persuasif dan informatif.

e. Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok terkait isu-isu terkini dalam agro-industri dapat mendorong siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan menggunakan bahasa yang bervariasi dalam berdiskusi.

f. Menulis Blog atau Artikel

Pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki tentang agroindustri dapat dituangkan ke dalam blog atau artikel.

g. Proyek Kolaboratif

Agroindustri dapat digunakan untuk menyusun proyek kolaboratif, yaitu dengan cara siswa bekerja sama membuat video dokumenter atau presentasi multimedia tentang agro-industri.

h. Pertunjukan Drama

Tema agroindustri dapat digunakan siswa untuk membuat skenario drama untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan berperan.

### 2.7.3 Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bertema Agroindustri

Menurut Syukron (2023), teknologi dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran bertema agroindustri dengan tujuh cara sebagai berikut.

a. Pemilihan dan Penggunaan Teknologi yang Relevan

Guru mengidentifikasi dan menunjukkan kepada siswa media-media digital yang sesuai dengan konteks agroindustri, seperti video dokumenter tentang proses agroindustri, simulasi pertanian, dan aplikasi pertanian digital.

b. Desain Aktivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi

Guru dapat merancang kegiatan pembelajaran berbasis teknologi untuk siswa, seperti simulasi *online*, pembuatan video presentasi, atau proyek kolaboratif menggunakan alat digital. Kegiatan tersebut harus dipastikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap tema agroindustri dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Pengembangan Rencana Pelajaran yang Terintegrasi

Pengembangan ini dapat dilakukan guru dengan mengombinasikan tema agroindustri, teknologi, strategi pengajaran yang efektif, dan konten yang relevan dalam proses pembelajaran.

d. Penilaian Berbasis Teknologi

Guru dapat melakukan penilaian tentang tugas-tugas bertema agroindustri menggunakan penilaian berbasis teknologi.

e. Kolaborasi dan Komunikasi

Kolaborasi dan komunikasi dapat dilakukan guru dengan mendorong siswa melakukan komunikasi daring yang efektif dalam berbagai bentuk untuk mendiskusikan proyek-proyek tentang agroindustri.

f. Penggunaan Sumber Daya Digital

Guru dapat mengintegrasikan sumber daya digital ke dalam bahan ajar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, seperti pemanfaatan video, simulasi interaktif, atau penggunaan *platform e-learning*, untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang mendalam tentang agroindustri.

g. Pengembangan Keterampilan Teknologi dan Literasi Media

Guru dapat mengajarkan siswa mengembangkan keterampilan teknologi dan literasi media, mengevaluasi keandalan sumber daya digital, serta menyusun informasi secara efektif sesuai dengan tema agroindustri.

Agroindustri dalam pembelajaran bahasa yang dikaitkan dengan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan aplikasi “Eduskrip” dengan mengintegrasikan konteks lokal bertema agroindustri Jember. Produk-produk yang dapat digunakan sebagai konten, misalnya suwar-suwir, proll tape, olahan kopi, coklat Vicco, pia edamame, dan olahan buah tin.

## 2.8 Aplikasi “Eduskrip” dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bertema Agroindustri Jember

“Eduskrip” merupakan media berbasis digital berbentuk multimedia interaktif. Aplikasi “Eduskrip” dikembangkan dengan 4 perangkat digital atau *tools*, yaitu: 1) Canva, digunakan untuk membuat desain tampilan dan *hyperlink*; 2) PowerPoint, digunakan untuk penguncian elemen dan penambahan audio pada media; 3) iSpring Suite, digunakan untuk mengubah desain menjadi format HTML; 4) Netlify, digunakan untuk mengubah HTML menjadi tautan; dan 5) Website 2 APK Builder, digunakan untuk mengubah HTML menjadi format APK sebagai alternatif distribusi apabila tautan *web* Netlify tidak berjalan dengan optimal.

Konten dalam Aplikasi “Eduskrip” memuat materi tentang teks deskripsi dengan fokus pada keterampilan menulis. Materi disajikan dengan pendekatan kontekstual. Dalam hal ini, agroindustri Jember dimanfaatkan sebagai tema materi. Selain disajikan dengan tema kontekstual, kegiatan belajar disesuaikan dengan model pembelajaran kontekstual yang disebut CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Model CTL terdiri dari lima sintak, yaitu: 1) konstruksi konsep (*constructivism*); 2) identifikasi (*inquiry*); 3) bertanya (*questioning*); 4) kelompok belajar (*learning community*); 5) pemodelan (*modelling*); 6) refleksi (*reflection*); dan 7) penilaian (*authentic assesment*).

Isi materi dalam aplikasi “Eduskrip” memuat enam hal, yaitu: 1) pengertian; 2) ciri-ciri; 3) struktur; 4) ide pokok; 5) konjungsi; dan 6) langkah-langkah menulis teks deskripsi. Dalam materi menulis teks deskripsi, langkah-langkah dirancang dengan strategi tertentu, yaitu: 1) menentukan objek; 2) menentukan topik; 3) mengenalkan objek; 4) menjabarkan ciri-ciri; 5) memberikan kesan dan/ atau simpulan. Selain materi, aplikasi “Eduskrip” juga memuat kegiatan lain, seperti berdiskusi dan bermain kuis.

Dengan adanya tema kontekstual dan kegiatan yang bervariasi dalam aplikasi “Eduskrip”. Pembelajaran menulis teks deskripsi diharapkan tidak hanya mempermudah siswa memahami materi. Namun, juga mendorong siswa untuk mengenali potensi daerahnya dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian berfungsi untuk menguraikan prosedur atau langkah-langkah penelitian secara sistematis dan terperinci sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Metodologi penelitian ini mencakup tujuh aspek, yaitu: 1) jenis dan rancangan penelitian; 2) prosedur penelitian dan pengembangan; 3) data dan sumber data; 4) waktu dan lokasi penelitian; 5) teknik pengumpulan data; 6) instrumen penelitian; dan 7) teknik analisis data.

#### 3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian pengembangan atau biasa disebut R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2023), penelitian R&D adalah suatu metode yang dilakukan dengan cara meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validasi suatu produk. Menurut Khoiri (2019), produk pengembangan tidak selalu berbentuk benda fisik, tetapi juga dapat berbentuk perangkat lunak, seperti program-program komputer atau digital. Maka, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu metode ilmiah untuk mengembangkan atau menciptakan sebuah produk dalam bentuk nyata maupun digital dengan tahapan meneliti, merancang, memproduksi, mengukur kelayakan, menguji coba produk, dan menyebarkannya.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah pengembangan model 4D (*define, design, development, disseminate*). Model tersebut dipilih karena memiliki tahapan analisis yang sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini. Menurut Thiagarajan dkk. (dalam Aimmah & Amin, 2025), model 4D memiliki tahapan-tahapan yang terdiri dari, 1) tahap pendefinisian, berisi analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran; 2) tahap perancangan, berisi penyusunan tes kriteria, pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan desain awal; 3) tahap pengembangan, berisi uji validasi dan uji coba produk; dan 4) tahap penyebaran, berisi pengemasan, penyebaran, dan penerapan produk pada skala lebih luas.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah dalam merancang produk secara sistematis. Subbab ini akan memudahkan pembaca untuk memahami alur pengembangan. Menurut Thiagarajan dkk. (dalam Aimmah & Amin, 2025), model 4D terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut.

#### 3.2.1 *Define* (Pendefinisian)

*Define* merupakan tahapan untuk menetapkan kebutuhan atau mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan serta merumuskan tujuan yang diharapkan dari penelitian. Analisis tersebut digunakan untuk menyesuaikan rancangan produk dengan kebutuhan atau kondisi di lapangan. Pada tahap pendefinisian, terdapat lima komponen analisis yang perlu diterapkan, yaitu:

##### a. Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)

Analisis awal-akhir merupakan kegiatan menyelidiki permasalahan atau kebutuhan yang ada di lapangan untuk dirumuskan suatu alternatif. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan melalui teknik wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMPN 5 Jember dan teknik dokumentasi dengan menganalisis karya teks deskripsi siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam materi teks deskripsi masih terbatas pada pemanfaatan gambar digital dan PowerPoint. Selain itu, ditemukan bahwa mayoritas siswa kelas VII belum memahami bagaimana cara mengintegrasikan suatu konteks ke dalam teks deskripsi, bentuk tulisan beberapa siswa masih cenderung mengarah ke teks narasi. Jika ditinjau dari aspek kebahasaan, mayoritas siswa kurang mampu menggunakan konjungsi yang tepat serta mengalami kesulitan menyusun kalimat dan struktur yang padu dalam menulis teks deskripsi.

##### b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik merupakan kegiatan mengamati karakteristik siswa pada aspek-aspek tertentu, seperti aspek kognitif dan afektif. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis karakteristik peserta didik melalui kegiatan wawancara dengan beberapa siswa kelas VII di SMPN 5 Jember.

Berdasarkan informasi yang didapat, siswa memiliki semangat dan keaktifan

yang baik apabila guru menggunakan media interaktif dan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep merupakan kegiatan menentukan materi utama yang akan diajarkan kepada siswa. Dalam penelitian ini, penentuan konsep materi yang akan diajarkan mengacu pada analisis awal-akhir. Peneliti menyajikan materi yang konstruktivis tentang kata, kalimat, dan paragraf yang padu. Makna konstruktivis di sini, artinya materi tidak disajikan langsung secara teoretis, tetapi peneliti akan memberikan stimulus untuk membangun pengetahuan awal siswa. Selanjutnya, guru akan memvalidasi pengetahuan siswa dan memberikan penjelasan materi secara teoretis.

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas merupakan kegiatan menentukan keterampilan atau tugas yang harus dikerjakan siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, kegiatan dilakukan dengan mempertimbangkan bentuk tugas sebelumnya dan kebutuhan peserta didik dalam materi teks deskripsi. Maka, berdasarkan konsep yang telah dirancang, peneliti akan merumuskan analisis tugas berupa kegiatan menulis teks deskripsi dengan langkah-langkah yang mempermudah siswa menyusun kata, kalimat, dan paragraf yang padu.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Learning Objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan kegiatan merumuskan kompetensi yang diharapkan setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan perancangan konsep dan tugas tentang keterampilan menulis teks deskripsi. Perumusan tujuan pembelajaran perlu menggunakan rumus ABCD (*audiens, behavior, condition, degree*) agar kemampuan siswa dapat terukur secara spesifik.

### 3.2.2 *Design* (Perancangan)

*Design* merupakan tahapan merancang produk. Bagian ini disusun berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap perancangan produk memiliki tiga langkah sistematis sebagai berikut.

#### a. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media merupakan kegiatan memilih jenis media yang sesuai dengan materi, tema pembelajaran, dan karakteristik siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih multimedia interaktif karena memiliki unsur-unsur digital yang lebih lengkap sehingga dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Multimedia interaktif tersebut nantinya akan dirancang melalui aplikasi Canva, kemudian dilakukan penguncian elemen di PowerPoint, dan diintegrasikan ke dalam situs Netlify agar dapat diakses secara luas.

#### b. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format merupakan kegiatan merancang desain pembelajaran, seperti model pembelajaran, capaian dan tujuan pembelajaran, struktur penyajian menu, konten-konten pembelajaran, dan asesmen atau penilaian. Dalam penelitian ini, penyajian menu dalam aplikasi disesuaikan dengan model pembelajaran CTL yang berfokus pada CP fase D elemen menulis dengan TP yang dirumuskan sendiri oleh peneliti. Teks-teks yang digunakan sebagai konten “Eduskrip” memuat tema agroindustri Jember. Dalam aplikasi tersebut memuat tiga menu utama, yaitu panduan, belajar, dan bermain yang masing-masing dilengkapi dengan beberapa submenu. Konten-konten pembelajaran dalam submenu memuat berbagai hal, seperti kuis, contoh teks, latihan soal, latihan menulis, dan semacamnya.

#### c. Pembuatan Desain Awal (*Initial Design*)

Pembuatan desain awal merupakan kegiatan membuat prototipe atau rancangan desain secara utuh dengan menggabungkan hasil dari tiga langkah sebelumnya. Dalam penelitian ini, aplikasi “Eduskrip” memiliki tiga menu utama, yaitu 1) menu panduan, berisi submenu tutorial penggunaan aplikasi, tujuan belajar, dan pengenalan ikon-ikon tertentu; 2) menu belajar, berisi tiga submenu, yaitu mengamati, membangun, dan berkarya yang di dalamnya

terdapat enam materi serta kegiatan yang disesuaikan dengan model pembelajaran CTL dan taksonomi bloom; 3) menu bermain, berisi latihan soal-soal dari semua materi yang telah dipelajari. Menu ini akan didesain seperti sebuah permainan bertingkat.

### 3.2.3 *Development* (Pengembangan)

*Development* merupakan tahapan mengembangkan produk yang telah dirancang. Tahap ini bertujuan menyempurnakan produk dengan melihat penilaian dan evaluasi dari pihak lain. Tahap pengembangan dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara sebagai berikut.

#### a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Uji validasi dilakukan untuk menilai kelayakan sebuah produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, aspek-aspek yang perlu diuji kelayakannya, yaitu 1) pembelajaran; 2) bahasa; dan 3) desain. ketiga aspek kelayakan tersebut akan diuji oleh satu validator praktisi Bahasa Indonesia dan tiga validator ahli, yaitu ahli pembelajaran, bahasa, dan desain.

#### b. Uji Coba Lapangan (*Developmental Testing*)

Uji coba lapangan merupakan kegiatan menguji produk ke subjek yang telah ditentukan untuk memperoleh respons sebagai bahan evaluasi perbaikan produk. Dalam penelitian ini, aplikasi “Eduskrip” Bertema Agroindustri Jember yang telah melalui uji validasi dengan hasil yang layak akan diuji coba dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas VII dengan tujuan melihat respons siswa terhadap aplikasi “Eduskrip” yang sedang digunakan.

### 3.2.4 *Disseminate* (Penyebaran)

*Disseminate* merupakan tahapan membagikan produk untuk memperluas jangkauan pemakaian sehingga dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang membutuhkan. Aplikasi “Eduskrip” diunggah melalui web Netlify, kemudian dikonversi ke dalam bentuk APK. Selanjutnya, produk disebarkan melalui WhatsApp kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian, seperti guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Jember, agar media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### 3.3 Data dan Sumber Data

Dalam suatu penelitian, data, sumber data, dan lokasi penelitian merupakan unsur penting yang saling berkaitan. Data berfungsi sebagai dasar untuk menjawab rumusan masalah dan membuktikan hipotesis. Sumber data diperlukan untuk menunjukkan dari mana data diperoleh, sehingga keabsahan informasi dapat dipertanggungjawabkan. Sementara itu, lokasi penelitian ditetapkan untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar pengumpulan data dapat dilakukan secara terarah dan efisien.

#### 3.3.1 Data

Data merupakan serangkaian informasi atau keterangan yang didapatkan dari proses pengamatan (Amruddin dkk., 2022). Data dalam penelitian ini terdiri atas data verbal berupa kata-kata dalam catatan dan data numerik berupa angka-angka dalam angket. Data verbal dan numerik tersebut disajikan melalui penjabaran di bawah ini:

##### a. Data Verbal

Data verbal merupakan informasi yang disajikan dengan kata-kata atau ucapan. Data verbal dalam penelitian ini, yaitu 1) catatan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMPN 5 Jember tentang permasalahan pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas VII; 2) teks deskripsi karya siswa; 3) catatan validator praktisi Bahasa Indonesia dan validator ahli pembelajaran, bahasa, dan desain yang disampaikan secara tertulis melalui angket uji validasi produk; dan 4) catatan respons siswa kelas VII saat menggunakan media pembelajaran yang disampaikan melalui angket uji coba produk.

##### b. Data Numerik

Data numerik merupakan informasi yang disajikan dengan angka atau skor. Data numerik dalam penelitian ini, yaitu: 1) hasil skor kelayakan dari segi materi, bahasa, dan desain yang dilakukan oleh validator ahli dan praktisi; dan 2) hasil skor penilaian yang diisi oleh siswa kelas VII A dan C setelah dilakukan proses uji coba produk.

### 3.3.2 Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu baik orang maupun dokumen yang digunakan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan penelitian. Data tidak akan diperoleh apabila tidak ada sumber yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi. Dalam penelitian ini, sumber data diperoleh dari tiga pihak, yaitu: 1) guru Bahasa Indonesia SMPN 5 Jember; 2) mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; dan 3) validator ahli dan praktisi.

### 3.4 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMPN 5 Jember pada semester genap dan ganjil. Wawancara pada tanggal 10 Desember 2025, uji coba awal pada 9 Maret 2026, dan uji coba akhir pada 7 April 2026. Sekolah tersebut dipilih sebagai objek penelitian karena terdapat suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dari segi penggunaan media dan materi pembelajaran. Ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam materi teks deskripsi masih terbatas pada pemanfaatan gambar digital dan PowerPoint. Dari sisi materi, mayoritas siswa kelas VII belum memahami bagaimana cara mengintegrasikan suatu konteks ke dalam teks deskripsi, bentuk tulisan beberapa siswa masih cenderung mengarah ke teks narasi. Selain itu, jika ditinjau dari aspek kebahasaan, mayoritas siswa kurang mampu menggunakan konjungsi yang tepat serta mengalami kesulitan menyusun kalimat dan struktur yang padu dalam menulis teks deskripsi. Pemilihan SMPN 5 Jember sebagai objek penelitian juga didukung oleh adanya salah satu program sekolah, yaitu adiwiyata, yang masih memiliki keterkaitan dengan agroindustri Jember, yakni sama-sama berhubungan dengan aspek lingkungan.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting dalam penelitian karena menentukan kualitas dan keakuratan hasil yang diperoleh. Melalui teknik yang tepat, data yang dikumpulkan akan lebih valid, relevan, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan teknik pengumpulan data juga membantu peneliti

memperoleh informasi secara sistematis sehingga proses analisis dapat dilakukan dengan lebih objektif dan terarah.

#### 3.5.1 Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan kegiatan tanya jawab bersama salah satu guru Bahasa Indonesia di SMPN 5 Jember dan beberapa siswa di kelas VII. Kegiatan wawancara ini bertujuan mengumpulkan informasi terkait permasalahan belajar mengajar, minat siswa dalam belajar, dan penggunaan media pembelajaran pada materi teks deskripsi di kelas VII.

#### 3.5.2 Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang telah ada sebelumnya. Dalam penelitian ini, dokumen berupa karya teks deskripsi siswa digunakan sebagai bahan pendukung analisis kebutuhan sedangkan dokumen berupa tangkapan layar desain aplikasi “Eduskrip” digunakan sebagai bahan untuk menjabarkan prosedur pembuatan dan profil media pada Bab Hasil dan Pembahasan.

#### 3.5.3 Angket

Teknik pengumpulan menggunakan angket dilakukan dengan cara menilai kelayakan produk melalui uji validasi dari segi pembelajaran, bahasa, dan desain. Uji validasi ini membutuhkan validator yang ahli dalam bidangnya. Maka, peneliti menetapkan validator sejumlah empat, yaitu validator praktisi Bahasa Indonesia, validator ahli pembelajaran, validator ahli bahasa, dan validator ahli desain. Selain itu, teknik pengumpulan menggunakan angket juga dilakukan dengan cara menilai tingkat keberhasilan uji coba produk melalui Google Formulir yang akan diisi oleh siswa setelah kegiatan uji coba di kelas selesai dilaksanakan.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengambil dan mengumpulkan data-data tertentu yang dibutuhkan sebagai pendukung dalam proses meneliti. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian dibagi menjadi dua, yaitu:

### 3.6.1 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan. Dalam penelitian ini, instrumen utama adalah peneliti sedangkan instrumen pendukungnya, yaitu: 1) pedoman wawancara berisi pertanyaan terkait pembelajaran dan penggunaan media ajar dalam materi teks deskripsi di kelas VII; 2) dokumen berupa karya teks deskripsi siswa kelas VII; 3) lembar angket validasi untuk mengumpulkan penilaian dari validator ahli dan praktisi Bahasa Indonesia; dan 4) lembar angket respons siswa yang disebarakan melalui Google Formulir untuk mengumpulkan respons siswa terhadap penggunaan aplikasi “Eduskrip” dalam pembelajaran.

#### D. VALIDITAS BAHASA

| NO. | ASPEK            | INDIKATOR PENILAIAN                                                                                              | SKALA PENILAIAN |   |   |   |   | CATATAN |
|-----|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---|---|---|---|---------|
|     |                  |                                                                                                                  | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| 1.  | Kejelasan bahasa | a) Bahasa yang digunakan cenderung sederhana, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan siswa SMP.          |                 |   |   |   |   |         |
|     |                  | b) Penggunaan kalimat dalam setiap menu, khususnya menu pembelajaran, tidak ambigu atau menimbulkan makna ganda. |                 |   |   |   |   |         |

Gambar 3.1 Contoh Instrumen Pengumpulan Data

Lembar validitas memiliki empat kolom, yaitu: 1) kolom aspek, berisi komponen utama yang menjadi dasar pengembangan indikator; 2) indikator penilaian, berisi kriteria yang harus dinilai oleh validator; 3) skala penilaian, berisi lima poin yang salah satunya harus diisi oleh validator berdasarkan penilaiannya; dan 4) catatan, disediakan sebagai ruang bagi validator untuk memberikan masukan (bersifat opsional). Selain itu, masih terdapat tiga

instrumen pengumpulan data lain yang informasi selengkapnya dapat dilihat di Lampiran 2, 3, dan 5.

### 3.6.2 Instrumen Analisis Data

Instrumen analisis data adalah alat yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian ini, instrumen utama adalah peneliti sedangkan instrumen pendukungnya, yaitu: 1) pedoman analisis wawancara berupa tabel dengan kategorisasi tertentu; 2) pedoman analisis teks deskripsi siswa berupa rubrik penilaian deskriptif; dan 3) pedoman analisis hasil validasi dan respons siswa berupa tabel tabulasi data dan kriteria interpretasi skor.

Tabel 3.1 Contoh Tabel Tabulasi Data

| No.                                 | Aspek Penilaian   | $x$                 | $xi$      | Pi    |
|-------------------------------------|-------------------|---------------------|-----------|-------|
| 1.                                  | Kesesuaian materi | 12                  | 15        | 80%   |
| 2.                                  | Kedalaman materi  | 13                  | 15        | 86,7% |
| 3.                                  | Penyajian materi  | 14                  | 15        | 93,3% |
| 4.                                  | Tema pembelajaran | 13                  | 15        | 86,7% |
| <b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b> |                   | <b>52</b>           | <b>60</b> |       |
| <b>Persentase keseluruhan (P)</b>   |                   | <b>86,7%</b>        |           |       |
| <b>Kualifikasi</b>                  |                   | <b>Sangat layak</b> |           |       |

Tabel di atas memiliki empat judul kolom dan tiga judul baris yang dicetak tebal dengan penjelasan sebagai berikut: **1) aspek penilaian**, judul kolom ini berisi aspek yang akan dinilai sesuai dengan indikator tertentu; **2) " $x$ "**, simbol tersebut menandakan jumlah skor yang diperoleh sesuai hasil validasi berdasarkan indikator dalam satu aspek; **3) " $xi$ "**, simbol tersebut menandakan jumlah skor maksimal dalam satu aspek berdasarkan skala likert 1-5 (skor maksimal disesuaikan dengan jenis skala yang dipilih); **4) " $Pi$ "**, simbol tersebut menandakan persentase per aspek yang dihitung menggunakan rumus persentase; **5) jumlah ( $\Sigma$ )**, simbol tersebut menandakan jumlah dari  $x$  atau  $xi$ ; **6) persentase keseluruhan (P)**, simbol tersebut menandakan persentase secara keseluruhan yang didapat dari penghitungan  $x$  dan  $xi$  menggunakan rumus persentase; dan **7) kualifikasi**, judul baris ini menginterpretasikan persentase yang diperoleh dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor (dapat dilihat di Subbab 3.7). Selain itu, masih terdapat dua instrumen analisis data lain yang dapat dilihat di Lampiran 2 dan 3.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara atau proses mengolah data yang telah dikumpulkan untuk kemudian diberikan sebuah kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas dua teknik, yaitu:

#### 3.7.1 Analisis Data Verbal

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif adalah teknik analisis data yang dilakukan dengan mendeskripsikan data menggunakan kata-kata. Penelitian ini akan menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga langkah, yaitu 1) reduksi data, kegiatan memilah data yang relevan dengan penelitian; 2) penyajian data, kegiatan menampilkan data dalam penelitian; dan 3) penarikan kesimpulan, kegiatan memberikan interpretasi atau makna berdasarkan data yang telah disajikan (Fiantika dkk., 2022). Data yang akan dianalisis menggunakan model tersebut, yaitu 1) hasil wawancara tentang permasalahan pembelajaran dan penggunaan media ajar; 2) teks deskripsi karya siswa; dan 3) hasil catatan tertulis dari angket validasi dan respons siswa.

#### 3.7.2 Analisis Data Numerik

Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah teknik analisis dengan menggambarkan hasil data numerik secara apa adanya, tanpa bermaksud melakukan generalisasi (Sugiyono, 2023). Data yang akan dianalisis menggunakan teknik ini, yaitu angket validasi tentang kelayakan pembelajaran, bahasa, dan desain serta angket respons siswa tentang kelayakan uji coba produk. Berikut dijabarkan rumus untuk menganalisis data tersebut.

##### a. Menghitung Skor Berdasarkan Skala Likert

Skala likert adalah jenis skala yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial, pendapat/persepsi/sikap seseorang dengan menggunakan variabel penelitian (Sugiyono, 2023). Setiap data yang akan dianalisis menggunakan skala likert harus diberikan poin terlebih dahulu berdasarkan indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut disajikan rincian skala likert.

Tabel 3.2 Skala Likert

| Poin | Keterangan         |
|------|--------------------|
| 5    | Sangat layak       |
| 4    | Layak              |
| 3    | Cukup layak        |
| 2    | Tidak layak        |
| 1    | Sangat tidak layak |

(Sumber: Riduwan, 2015)

## b. Menghitung Persentase Indikator

Poin yang telah didapatkan dari setiap indikator per aspek harus dihitung persentase indikatornya, misalnya persentase indikator ( $P_i$ ) pada aspek kesesuaian materi yang memuat tiga indikator. Skor yang didapatkan berjumlah 12 sedangkan skor maksimal dari tiga indikator berjumlah 15. Maka, persentase indikator dari aspek kesesuaian materi dapat dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$P$  : persentase kelayakan indikator

$x$  : jumlah skor yang diperoleh per aspek

$xi$  : jumlah skor maksimal per aspek

100% : konstanta

(Sumber: Madani dkk., 2023)

## c. Menghitung Persentase Keseluruhan

Skor yang telah diperoleh dari setiap aspek harus dijumlahkan berdasarkan masing-masing instrumen, misalnya, penghitungan skor pada angket respons siswa. Angket tersebut mencantumkan 10 indikator penilaian, ternyata setiap satu responden memilih kategori layak (4 poin), maka total skor dari satu responden, yaitu  $4 \times 10 = 40$ . Dalam penelitian ini, angket respons siswa akan diisi oleh 32 responden. Apabila satu responden memperoleh skor 40, maka skor keseluruhan dari 32 responden, yaitu  $32 \times 40 = 1280$ . Selanjutnya, skor yang telah dijumlahkan dari seluruh responden dihitung persentasenya menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kelayakan

$\sum x$  : jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$  : jumlah skor maksimal

100% : konstanta

(Sumber: Riduwan, 2015)

d. Menetapkan Kriteria Interpretasi Skor

Instrumen yang telah diketahui persentasenya selanjutnya akan diinterpretasikan. Penetapan kriteria interpretasi skor ini bertujuan mengukur kualitas suatu produk dan memberikan evaluasi sebagai bahan perbaikan apabila tingkat kelayakan terbilang rendah. Berikut disajikan tabel kriteria interpretasi skor.

Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Skor

| Persentase | Keterangan         |
|------------|--------------------|
| 81% - 100% | Sangat layak       |
| 61% - 80%  | Layak              |
| 41% - 60%  | Cukup layak        |
| 21% - 40%  | Tidak layak        |
| < 20%      | Sangat tidak layak |

(Sumber: Riduwan, 2015)

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan berfungsi untuk menyajikan, menjabarkan, dan menafsirkan semua data yang ditemukan dalam penelitian secara rinci dengan teori tertentu. Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, terdiri dari empat aspek, yaitu: 1) tahap pendefinisian (*define*) aplikasi “Eduskrip”; 2) tahap perancangan (*design*) aplikasi “Eduskrip”; 3) tahap pengembangan (*development*) aplikasi “Eduskrip”; dan 4) tahap penyebaran (*disseminate*) aplikasi “Eduskrip”.

### 4.1 Tahap Pendefinisian (*Define*) Aplikasi “Eduskrip”

*Define* merupakan tahapan menetapkan kebutuhan yang ada di lapangan serta merumuskan tujuan pembelajaran yang diharapkan dari penelitian. Analisis tersebut digunakan untuk menyesuaikan rancangan produk dengan kebutuhan atau kondisi di lapangan. Pada tahap pendefinisian, terdapat lima komponen analisis yang perlu diterapkan sebagaimana paparan berikut.

#### 4.1.1 Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)

Peneliti melakukan analisis awal melalui wawancara bersama guru Bahasa Indonesia di SMPN 5 Jember pada tanggal 11 September 2025 tentang pelaksanaan pembelajaran, kontekstualisasi pembelajaran, penggunaan media ajar, dan tanggapan guru terhadap aplikasi yang akan dikembangkan. Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan data awal sebagai berikut:

- 1) pelaksanaan pembelajaran diawali dengan sebuah permainan tebak gambar;
- 2) siswa sulit mendeskripsikan suatu objek secara runtut;
- 3) siswa belum begitu memahami cara mengintegrasikan suatu konteks ke dalam teks deskripsi;
- 4) siswa lebih aktif saat pembelajaran menggunakan tema lokal karena mereka sudah memiliki pengetahuan awal terkait temanya;
- 5) media pembelajaran yang digunakan dalam kelas masih sebatas PowerPoint yang berisi gambar saja;

- 6) penggunaan media pembelajaran interaktif dengan tema kontekstual menambah keaktifan siswa dalam belajar (informasi selengkapnya dapat dilihat di Lampiran 2).

Selanjutnya, analisis akhir dilakukan melalui teknik dokumentasi dengan menganalisis karya teks deskripsi siswa (karya teks deskripsi siswa dapat dilihat di Lampiran 3). Teks deskripsi yang dianalisis bertema tempat wisata di Jember. Berdasarkan analisis dokumen tersebut didapatkan data akhir sebagai berikut:

- 1) tulisan siswa cenderung menunjukkan karakteristik teks narasi, terlihat dari penggunaan konjungsi kronologis yang cukup dominan;
- 2) penggunaan konjungsi kurang sesuai, siswa banyak menggunakan kata hubung “dan” secara berulang sehingga menimbulkan ketidakefektifan kalimat;
- 3) sebagian tulisan memiliki koherensi yang baik, tetapi kohesi antar kalimat kurang padu; dan
- 4) sebagian siswa hanya menulis teks dengan dua struktur saja, bahkan terkadang tidak ada deskripsi bagian.

Hasil analisis awal menunjukkan bahwa guru telah menggunakan pendekatan dalam pembelajaran, yaitu dengan menerapkan permainan dan tema lokal pada materi teks deskripsi. Pendekatan tersebut mendorong siswa lebih aktif dalam belajar. Namun, jika ditinjau dari segi materi, siswa masih mengalami kendala dalam memahami konsep teks deskripsi. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis akhir yang menunjukkan bahwa tulisan siswa cenderung mengarah ke teks narasi, penggunaan konjungsi yang kurang tepat, kepaduan antar kalimat yang belum optimal, serta struktur teks deskripsi yang kurang lengkap dan runtut. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media ajar bertema kontekstual yang lebih interaktif dari segi pembelajaran, bahasa, dan desain guna mendukung proses pembelajaran teks deskripsi.

#### 4.1.2 Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik merupakan kegiatan menggali informasi terkait karakteristik siswa. Dalam penelitian ini, analisis peserta didik dilakukan dengan wawancara bersama siswa kelas VII pada tanggal 16 April 2026 tentang sikap belajar, pemahaman teks deskripsi, kontekstualisasi dalam pembelajaran, dan

media pembelajaran. Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan data sebagai berikut:

- 1) siswa menyukai pembelajaran yang disertai dengan permainan dan kuis;
- 2) siswa kurang memahami materi teks deskripsi pada bagian struktur dan langkah-langkah menulisnya;
- 3) siswa menganggap pembelajaran dengan tema makanan khas Jember menarik karena akan membantu mereka belajar untuk mengetahui kekhasan daerah setempat;
- 4) media pembelajaran yang digunakan dalam belajar di kelas berupa internet dan media sosial;
- 5) media pembelajaran digital menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan karena memiliki banyak gambar sehingga materi mudah dipahami (hasil wawancara selengkapnya dapat dilihat di Lampiran 2).

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis digital dengan memanfaatkan tema yang di lingkungan sekitar. Kebutuhan tersebut didasarkan pada karakteristik siswa yang menyukai permainan dan kuis, ketertarikan terhadap tema lokal, serta masih adanya kesulitan dalam memahami struktur dan langkah-langkah menulis teks deskripsi. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi “Eduskrip” bertema agroindustri menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa karena memadukan unsur visual dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran teks deskripsi.

#### 4.1.3 Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep merupakan kegiatan menentukan materi yang diajarkan kepada siswa. Dalam penelitian ini, penentuan konsep materi disesuaikan dengan hasil analisis awal-akhir (*front-end analysis*). Hasil tersebut menunjukkan bahwa karya teks deskripsi siswa masih memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- 1) kohesi antar kalimat kurang padu;
- 2) beberapa penggunaan konjungsi tidak tepat;
- 3) struktur teks deskripsi kurang runtut.

Berdasarkan hal tersebut, maka disajikan enam materi, yaitu pengertian teks deskripsi, ciri-ciri teks deskripsi, struktur teks deskripsi, ide pokok, konjungsi, dan langkah-langkah menulis teks deskripsi. Pembelajaran diawali dengan mengingat kembali materi dasar teks deskripsi yang meliputi pengertian, ciri-ciri, dan struktur teks. Setelah itu, siswa mempelajari cara menentukan ide pokok serta mengenal beberapa konjungsi yang umum digunakan dalam teks deskripsi. Selanjutnya, siswa berlatih menganalisis struktur dan konjungsi (LKPD dapat dilihat di Lampiran 6). Kemudian, siswa mempelajari langkah-langkah menulis teks deskripsi sebagai bahan untuk mengerjakan tugas membuat karya teks deskripsi. Melalui tahapan tersebut, siswa diajarkan untuk berlatih menghasilkan suatu teks dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar. Selain itu, materi dalam setiap bagian disusun secara konstruktivis, diawali dengan pengerjaan kuis, kemudian penguatan materi, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan.

#### 4.1.4 Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas merupakan kegiatan menentukan keterampilan atau tugas yang harus dikerjakan siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Analisis tersebut dilakukan peneliti dengan menelaah hasil tulisan teks deskripsi siswa yang pernah dibuat. Tugas tersebut diberikan dalam bentuk instruksi sederhana, yaitu siswa diminta untuk mendeskripsikan tempat wisata yang pernah dikunjungi, kemudian siswa langsung menuliskannya dalam bentuk teks deskripsi utuh. Data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa guru memberikan satu instruksi, kemudian siswa langsung menulis teks deskripsi tanpa melalui tahapan tertentu sehingga karya yang dihasilkan kurang sesuai dengan teks deskripsi. Oleh karena itu, peneliti perlu mengembangkan tugas dengan instruksi dan langkah-langkah yang lebih detail.

Dalam penelitian ini, penentuan tugas mengacu pada dua referensi, yaitu buku “Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka untuk kelas VII SMP/MTs” yang memuat kegiatan penugasan menulis teks deskripsi yang diawali dengan penyusunan bagan berdasarkan aspek-aspek yang berkaitan dengan pancaindra dan buku “Keterampilan Menulis” karya Dalman yang memuat langkah-langkah menulis teks deskripsi. Maka, berdasarkan referensi dan konsep yang telah dirancang,

peneliti mengembangkan tugas menulis teks deskripsi dengan lima langkah sistematis, yaitu menentukan objek, menentukan topik, mengenalkan objek, menjabarkan ciri-ciri, dan memberikan kesan atau kesimpulan.

Tugas menulis teks deskripsi disajikan dalam bentuk lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan visualisasi yang menarik dan instruksi dalam setiap langkahnya (LKPD dapat dilihat di Lampiran 6). Konsep tugas tersebut dirancang untuk membantu siswa agar dapat menulis dan berpikir secara sistematis melalui tahapan yang terstruktur.

#### 4.1.5 Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Learning Objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan kegiatan merumuskan kompetensi yang diharapkan setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan perancangan konsep dan tugas tentang keterampilan menulis teks deskripsi. Perumusan tujuan pembelajaran perlu menggunakan rumus ABCD (*audiens, behavior, condition, degree*) agar kemampuan siswa dapat terukur secara spesifik. Tujuan pembelajaran disusun secara mandiri oleh peneliti berdasarkan capaian pembelajaran (CP) fase D pada elemen menulis. Capaian pembelajaran (CP) tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan tujuan pembelajaran (TP) yang harus dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar. Bunyi tujuan pembelajaran yang telah disusun, yaitu: 1) siswa mampu memilih topik teks deskripsi berdasarkan objek yang telah dipilih dengan saksama; 2) siswa mampu merincikan aspek-aspek deskripsi berdasarkan topik yang telah dipilih dengan cermat; 3) siswa mampu menyusun kerangka teks deskripsi berdasarkan aspek-aspek yang telah dirincikan dengan sistematis; dan 4) siswa mampu membentuk paragraf teks deskripsi menggunakan kalimat utama, kalimat penjelas, dan konjungsi dengan tepat.

## 4.2 Tahap Perancangan (*Design*) Aplikasi “Eduskrip”

*Design* merupakan tahapan merancang produk. Bagian ini disusun berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap perancangan produk terdiri dari tiga langkah sistematis sebagai berikut.

### 4.2.1 Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media merupakan kegiatan memilih jenis media yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Berdasarkan hasil analisis pada tahap pendefinisian (*define*), maka peneliti memilih multimedia interaktif sebagai jenis media yang dikembangkan karena memiliki unsur-unsur digital yang lebih lengkap sehingga dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Multimedia interaktif ini berbentuk aplikasi yang dilengkapi dengan kuis interaktif, permainan, animasi, video, dan lain sebagainya. Aplikasi dikembangkan dengan lima perangkat atau *tools*, yaitu: 1) Canva, digunakan untuk memilih latar belakang halaman, menambahkan animasi-animasi, dan membuat tautan atau *hyperlink* pada setiap tombol; 2) PowerPoint, digunakan untuk menambahkan audio dan mengunci tombol-tombol tertentu; 3) iSpring Suite, digunakan untuk mengubah desain menjadi HTML; 4) Netlify, digunakan untuk mengubah HTML menjadi *tautan website*; dan 5) Website 2 APK Builder, digunakan untuk mengubah HTML menjadi aplikasi dengan format APK.

### 4.2.2 Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format merupakan kegiatan merancang desain pembelajaran yang disajikan dalam media. Materi yang dipilih berupa teks deskripsi kelas VII SMP/Mts yang berfokus pada capaian pembelajaran (CP) fase D elemen menulis dengan tujuan pembelajaran (TP) yang dirumuskan sendiri oleh peneliti (CP dan TP dapat dilihat di Lampiran 6). Model pembelajaran yang digunakan yaitu CTL (*Contextul Teaching and Learning*), susunan menu dalam media disesuaikan dengan sintak model pembelajaran CTL.

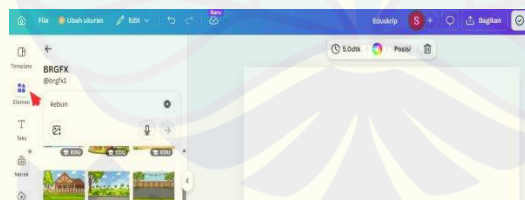
Sintak pertama, konstruksi konsep (*constructivism*) diintegrasikan ke dalam media melalui kegiatan mengamati gambar dan mendeskripsikannya secara singkat sesuai dengan kemampuan masing-masing. Sintak kedua, menemukan (*inquiry*) terdapat dalam menu membangun dengan kegiatan menggali materi dasar teks deskripsi, ide pokok, konjungsi, dan prosedur menulis teks deskripsi yang dilengkapi dengan beberapa kuis, seperti menentukan ide pokok, menyusun konjungsi, mengurutkan kalimat, dan sebagainya. Sintak ketiga, bertanya (*questioning*) diintegrasikan ke semua menu. Sintak keempat, kelompok belajar (*learning community*) diintegrasikan ke dalam kegiatan menganalisis struktur teks deskripsi dan menentukan konjungsi yang tepat. Sintak kelima, pemodelan (*modelling*) terdapat pada menu membangun, berupa tips menulis teks deskripsi. Sintak keenam, refleksi (*reflection*) diintegrasikan ke dalam kegiatan berdiskusi dengan cara memberikan kesimpulan setelah proses berdiskusi selesai. Sintak ketujuh, penilaian (*authentic asesment*) terdapat dalam menu berkarya dengan tugas membuat teks deskripsi bertema agroindustri secara individu.

#### 4.2.3 Pembuatan Desain Awal (*Initial Design*)

Pembuatan desain awal merupakan kegiatan membuat prototipe dengan menggabungkan hasil dari tiga langkah sebelumnya. Prosedur pembuatan aplikasi “Eduskrip” dijabarkan melalui penjelasan sebagai berikut:

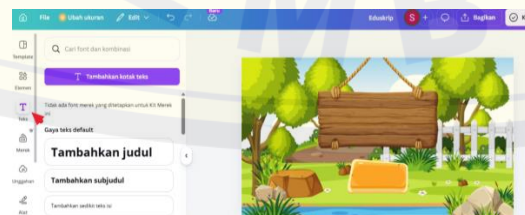
##### a. Cara Membuat Tombol Mulai

1)



Siapkan halaman kosong berukuran  $1920 \times 1080$  piksel ( $50,8 \times 28,58$  cm), kemudian klik fitur elemen, pilih latar belakang kebun atau sesuai keinginan!

2)



Setelah semua animasi dimasukkan, klik fitur teks, kemudian tambahkan tulisan sesuai keinginan!

3)



Setelah semua tulisan ditambahkan, klik tulisan atau animasi yang ingin diberikan *hyperlink*, kemudian klik titik tiga, selanjutnya pilih tautan!

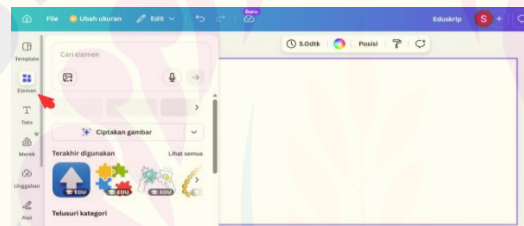
4)



Berikutnya, klik salindia (*slide*) yang ingin ditautkan ke tulisan! Maka, ketika tulisan diklik, tampilan secara otomatis berpindah ke salindia yang ditautkan.

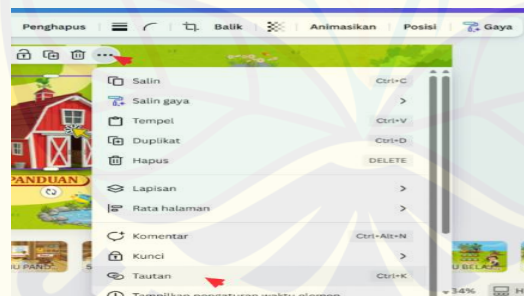
#### b. Cara Membuat *Hyperlink* (Tautan)

1)



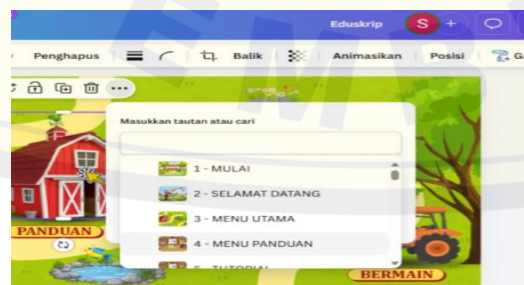
Siapkan halaman kosong, kemudian klik fitur elemen, pilih animasi-animasi yang ingin ditampilkan dalam layar!

2)



Setelah semua elemen ditambahkan, klik elemen yang ingin diberikan *hyperlink*, kemudian klik titik tiga, selanjutnya klik tautan!

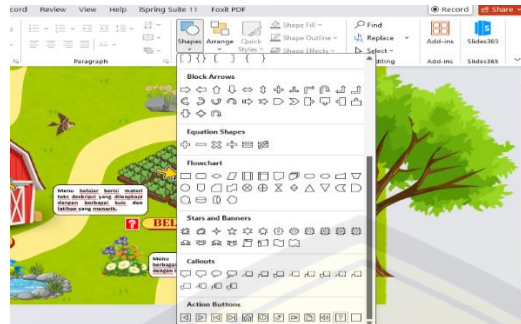
3)



Pilih salindia tujuan, selanjutnya ketika elemen diklik! Tampilan secara otomatis berpindah ke salindia yang ditautkan.

c. Cara Membuat *Tooltip* (Kotak Petunjuk)

1)



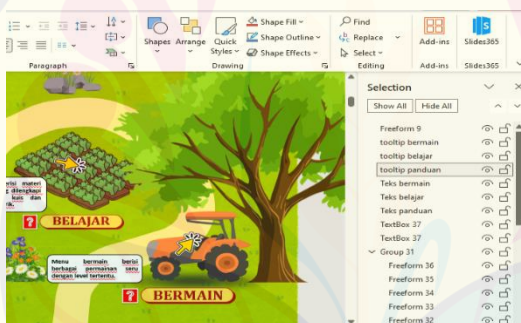
Klik “Shape”, kemudian pilih bentuk kotak dan tanda tanya!

2)



Ubah ukuran dan warna sesuai keinginan, kemudian klik gambar tanda tanya!

3)



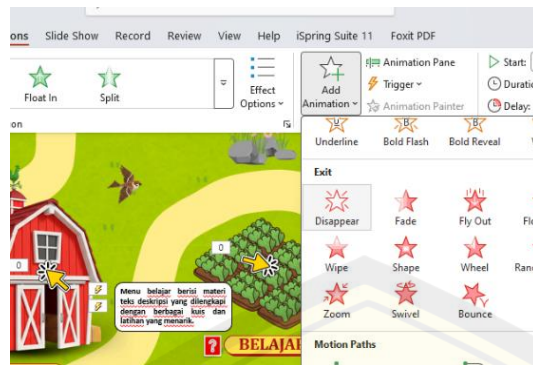
Klik “Select”, kemudian pilih “selection pane”!, selanjutnya ubah format nama di simbol tanda tanya sesuai dengan keinginan! (format nama di aplikasi ini yaitu “tooltip panduan”)

4)



Klik kotak teks, kemudian klik animation di toolbar, selanjutnya pilih “Appear”!

5)



Klik “Add Animation”,  
kemudian pilih  
“Disappear”!

6)



Setelah animasi diatur,  
akan muncul penanda  
animasi berupa angka 1  
dan 2 pada sisi kiri kotak  
teks. Selanjutnya,  
penanda animasi angka 1  
dipilih, kemudian pada  
menu “Trigger” dipilih  
opsi “tooltip panduan”.  
Prosedur yang sama  
diterapkan pada penanda  
animasi angka 2.

7)



Tampilan akhir tampak  
seperti gambar di  
samping, ketika tombol  
tanda tanya diklik satu  
kali, kotak teks akan  
ditampilkan. Jika tombol  
tersebut diklik kembali,  
kotak teks akan  
disembunyikan.

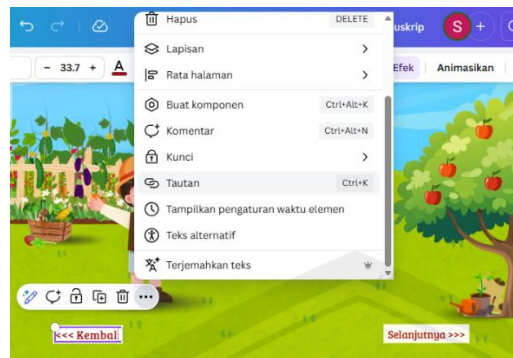
#### d. Cara Membuat Tombol Navigasi

1)



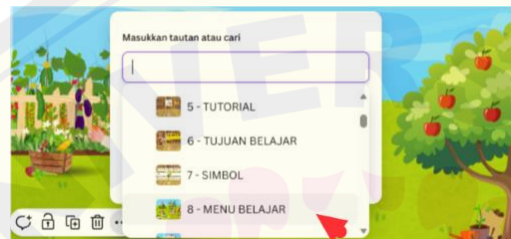
Klik animasi berbentuk  
tombol yang telah  
dibuat!

2)



Klik titik tiga, kemudian klik tautan!

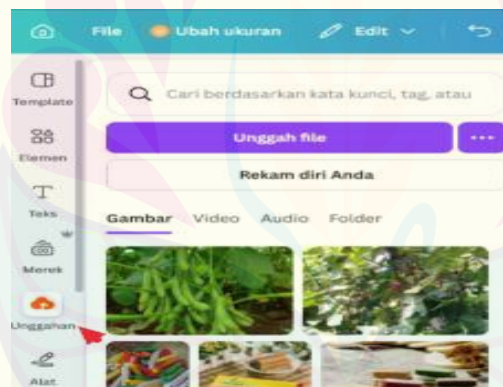
3)



Pilih salindia (*slide*) yang ingin ditautkan pada animasi! Maka, ketika animasi tombol diklik, tampilan secara otomatis berpindah ke salindia yang ditautkan.

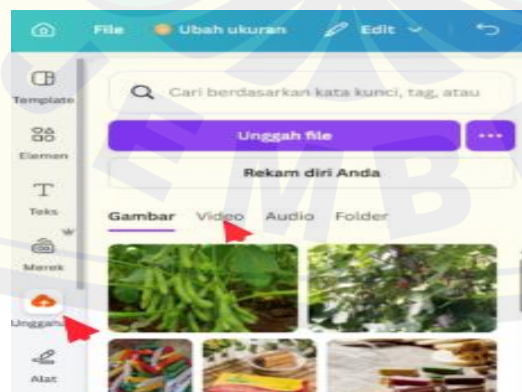
#### e. Cara Menambahkan Foto dan Video

1)



Klik salindia yang ingin ditambahkan foto atau video!, kemudian pilih fitur unggahan!

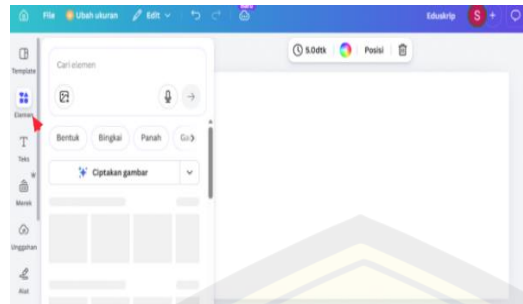
2)



Pilih gambar atau video yang diinginkan, kemudian atur ukurannya dengan cara klik foto atau videonya!

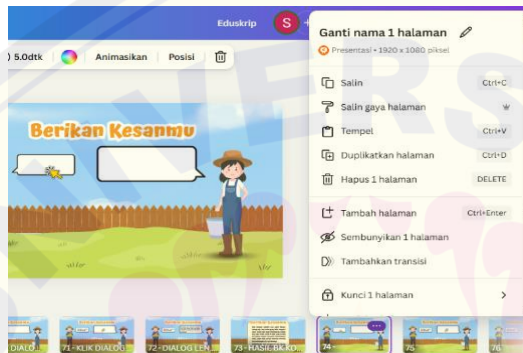
## f. Cara Membuat Dialog

1)



Siapkan halaman kosong, kemudian klik fitur elemen, selanjutnya pilih animasi-animasi yang diinginkan!

2)



Klik salindia, kemudian klik titik tiga, berikutnya pilih duplikatkan halaman!

3)



Klik animasi “kotak teks” atau animasi lainnya yang akan diberikan dialog pada salindia awal (bukan duplikat), selanjutnya klik titik tiga, kemudian klik tautan!

4)



Berikutnya, salindia yang telah diduplikat!

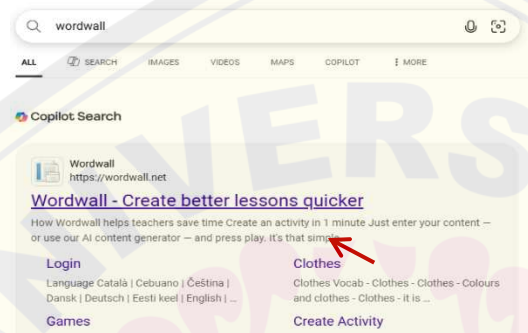
5)



Tambahkan teks pada kotak percakapan di salindia duplikat, kemudian ulangi cara di atas untuk membuat dialog berikutnya!

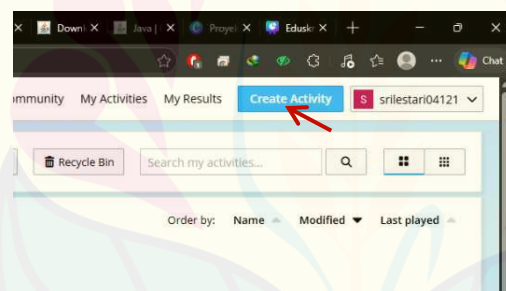
### g. Cara Membuat Kuis

1)



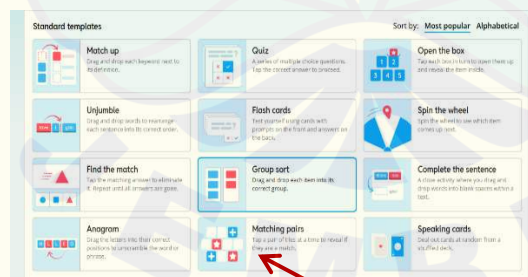
Buka situs *website* Wordwall!

2)



Klik “*Create Activity*”!

3)



Pilih bentuk kuis yang diinginkan!

4)

**Edit content** Generate With AI Group sort

Activity Title:

Instructions:

**Apa definisi kakao?**

1. Kakao adalah

**Dari manakah asal buah kakao?**

1. Amerika Selatan

**Kakao tumbuh di kondisi yang seperti apa?**

1. Kakao tumbuh di tanah yang lemb

**Kakao dapat diolah menjadi apa saja?**

1. Cokelat, kue, permen, produk kos

Masukkan pertanyaan dan jawaban sesuai bentuk kuis yang dipilih!

5)

**Apa definisi kakao?**

1. Kakao adalah salah satu tanaman

**Dari manakah asal buah kakao?**

1. Amerika Selatan

**Kakao tumbuh di kondisi yang seperti apa?**

1. Kakao tumbuh di tanah yang lemb

**Kakao dapat diolah menjadi apa saja?**

1. Cokelat, kue, permen, produk kos

**Done**

Klik “Done”!

6)

**Visual style**

Classic Classroom High readability Video Game Corkboard Indigo Spring Wooden

**Fonts**

Default abc 123

**Options**

**TIMER**

☐ None ☒ Count up ☐ Count down 5 m 0 s

**GROUPED**

☒ Grouped ☐ Table

**RANDOM**

☒ Different layout each play ☐ Always the same layout

**END OF GAME**

☒ Show answers

Apply To This Activity More

Unload audio from this page

Kuis dapat diedit tampilan dan pengaturan permainannya (bersifat opsional).

#### h. Cara Membuat LKPD Online

1)

Google Search

liveworksheets

ALL SEARCH VIDEOS IMAGES MAPS COPILOT MORE

Copilot Search

Liveworksheets.com  
https://www.liveworksheets.com

**Liveworksheets.com - Interactive worksheets maker for...**

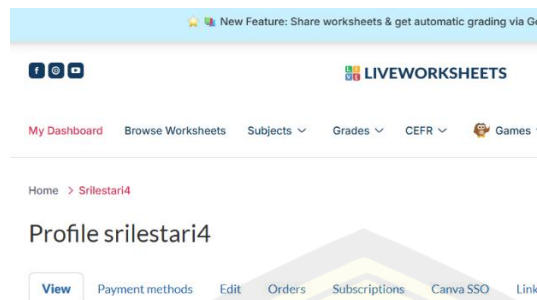
Built by Teachers. Used around the World. Join a global community of educators creating and sharing interactive worksheets. From early learners to high school students, teachers trust ...

**Log In**  
Log in, LiveWorksheets allows you to transform printable worksheets for all ...

**Present Simple**  
LiveWorksheets transforms your traditional printable worksheets into ...

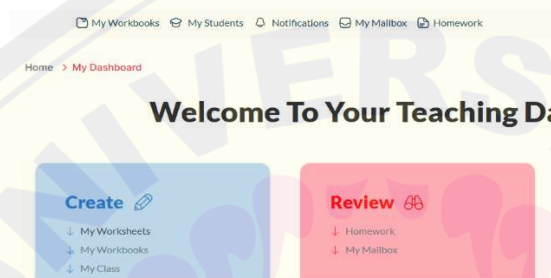
Buka situs website Liveworksheets!

2)



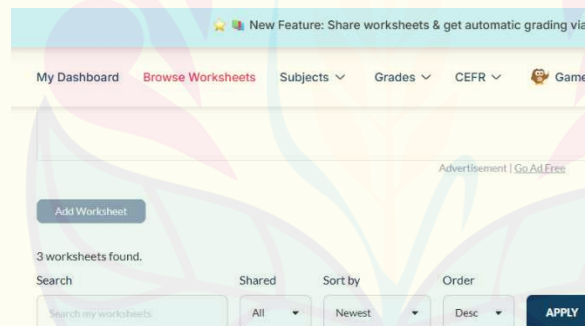
Login kemudian klik  
“My Dashboard”!

3)



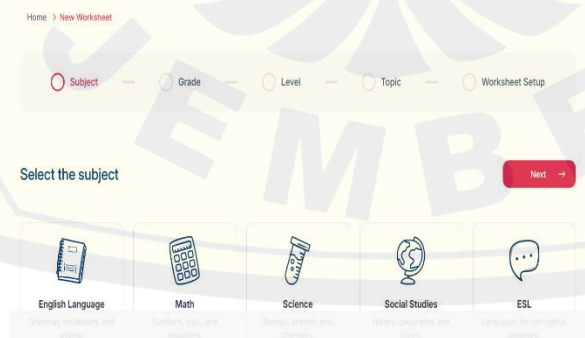
Klik “My Worksheets”!

4)



Klik “Add Worksheet”!

5)



Atur mata pelajaran,  
bahasa, kelas, dan topik!

6)



My Dashboard Browse Worksheets Subjects Grades CEFR

Worksheet Title \*

PETUALANGAN EDUSKRIP

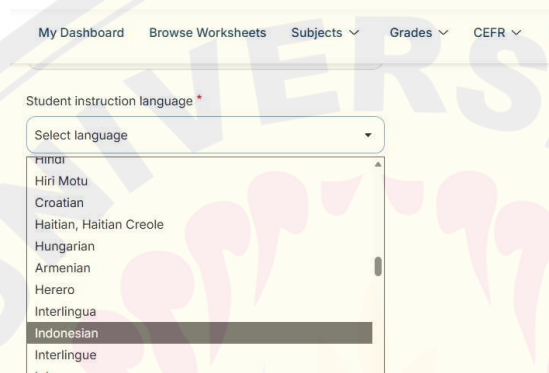
Student Instructions \*

**B I** 

Yukkk ikuti petualangan seru di bawah ini ....

Tuliskan judul LKPD,  
instruksinya (bersifat  
wajib)!

7)



My Dashboard Browse Worksheets Subjects Grades CEFR

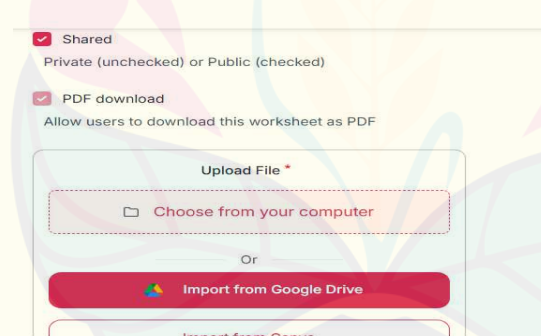
Student instruction language \*

Select language

- Hindi
- Hiri Motu
- Croatian
- Haitian, Haitian Creole
- Hungarian
- Armenian
- Herero
- Interlingua
- Indonesian
- Interlingue
- ...

Pilih bahasa yang  
diinginkan!

8)



☒ Shared  
Private (unchecked) or Public (checked)

☒ PDF download  
Allow users to download this worksheet as PDF

Upload File \*

 Choose from your computer

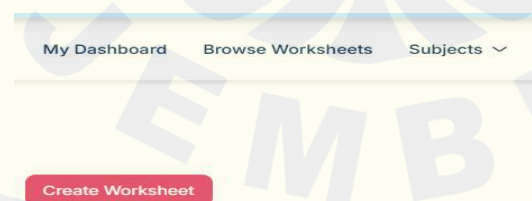
Or

 Import from Google Drive

Import from Canvas

Unggah PDF yang telah  
didesain melalui Canva  
atau aplikasi lain!

9)



My Dashboard Browse Worksheets Subjects

Create Worksheet

Klik  
“Create  
Worksheet”!

10)



Klik “Textfield” untuk membuat kotak teks!

11)



Seret ke tempat yang sesuai, lalu klik gambar pensil untuk mengatur jenis font, ukuran, ketebalan, dan lain-lain!

12)



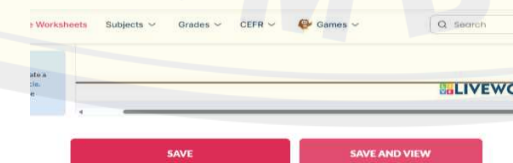
Klik “Checkboxes” untuk membuat kotak centang!

14)



Seret ke tempat yang diinginkan!

15)



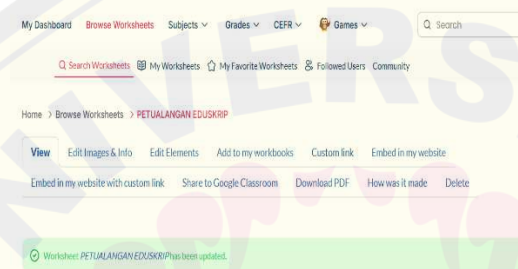
Klik “save and view”!

16)



Tampilan akan terlihat seperti gambar di samping ini.

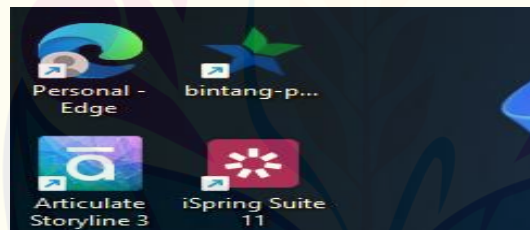
17)



Klik “Custom tautan” untuk membagikan tautan ke target yang dituju!

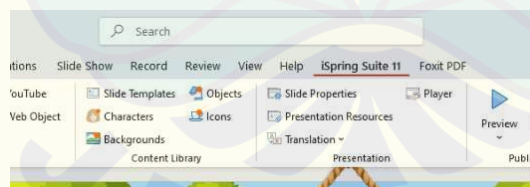
#### i. Cara Mengubah Desain “Eduskrip” menjadi HTML

1)



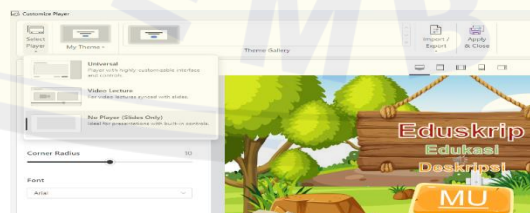
Unduh aplikasi iSpring Suite di laptop!

2)



Klik ribbon iSpring Suite di PowerPoint yang berisi desain pengembangan, selanjutnya, klik “Player”!

3)



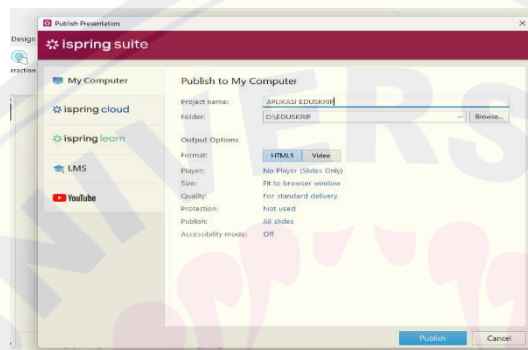
Klik “Select Player”, kemudian pilih bagian “No Player”, berikutnya klik “Apply & Close”!

4)



Klik “Publish”!

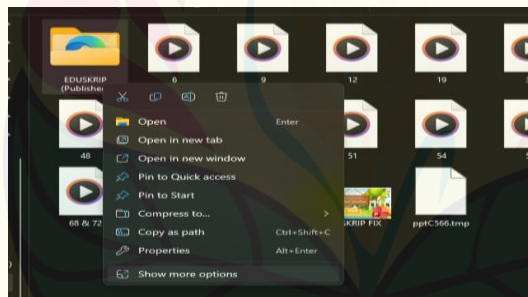
5)



Tambahkan judul sesuai dengan keinginan, kemudian pilih folder untuk tempat penyimpanan HTML, lalu atur “Output Options” seperti gambar di samping, kemudian klik “Publish”!

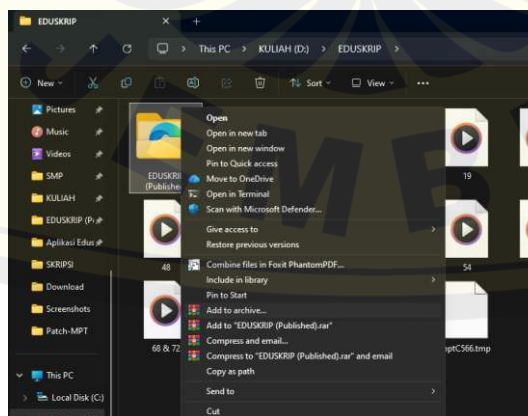
#### j. Cara Mengubah Format HTML menjadi Tautan

1)



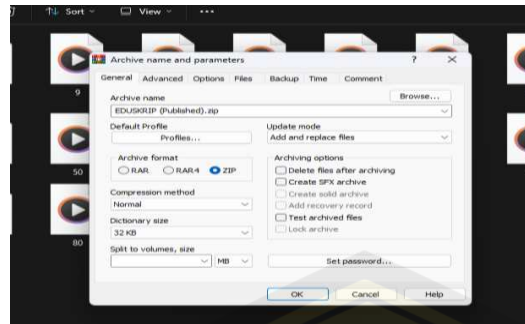
Buka folder penyimpanan untuk desain yang telah diubah ke format HTML, kemudian klik kanan dan pilih “Show more options”!

2)



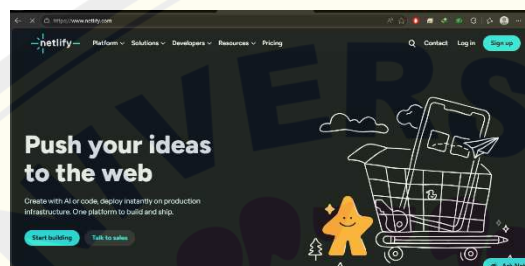
Klik “Add to archive”!

3)



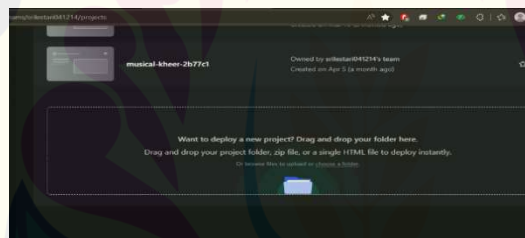
Pilih format dalam bentuk ZIP seperti yang tertera di gambar, kemudian klik “OK”! Maka, *file* dalam bentuk ZIP akan muncul di folder penyimpanan yang telah dipilih sebelumnya.

4)



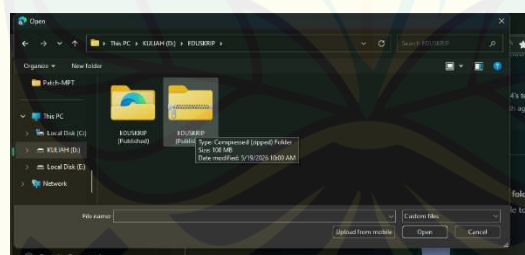
Buka *website* Netlify melalui google atau aplikasi pencarian lain yang sepadan, kemudian klik “Log in” jika telah punya akun atau “Sign up” jika belum!

5)



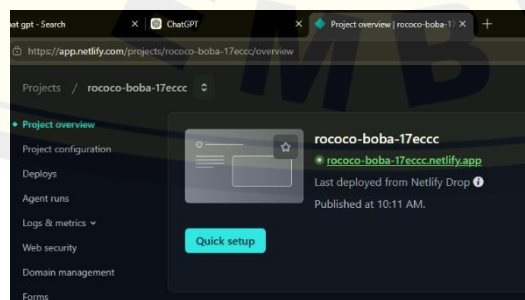
Temukan fitur *drag and drop* seperti yang tertera di gambar, kemudian klik “choose a folder”!

6)



Pilih file yang telah diubah ke dalam bentuk ZIP, lalu klik “Open”!

7)



Tunggu proses pengunggahan desain! Apabila telah selesai, maka akan muncul tampilan seperti gambar di samping, selanjutnya klik tautan yang berwarna hijau!

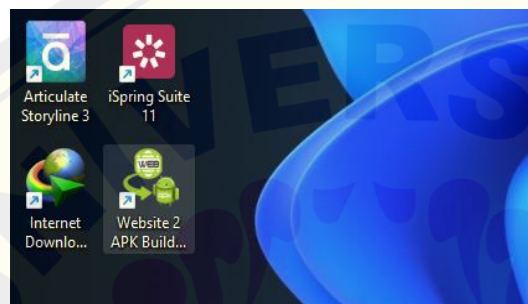
8)



Maka, tampilan desain akan terlihat seperti gambar di samping.

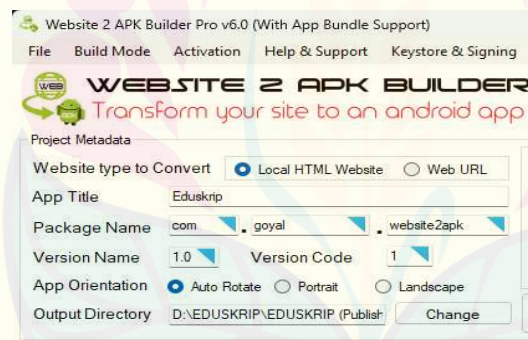
#### k. Cara Mengubah Format HTML menjadi APK

1)



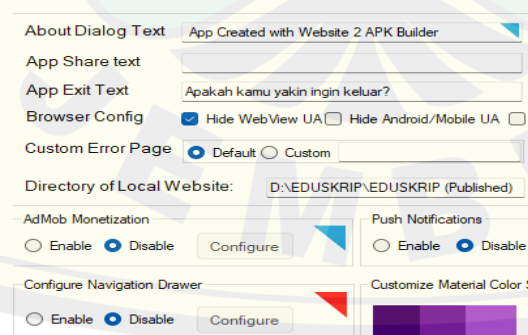
Unduh “Website 2 APK Builder”!

2)



Beri judul aplikasi sesuai keinginan, lalu pilih “Output Directory” atau tempat penyimpanan aplikasi sesuai keinginan, kemudian atur format lainnya sesuai dengan gambar di samping!

3)



Tulis kalimat pada baris 1-3 sesuai keinginan, selanjutnya pilih file HTML yang sudah dibuat sebelumnya, kemudian masukkan di bagian “Directory of Local website”, selanjutnya atur format lainnya sesuai dengan gambar di samping!

4)



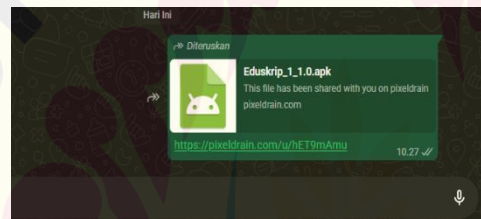
Pilih gambar ikon pada menu *Change Icon*, kemudian atur *Splash Preview* ke *Custom* dan masukkan gambar tampilan awal aplikasi. Selanjutnya, sesuaikan pengaturan lainnya seperti pada gambar di samping.

5)



Klik “Build Android APK”, kemudian tunggu hingga proses pembuatan aplikasi selesai!

6)



Cari file berformat apk di folder penyimpanan sesuai dengan judul yang telah diberikan saat pengisian format!

Desain media yang telah dirancang perlu diperkenalkan pada setiap komponennya agar pengguna memahami fungsi menu dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Berikut disajikan profil media dari aplikasi “Eduskrip”.

#### a. Tampilan Awal



Pada bagian pembuka, disajikan nama media, tombol mulai, volume, dan biodata pembuat. Tombol “mulai” apabila diklik maka akan mengarah ke salindia yang dituju.

### b. Tampilan Menu Utama



Gambar di samping disebut menu utama yang di dalamnya terdapat tiga menu besar, yaitu panduan, belajar, dan bermain.

### c. Menu Panduan



Apabila menu panduan diklik, maka akan muncul tiga submenu, yaitu:

1. tutorial, berisi cara penggunaan media;
2. tujuan belajar, berisi keterampilan yang harus dicapai siswa; dan
3. simbol, berisi pengenalan ikon atau tombol-tombol tertentu.

### d. Menu Belajar



Di menu belajar terdapat tiga submenu dengan penjelasan seperti yang tertera pada gambar.

### e. Submenu Mengamati



Menu mengamati berisi tiga gambar produk agroindustri. Siswa harus mengamati terlebih dahulu, kemudian meng-klik gambar buku dan pensil yang mengarah ke Google Formulir untuk mendeskripsikan apa yang telah diamati sesuai kemampuan masing-masing.

f. Tampilan Kuis *Online*

Apabila diklik tombol “selanjutnya”, maka akan muncul animasi otak yang saat diklik akan mengarah ke situs Wordwall. Situs tersebut berisi kuis “mengamati gambar” yang dibuat sendiri oleh peneliti untuk membentuk pemahaman awal siswa terhadap teks deskripsi.

## g. Submenu Membangun



Menu membangun terdiri dari empat submenu, yaitu pengenalan teks deskripsi, ide pokok, konjungsi, dan prosedur menulis teks deskripsi.

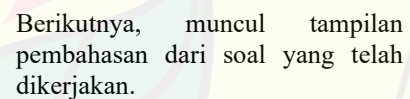
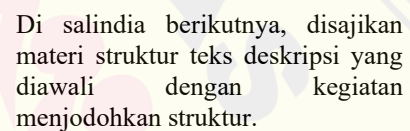
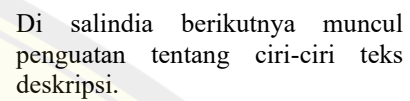
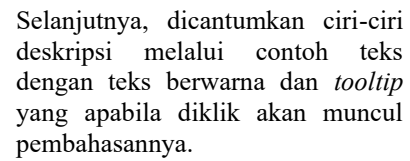
## h. Materi Pengenalan Teks Deskripsi



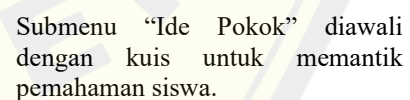
Submenu “Pengenalan Teks Deskripsi” diawali dengan kuis seperti gambar di samping.



Setelah kuis selesai dikerjakan, di salindia berikutnya terdapat penguatan tentang pengertian teks deskripsi.



### i. Materi Ide Pokok





Kemudian diberikan penguatan melalui video pembelajaran yang berisi kalimat utama dan penjelas.

#### j. Materi Konjungsi



Submenu “Konjungsi” diawali kegiatan pengerjaan kuis menentukan kalimat rumpang.



Apabila jawaban benar, maka akan muncul tanda centang dan pembahasan berdasarkan jawaban yang sudah dipilih.



Apabila jawaban salah, maka akan muncul tanda silang dan pembahasan berdasarkan jawaban yang sudah dipilih.

## k. LKPD Analisis Struktur dan Konjungsi



Lembar kerja peserta didik (LKPD) dalam *website* LiveWorksheets di bagian pertama berisi kegiatan menganalisis struktur teks deskripsi.



Lembar kerja peserta didik (LKPD) dalam *website* LiveWorksheets di bagian kedua berisi kegiatan melengkapi konjungsi.

## 1. Materi Tips Menulis Teks Deskripsi



Submenu “Tips Menulis Teks Deskripsi” merupakan prosedur menulis teks deskripsi yang disajikan menggunakan sebuah peta sederhana. Setiap lokasi yang tercantum diibaratkan sebagai sebuah perjalanan yang saling berkesinambungan.



Perjalanan pertama merupakan langkah awal sebelum menulis teks deskripsi, yaitu “menentukan objek” apa yang akan dideskripsikan.



Setelah siswa meng-klik gambar kakao, selanjutnya akan diarahkan ke perjalanan kedua, yaitu “menentukan topik” atau menentukan hal spesifik apa yang akan dideskripsikan dari objek yang dipilih. Bisa dari buah atau tanamannya.



Perjalanan ketiga berisi kegiatan menyusun bagian “identifikasi”. Dalam aplikasi “Eduskrip” disederhanakan dengan istilah “Kenalkan Objeknya”. Cara menulis identifikasi diawali dengan mencatat aspek-aspek yang penting, kemudian didaftar menjadi sebuah pertanyaan dan jawaban.



Pertanyaan dan jawaban di salindia sebelumnya kemudian diubah menjadi kalimat dengan memperhatikan penggunaan kalimat inti (utama) dan penjelas untuk memfokuskan paragraf pada satu ide pokok.



Perjalanan keempat berisi kegiatan menyusun “deskripsi bagian”. Dalam aplikasi “Eduskrip” disederhanakan dengan istilah “Jelaskan ciri-cirinya”. Langkah yang dilakukan sama dengan kegiatan menyusun identifikasi pada perjalanan ketiga.



Perjalanan kelima berisi kegiatan menyusun “penutup”. Dalam aplikasi “Eduskrip” disederhanakan dengan istilah “Berikan Kesanmu”. Tahap ini diawali dengan pembukaan dialog dari para tokoh.



Selanjutnya, diberikan penguatan materi berupa contoh penggalan teks deskripsi bagian penutup.



Perjalanan keenam berupa kesimpulan yang berisi ringkasan langkah-langkah menulis teks deskripsi.

#### m. Submenu Berkarya

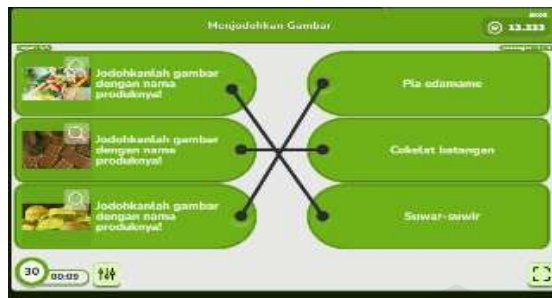


Pada submenu “Berkarya” berisi kegiatan menulis teks deskripsi secara individu. LKPD yang disediakan di *website* LiveWorksheets dapat langsung dikerjakan secara *online*.

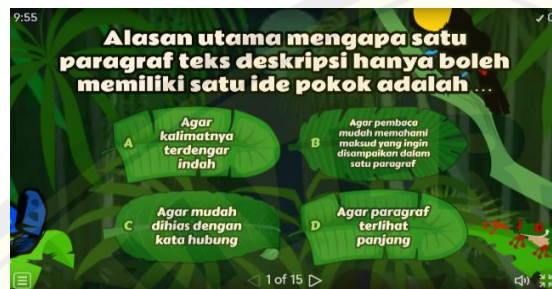
#### n. Menu Bermain



Bagian terakhir dalam menu utama adalah menu “bermain” yang di dalamnya terdapat empat bintang berisi kuis dengan bentuk soal dan tingkat kesulitan yang berbeda.



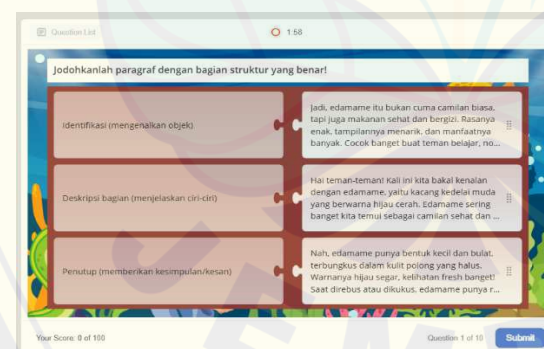
Bintang satu berupa kegiatan menjodohkan gambar sederhana yang berjumlah lima soal



Bintang dua berbentuk pilihan ganda berjumlah lima belas soal yang mengacu pada materi dalam menu membangun



Bintang tiga berupa kegiatan menyusun kalimat inti dan penjelas dengan soal berjumlah lima butir.



Bintang empat berisi lima butir soal dengan kegiatan menyusun struktur teks deskripsi.

### 4.3 Tahap Pengembangan (*Development*) Aplikasi “Eduskrip”

*Development* merupakan tahap mengembangkan produk yang telah dirancang. Tahap ini bertujuan menyempurnakan produk dengan melihat penilaian dan evaluasi dari pihak lain. Tahap pengembangan dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara, yaitu validasi dan uji coba produk.

#### 4.3.1 Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi merupakan kegiatan menilai dan mengukur suatu produk menggunakan indikator tertentu untuk melihat tingkat kelayakannya. Hasil validasi penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dan diuraikan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Aspek yang divalidasi dalam aplikasi “Eduskrip”, yaitu pembelajaran, bahasa, dan desain. Validasi ini melibatkan empat validator dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.1 Identitas Validator

| No. | Nama                                      | Validator                 | Jabatan               | Institusi           |
|-----|-------------------------------------------|---------------------------|-----------------------|---------------------|
| 1.  | Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd. | Ahli pembelajaran         | Dosen                 | Universitas Jember  |
| 2.  | Anita Widjajanti, S.S., M.Hum.            | Ahli bahasa               | Dosen                 | Universitas Jember  |
| 3.  | Jefri Rieski Triyanto, S.Pd., M.Pd.       | Ahli desain               | Dosen                 | Universitas Jember  |
| 4.  | Jatmiko Hadi Susanto, S.Pd., Gr.          | Praktisi Bahasa Indonesia | Guru Bahasa Indonesia | SMP Negeri 5 Jember |

Validator ahli dan praktisi tersebut diberikan kode tertentu oleh peneliti agar mempermudah penulisan di bab pembahasan. Kode tersebut, yaitu: 1) VAP (validator ahli pembelajaran); 2) VAB (validator ahli bahasa); 3) VAD (validator ahli desain; dan 4) VP (validator praktisi Bahasa Indonesia). Setiap validator ahli memberikan penilaian pada satu aspek, antara pembelajaran, bahasa, atau desain sedangkan validator praktisi Bahasa Indonesia memberikan validasi pada semua aspek dengan pengurangan indikator penilaian.

Berdasarkan penilaian dari para validator. Media Eduskrip dikategorikan sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan rincian persentase kelayakan sebagai berikut: 1) 86,7% dari validator ahli pembelajaran (VAP); 2) 92,5% dari validator ahli bahasa (VAB); 3) 92% dari validator ahli desain

(VAD); dan 4) 97% dari validator praktisi Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia. Namun, kelayakan tersebut disertai dengan saran dari setiap validator, penjelasan lengkap hasil validasi dan saran dari validator disajikan lebih rinci melalui penjelasan di bawah ini.

a. Hasil Validasi oleh Validator Ahli Pembelajaran (VAP)

Proses penilaian berfokus pada aspek pembelajaran. Validasi ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kualitas aplikasi “Eduskrip” dari segi materi. Dalam penelitian ini, aspek yang dinilai, yaitu: 1) kesesuaian materi; 2) kedalaman materi; 3) penyajian materi; dan 4) tema pembelajaran. Hasil validasi keempat aspek tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Validitas Pembelajaran

| No.                                 | Aspek Penilaian   | $x$                 | $xi$      | Pi    |
|-------------------------------------|-------------------|---------------------|-----------|-------|
| 1.                                  | Kesesuaian materi | 12                  | 15        | 80%   |
| 2.                                  | Kedalaman materi  | 13                  | 15        | 86,7% |
| 3.                                  | Penyajian materi  | 14                  | 15        | 93,3% |
| 4.                                  | Tema pembelajaran | 13                  | 15        | 86,7% |
| <b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b> |                   | <b>52</b>           | <b>60</b> |       |
| <b>Persentase keseluruhan (P)</b>   |                   | <b>86,7%</b>        |           |       |
| <b>Kualifikasi</b>                  |                   | <b>Sangat layak</b> |           |       |

Rumus penghitungan persentase indikator (Pi) dalam tabel rekapitulasi di atas perlu dijabarkan. Berikut diberikan salah satu contoh penghitungan persentase indikator (Pi) pada aspek kesesuaian materi:

$$Pi = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$Pi = \frac{12}{15} \times 100\%$$

$$Pi = 80\%$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh pada setiap aspek, diketahui bahwa jumlah ( $\Sigma$ )  $x$  sebesar 52 sedangkan jumlah ( $\Sigma$ )  $xi$  sebesar 60. Jumlah tersebut perlu dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$P = 86,7\%$$

Hasil penghitungan menunjukkan bahwa persentase keseluruhan (P) sebesar 86,7%. Maka, berdasarkan kriteria interpretasi skor, aplikasi “Eduskrip” dari segi pembelajaran dikategorikan **sangat layak** untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (hasil validasi lengkap dapat dilihat di Lampiran 4).

Berdasarkan hasil tersebut, sisa persentase sebesar 13,3% menunjukkan bahwa dalam aplikasi “Eduskrip” masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dari segi pembelajaran. Kritik dan saran dari validator serta perbaikan yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Revisi Aspek Pembelajaran dalam Aplikasi “Eduskrip”

| Kritik /<br>Saran                                                | Sebelum Revisi                                                                                                                                                                              | Setelah Revisi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Urutan level kognitif tidak sesuai dengan teori taksonomi bloom. |  <p>Kata kerja operasional mengamati dan mengenali memiliki urutan taksonomi bloom yang kurang jelas.</p> |  <p>Kata kerja operasional lebih diperjelas, berikut penjabarannya: 1) <b>menu mengamati</b>, masuk ke taksonomi bloom C1 dan C2 karena terdapat proses mendeskripsikan gambar secara sederhana; 2) <b>menu membangun</b>, masuk ke taksonomi bloom C3, C4, dan C5 karena terdapat kegiatan mengurutkan, menentukan ide pokok, dan menyusun konjungsi serta memuat kegiatan menganalisis dan menyimpulkan suatu teks; dan 3) <b>menu berkarya</b>, masuk ke taksonomi bloom C6 karena terdapat kegiatan menulis teks deskripsi.</p> |

b. Hasil Validasi oleh Validator Ahli Bahasa (VAB)

Proses penilaian berfokus pada aspek bahasa. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam aplikasi “Eduskrip” sesuai dengan kondisi di lapangan. Dalam penelitian ini, aspek yang dinilai, yaitu: 1) kejelasan bahasa; 2) kaidah kebahasaan; dan 3) interaktivitas bahasa. Hasil validasi ketiga aspek tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Validitas Bahasa

| No.                                 | Aspek Penilaian       | $x$                 | $xi$      | Pi   |
|-------------------------------------|-----------------------|---------------------|-----------|------|
| 1.                                  | Kejelasan bahasa      | 20                  | 20        | 100% |
| 2.                                  | Kaidah kebahasaan     | 8                   | 10        | 80%  |
| 3.                                  | Interaktivitas bahasa | 9                   | 10        | 90%  |
| <b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b> |                       | <b>37</b>           | <b>40</b> |      |
| <b>Persentase keseluruhan (P)</b>   |                       | <b>92,5%</b>        |           |      |
| <b>Kualifikasi</b>                  |                       | <b>Sangat layak</b> |           |      |

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas. Dijabarkan salah satu contoh penghitungan persentase indikator (Pi) pada aspek kejelasan bahasa sebagai berikut:

$$Pi = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$Pi = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$Pi = 100\%$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh pada setiap aspek, diketahui bahwa jumlah ( $\Sigma$ )  $x$  sebesar 37 sedangkan jumlah ( $\Sigma$ )  $xi$  sebesar 40. Jumlah tersebut perlu dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Hasil penghitungan menunjukkan bahwa persentase keseluruhan (P) sebesar 92,5%. Maka, berdasarkan kriteria interpretasi skor, aplikasi “Eduskrip” dari segi bahasa dikategorikan **sangat layak** dan dapat diterapkan

dalam kegiatan belajar mengajar (hasil validasi lengkap dapat dilihat di Lampiran 4).

Berdasarkan hasil tersebut, sisa persentase sebesar 7,5% menunjukkan bahwa dalam aplikasi “Eduskrip” masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dari segi bahasa. Kritik dan saran dari validator serta perbaikan yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Revisi Aspek Bahasa dalam Aplikasi “Eduskrip”

| Kritik / Saran                                        | Sebelum Revisi                                                                                                                                                                                                                 | Setelah Revisi                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Perlu ditambahkan kalimat apresiasi atau penyemangat. |  <p>“Selamat datang di kelas mengenali. Yuk, klik tombol panah selanjutnya!”</p> <p>Tulisan yang tertera hanya sebatas kalimat persuasif.</p> |  <p>“Wahhh hebat, kalian telah sampai di kelas membangun. Yuk, klik tombol panah selanjutnya!”</p> <p>Tulisan tidak hanya menginstruksikan siswa untuk mengikuti arahan, tetapi juga memberikan semangat sebagai bentuk apresiasi.</p> |

#### c. Hasil Validasi oleh Validasi Ahli Desain (VAD)

Proses penilaian berfokus pada aspek desain. Validasi ini dilakukan untuk menguji visualisasi pada aplikasi “Eduskrip”. Dalam penelitian ini, aspek yang dinilai, yaitu: 1) tampilan; 2) navigasi dan fitur; 3) penyajian menu; dan 4) fungsionalitas. Hasil validasi keempat aspek tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Rekapitulasi Validitas Desain

| No.                        | Aspek Penilaian    | $x$          | $xi$ | Pi   |
|----------------------------|--------------------|--------------|------|------|
| 1.                         | Tampilan           | 19           | 20   | 95%  |
| 2.                         | Navigasi dan fitur | 9            | 10   | 90%  |
| 3.                         | Penyajian menu     | 10           | 10   | 100% |
| 4.                         | Fungsionalitas     | 8            | 10   | 80%  |
| Jumlah ( $\Sigma$ )        |                    | 46           | 50   |      |
| Persentase keseluruhan (P) |                    | 92%          |      |      |
| Kualifikasi                |                    | Sangat layak |      |      |

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas. Dijabarkan salah satu contoh penghitungan persentase indikator (Pi) pada aspek tampilan sebagai berikut:

$$P_i = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$P_i = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$P_i = 95\%$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh pada setiap aspek, diketahui bahwa jumlah ( $\Sigma$ )  $x$  sebesar 46 sedangkan jumlah ( $\Sigma$ )  $xi$  sebesar 50. Jumlah tersebut perlu dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

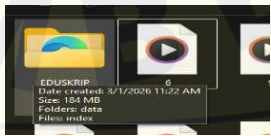
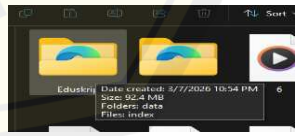
$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Hasil penghitungan menunjukkan bahwa persentase keseluruhan (P) sebesar 92%. Maka, berdasarkan kriteria interpretasi skor, aplikasi “Eduskrip” dari segi desain dikategorikan **sangat layak** dan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (hasil validasi lengkap dapat dilihat pada Lampiran 4).

Berdasarkan hasil tersebut, sisa persentase sebesar 8% menunjukkan bahwa dalam aplikasi “Eduskrip” masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dari segi desain. Kritik dan saran dari validator serta perbaikan yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Revisi Aspek Desain dalam Aplikasi “Eduskrip”

| Kritik / Saran                                                                                                               | Sebelum Revisi                                                                                                                                                    | Setelah Revisi                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Perlu diperhatikan kembali stabilitas media agar dapat berjalan lancar tanpa <i>error</i> saat digunakan dalam pembelajaran. |  <p>Media yang diajukan saat validasi memiliki ukuran file sebesar 184 MB</p> |  <p>Ukuran file menjadi 92.4 MB setelah dilakukan pengompresan media dan penghapusan beberapa salindia yang dirasa kurang penting.</p> |

## d. Hasil Validasi oleh Validator Praktisi Bahasa Indonesia (VP)

Proses penilaian dilakukan pada semua aspek. Dalam penelitian ini, aspek yang dinilai, yaitu: 1) kesesuaian materi; 2) kedalaman materi; 3) penyajian materi; 4) tema pembelajaran; 5) kejelasan bahasa; 6) kaidah kebahasaan; 7) interaktivitas bahasa; 8) tampilan; 9) navigasi dan fitur; 10) penyajian menu; dan 11) fungsionalitas. Hasil validasi kesebelas aspek tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Validitas Pembelajaran, Bahasa, dan Desain oleh Validator praktisi Bahasa Indonesia (VP)

| No.                        | Aspek Penilaian       | $x$          | $xi$ | Pi   |
|----------------------------|-----------------------|--------------|------|------|
| 1.                         | Kesesuaian materi     | 10           | 10   | 100% |
| 2.                         | Kedalaman materi      | 5            | 5    | 100% |
| 3.                         | Penyajian materi      | 4            | 5    | 80%  |
| 4.                         | Tema pembelajaran     | 5            | 5    | 100% |
| 5.                         | Kejelasan bahasa      | 5            | 5    | 100% |
| 6.                         | Kaidah kebahasaan     | 5            | 5    | 100% |
| 7.                         | Interaktivitas bahasa | 5            | 5    | 100% |
| 8.                         | Tampilan              | 5            | 5    | 100% |
| 9.                         | Navigasi dan fitur    | 10           | 10   | 100% |
| 10.                        | Penyajian menu        | 5            | 5    | 100% |
| 11.                        | Fungsionalitas        | 4            | 5    | 80%  |
| Jumlah ( $\Sigma$ )        |                       | 63           | 65   |      |
| Persentase keseluruhan (P) |                       | 97%          |      |      |
| Kualifikasi                |                       | Sangat layak |      |      |

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas. Dijabarkan salah satu contoh penghitungan persentase indikator (Pi) pada aspek kesesuaian materi sebagai berikut:

$$Pi = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$Pi = \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$Pi = 100\%$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh pada setiap aspek, diketahui bahwa jumlah ( $\Sigma$ )  $x$  sebesar 63 sedangkan jumlah ( $\Sigma$ )  $xi$  sebesar 65. Jumlah tersebut perlu dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{65} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Hasil penghitungan menunjukkan bahwa persentase keseluruhan (P) sebesar 97%. Maka, berdasarkan kriteria interpretasi skor, aplikasi “Eduskrip” dikategorikan **sangat layak** dan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (hasil validasi lengkap dapat dilihat di Lampiran 4). Berdasarkan hasil tersebut, sisa persentase sebesar 3% menunjukkan bahwa dalam aplikasi “Eduskrip” masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki. Kekurangan yang perlu direvisi berdasarkan catatan validator praktisi Bahasa Indonesia berkaitan dengan stabilitas media seperti dalam Tabel 4.9.

#### 4.3.2 Uji Coba Lapangan (*Developmental Testing*)

Aplikasi “Eduskrip” yang telah melalui tahap validasi dan revisi selanjutnya akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba awal dilaksanakan pada tanggal 9 Maret 2026 di kelas VII A dengan responden berjumlah 31 orang sedangkan uji coba akhir dilaksanakan pada tanggal 7 April 2026 di kelas VII C dengan jumlah responden sebanyak 32 orang. Kedua uji coba tersebut menunjukkan kategori sangat layak jika ditinjau dari respons siswa terhadap penggunaan aplikasi “Eduskrip”. Berdasarkan respons siswa yang diisi melalui Google Formulir, uji coba awal mendapatkan persentase sebesar 89,8% sedangkan uji coba akhir sebesar 93%. Namun, jika ditinjau dari keseluruhan proses pembelajaran, aplikasi “Eduskrip” masih perlu diperbaiki ulang hingga optimal.

Dalam penelitian ini, uji coba awal dilaksanakan selama 90 menit (3 JP × 30 menit) dengan menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang dimulai dari kegiatan pendahuluan hingga penutup. Pengujian aplikasi “Eduskrip” pada kegiatan inti belum sepenuhnya memfasilitasi proses menulis karena adanya efisiensi waktu di bulan ramadan. Selain itu, penjelasan materi yang cukup padat membuat kegiatan menulis yang berada di akhir sintak CTL (*Contextual Teaching and Learning*) tidak berjalan dengan lancar.

Kendala lain juga terlihat saat peneliti mengamati proses penggunaan media oleh siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat tiga kendala yang terjadi, yaitu: 1) siswa masih kebingungan mengetuk tombol-tombol navigasi, seperti tombol “kembali” dan “selanjutnya”; 2) tanda panah berisi tautan yang salah sehingga ketika diklik menuju ke salindia yang tidak sesuai; dan 3) terdapat ketidaksesuaian antara soal dengan jawaban. Namun, walaupun terdapat banyak kendala, proses penyebaran angket berhasil dilaksanakan sehingga peneliti tetap mendapatkan penilaian dari 31 siswa. Hasil angket respons siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Kelas VII A

| No.                                 | Aspek Penilaian | $x$                 | $xi$         | Pi    |
|-------------------------------------|-----------------|---------------------|--------------|-------|
| 1.                                  | Pembelajaran    | 556                 | 620          | 89,7% |
| 2.                                  | Bahasa          | 278                 | 310          | 89,7% |
| 3.                                  | Desain          | 280                 | 310          | 90,3% |
| <b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b> |                 | <b>1.114</b>        | <b>1.240</b> |       |
| <b>Persentase keseluruhan (P)</b>   |                 | <b>89,8%</b>        |              |       |
| <b>Kualifikasi</b>                  |                 | <b>Sangat layak</b> |              |       |

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas. Dijabarkan salah satu contoh penghitungan persentase indikator (Pi) pada aspek pembelajaran sebagai berikut:

$$Pi = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$Pi = \frac{556}{620} \times 100\%$$

$$Pi = 89,7\%$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh pada setiap aspek, diketahui bahwa jumlah ( $\Sigma$ )  $x$  sebesar 1.114 sedangkan jumlah ( $\Sigma$ )  $xi$  sebesar 1.240. Jumlah tersebut perlu dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1114}{1240} \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Hasil penghitungan menunjukkan bahwa persentase keseluruhan (P) sebesar 89,8%. Maka, berdasarkan kriteria interpretasi skor, aplikasi “Eduskrip” yang dinilai siswa dikategorikan **sangat layak** diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, sisa persentase sebesar 10,2% menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dalam aplikasi “Eduskrip”. Perbaikan kekurangan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10 Revisi Aplikasi “Eduskrip” pada Uji Coba Awal

| Evaluasi                                                                                                                                    | Sebelum Revisi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Setelah Revisi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tombol-tombol navigasi, seperti tombol <i>home</i> (rumah), kembali, dan selanjutnya perlu diperjelas agar tidak membuat siswa kebingungan. | <br>Tombol navigasi yang digunakan hanya berupa gambar.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <br>Tombol navigasi diberikan keterangan agar lebih jelas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Beberapa soal dan jawaban kurang sinkron sehingga perlu disesuaikan ulang.                                                                  | <br>Soal berisi perintah untuk mendeskripsikan gambar, tetapi pilihan jawaban hanya mendeskripsikan rasa makanan, tanpa melibatkan gambar manusia yang ada. Pilihan jawaban tersebut, yaitu:<br>a. aku memiliki rasa asam seperti buah jeruk;<br>b. aku memiliki rasa asin karena kandungan garam;<br>c. aku memiliki rasa tawar; dan<br>d. aku memiliki rasa pahit karena kandungan buah kakao yang tinggi. | <br>Berikut hasil jawaban setelah dilakukan perbaikan:<br>a. aku sedang memakan makanan yang memiliki rasa asam seperti buah jeruk;<br>b. aku sedang memakan makanan yang memiliki rasa asin karena kandungan garam;<br>c. aku sedang memakan makanan yang memiliki rasa tawar; dan<br>d. aku sedang memakan makanan yang memiliki rasa pahit karena kandungan buah kakao yang tinggi. |

Hasil revisi di atas selanjutnya diterapkan kembali pada uji coba akhir. Uji coba akhir dilaksanakan selama 120 menit ( $3 \text{ JP} \times 40 \text{ menit}$ ) di kelas VII C dengan siswa berjumlah 32 orang. Model pembelajaran yang digunakan tetap sama, yaitu CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang dimulai dari kegiatan pendahuluan hingga penutup. Pada kegiatan inti, proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Terdapat sedikit kendala umum, seperti susah sinyal, tetapi hal tersebut tidak mengganggu berlangsungnya pembelajaran sehingga siswa mampu mengumpulkan karya teks deskripsinya. Hasil pengerjaan tugas menulis teks deskripsi menunjukkan adanya pencapaian tujuan pembelajaran yang belum sepenuhnya optimal (TP dapat dilihat di Lampiran 6), khususnya pada tujuan pembelajaran ke-4 dan ke-5. Ketercapaian tujuan pembelajaran yang belum optimal tersebut disebabkan adanya keterbatasan jumlah pertemuan di kelas sehingga penyampaian materi belum dapat dilaksanakan secara bertahap dan mendalam (hasil karya teks deskripsi dan nilai siswa dapat dilihat di Lampiran 8). Selanjutnya, sebelum kegiatan ditutup, peneliti memberikan angket kepada siswa sama seperti di uji coba awal. Hasil angket respons siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Kelas VII C

| No.                                 | Aspek Penilaian | $x$                 | $xi$         | Pi     |
|-------------------------------------|-----------------|---------------------|--------------|--------|
| 1.                                  | Pembelajaran    | 603                 | 640          | 94,2%  |
| 2.                                  | Bahasa          | 285                 | 320          | 89,06% |
| 3.                                  | Desain          | 302                 | 320          | 94,37% |
| <b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b> |                 | <b>1.190</b>        | <b>1.280</b> |        |
| <b>Persentase keseluruhan (P)</b>   |                 | <b>93%</b>          |              |        |
| <b>Kualifikasi</b>                  |                 | <b>Sangat layak</b> |              |        |

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas. Dijabarkan salah satu contoh penghitungan persentase indikator (Pi) pada aspek pembelajaran sebagai berikut:

$$Pi = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$Pi = \frac{603}{640} \times 100\%$$

$$Pi = 94,2\%$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh pada setiap aspek, diketahui bahwa jumlah ( $\sum x$ ) sebesar 1.190 sedangkan jumlah ( $\sum xi$ ) sebesar 1.280. Jumlah tersebut perlu dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1190}{1280} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Hasil penghitungan menunjukkan bahwa persentase keseluruhan (P) sebesar 93%. Maka, berdasarkan kriteria interpretasi skor, aplikasi “Eduskrip” yang dinilai siswa dikategorikan **sangat layak** diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, sisa persentase sebesar 7% menunjukkan bahwa masih terdapat aspek-aspek yang perlu disempurnakan pada aplikasi “Eduskrip”, terutama pada stabilitas media saat digunakan. Meskipun perbaikan telah dilakukan berdasarkan hasil validasi sebelumnya, pada tahap uji coba akhir masih ditemukan kendala berupa keterlambatan respons (*lag*) pada aplikasi “Eduskrip”. Kendala tersebut cenderung muncul ketika aplikasi digunakan dengan kondisi jaringan internet yang kurang stabil sehingga memengaruhi kelancaran akses aplikasi.

#### 4.4 Tahap Penyebaran (Disseminate) Aplikasi “Eduskrip”

*Disseminate* merupakan tahapan membagikan produk untuk memperluas jangkauan pemakaian sehingga dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang membutuhkan. Tahap penyebaran dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga langkah sistematis sebagai berikut: 1) mengunggah aplikasi “Eduskrip” melalui laman *web* Netlify; 2) mengubah “Eduskrip” menjadi format APK melalui Website 2 APK Builder; 3) membagikan tautan *web* sekaligus aplikasinya melalui WhatsApp untuk guru Bahasa Indonesia dan beberapa siswa di SMPN 5 Jember.

Penyebaran dalam bentuk tautan dan aplikasi dilakukan agar produk dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat (*device*). Dengan demikian, aplikasi “Eduskrip” tidak hanya dapat dimanfaatkan saat penelitian berlangsung, tetapi juga dapat digunakan seterusnya sebagai media pendukung dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

## BAB V PENUTUP

Simpulan berfungsi untuk meringkas hasil temuan berdasarkan rumusan masalah. Selain simpulan, bab ini juga memuat saran yang ditujukan kepada pihak-pihak tertentu untuk menindaklanjuti hasil penelitian. Simpulan dan saran dijabarkan secara lebih rinci melalui penjelasan di bawah ini.

### 5.1 Simpulan

Pada tahap pendefinisian, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan mengintegrasikan suatu konteks ke dalam teks deskripsi, tulisan cenderung mengarah ke teks narasi, konjungsi yang digunakan kurang tepat, kohesi dalam kalimat kurang padu, serta struktur teks deskripsi kurang runtut dan lengkap. Di samping itu, penerapan permainan berbasis digital dan tema lokal dapat menarik perhatian siswa sehingga membantu siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Kebutuhan tersebut menjadi dasar penyusunan konsep teks deskripsi yang disajikan secara konstruktivis melalui pengerjaan kuis, pembahasan, dan penguatan materi. Selain itu, dirumuskan juga konsep tugas yang berfokus pada keterampilan menulis teks deskripsi dengan menggunakan LKPD *online* yang dilengkapi instruksi serta tahapan menulis secara rinci dan sistematis.

Pada tahap perancangan, produk disusun dengan lima perangkat digital (*tools*), yaitu Canva, PowerPoint, iSpring Suite, Netlify, dan Website 2 APK Builder. Canva dan PowerPoint digunakan untuk membuat desain aplikasi, seperti tampilan menu, tombol navigasi, kotak petunjuk (*tooltip*), kuis, dan lain sebagainya. iSpring Suite, Netlify, dan Website 2 APK Builder digunakan untuk mengubah desain menjadi format HTML yang selanjutnya dikonversi dalam bentuk tautan *website* dan aplikasi. Desain aplikasi yang telah dirancang memuat 14 bagian penting, antara lain: 1) tampilan awal; 2) menu panduan; 3) menu belajar; 4) menu bermain; 5) tampilan kuis *online*; 6) LKPD analisis struktur dan konjungsi; 7) LKPD menulis teks deskripsi bertema agroindustri Jember; dan lain-lain.

Pada tahap pengembangan, aplikasi “Eduskrip” divalidasi oleh tiga validator ahli (VA), yaitu pembelajaran, bahasa, dan desain, serta satu validator praktisi (VP), yaitu guru Bahasa Indonesia. Aspek pembelajaran memperoleh persentase sebesar 86,7%, bahasa sebesar 92,5%, desain sebesar 92%, dan validasi dari validator praktisi Bahasa Indonesia (VP) menunjukkan bahwa keseluruhan aspek memperoleh persentase sebesar 97%. Validator tidak hanya menilai, tetapi juga memberikan masukan untuk perbaikan aplikasi “Eduskrip”. Kekurangan yang telah diperbaiki selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan respon siswa, uji coba awal mendapatkan persentase sebesar 89,8% dan meningkat menjadi 93% pada uji coba akhir setelah dilakukan penyempurnaan pada produk. Hasil validasi dan uji coba tersebut menunjukkan bahwa aplikasi “Eduskrip” dikategorikan sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tahap penyebaran, aplikasi “Eduskrip” yang telah disempurnakan dibagikan kepada guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII SMPN 5 Jember dalam bentuk tautan dan aplikasi melalui Whatsapp. Dengan demikian, aplikasi “Eduskrip” dapat diakses secara mudah melalui berbagai perangkat.

## 5.2 Saran

Saran digunakan untuk memberikan rekomendasi kepada pihak lain. Dalam penelitian ini, saran diberikan kepada tiga pemangku kepentingan (*stakeholder*) sesuai dengan tupoksi atau perannya masing-masing.

- 1) Guru Bahasa Indonesia disarankan untuk memanfaatkan aplikasi “Eduskrip” dalam pembelajaran agar memudahkan proses penyampaian materi menulis teks deskripsi.
- 2) Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia disarankan untuk memanfaatkan hasil penelitian sebagai bahan pembelajaran dan diskusi pada mata kuliah yang relevan; dan
- 3) Peneliti lain yang sejenis disarankan mengembangkan media yang lebih interaktif serta menguji efektivitasnya agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agaj, F. 2016. The Impact of Multimedia in Teaching and Learning. *European Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(6), 54-59.
- Aimmah, I., & Amin, M. 2025. *Thiagarajan's 4-D learning model: A theoretical study and its application in learning device development*. *Journal of Education Policy Analysis (JEPA)*, 1(1), 17-24.
- Amruddin, R., Priyanda, R., Agustina, T. S., Ariantini, N. S., Rusmayani, N. G. A. L., Aslindar, D. A., Ningsih, K. P., Wulandari, S., Putranto, P., Yuniati, I., Untari, I., Mujiani, S., & Wicaksono, D. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Anggrainingsih, D., Dwi, H., & Adila, N. 2022. Analisis Kinerja Produksi Nilai Tambah dan Keuntungan Agroindustri Tempe di Kelurahan Kedamaian Kota Bandar Lampung. *Journal of Food System and Agribusiness*, 6(1), 2022, 59-68.
- Asyifa, N., Azizah, P., & Tania, V. (2024). Keterampilan menulis teks deskripsi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 2(3), 244–252
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Dalman, H. 2016. *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajagrafindo Persada
- Dwiyono, K. 2019. *Agroindustri*. Jakarta: Lembaga Penerbitan Universitas Nasional.
- Febriani, G., & Sulanjari, B. 2022. Analisis Teks Deskriptif pada Buku Pembelajaran Asah Basa Jawa Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah*, 1(2), 43-52.
- Febrianti, V., & Thahar, H., E. 2020. Komparasi Keterampilan Menulis Teks Deskripsi dengan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Padang. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 72-80.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, J., Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, N., & Waris, L. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Gunawan, T. 2024. *Buku Ajar Multimedia*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

- Hendra, S., Afriyadi, H., Tanwir, S., Hayati, N., Supardi, S., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hendrawan, D. N., & Indihadi, D. 2019. Implementasi Proses Menulis pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Tokoh Cerita Fiksi. *Jurnal Pedadidaktika*, 6(1), 47-57.
- Ilmi, A. F. N. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Articulate Storyline 3 untuk SMP/MTs Kelas VII*. Skripsi. Universitas Jember, Jember.
- Khoiri, N. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Ragam, Model, & Pendekatan*. Semarang: Southeast Asian Publishing.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Lestari, N. D. 2018. Pembelajaran Autentik dalam Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Efektor*, 5(2), 74-85.
- Madani, A. A., Sukriati, F., & Hamidah, S. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembuatan *Slashquilt*. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 6(3), 187-190.
- Mashudi, & Azzahro, F. 2020. *Contextual Teaching and Learning*. Lumajang: LP3DI Press.
- Nata, I. P. R. 2019. *Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Permanasari, D. 2017. Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat. *Jurnal Pesona*, 3(2), 156-162.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. 2022. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Education*, 1(1), 1-11.
- Ramadani, A. N., Putri, S. M., & Widodo, R. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.

- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rukmana, A. Y., Zebua, R. S. Y., Sepriano, Aryanto, D., Nur'Aini, I., Ardiansyah, W., Adhicandra, I., Hartatik, H., Setiawan, Z. 2023. *Dunia Multimedia (Pengenalan dan Penerapannya)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Azis, I., & Sahabuddin. 2023. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Semi, M. A. (2021). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Sitorus, W. T., & Siregar, R. 2025. Pengembangan Materi Pembelajaran Teks Deskripsi Berbantuan Web Netlify untuk Siswa Kelas VII SMP Swasta Methodist Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 10(2), 334-346.
- Subarna, R., Sofie, D., & C. E. S. *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat kurikulum dan perbukuan, BSKAP, kemendikbudristek.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono, S., Supratno, H., Yuwana, S., Pairin, U., & Munir, A. 2021. *Struktur dan Aspek Kebahasaan Teks Deskripsi sebagai Bahan Ajar Kontekstual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Jenjang SMP/MTs*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Multidisiplin (SNPM), Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya.
- Suryawati, E., & Kamisah, O. 2017. *The Impact of Contextual Teaching and Learning on Improving Student Achievement in Economic Mathematics*. EURASIA: *Journal of Mathematics, Science, and Technology Education*, 14(1), 61-76.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening.
- Syukron, A. 2023. *Penerapan TPACK Bermuatan Agro-Industri dalam Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia*. Jember: UPA Penerbitan Universitas Jember.
- Timisela, N. R., Wibaningwati, D. B., Yulianti, M., Fathoni, Z., Mahdar, M., Suciati, L. P., Yurisinthae, E., Ulma, R. O., Melly, S., Aji, T. S., & Senjayani, A. 2023. *Pengantar Agroindustri*. Padang: Hei Publishing.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Sudiapermana, E., Alhapip, L., Anggraena, Y., Maisura, R., Amalia, N. R. A. S., Solihin, L., Ali, N. B. V., & Krisna, F.

- N. 2024. *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, BSKAP, kemendikbudristek.
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. 2023. *Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia*. Laporan penelitian. Jakarta: Oliver Wyman.
- Wati, S. G., Werdiningsih, Y. K., & Sunarya. 2023. Penerapan Media Netlifys dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskriptif Tentang Upacara Adat pada Siswa Kelas IX A SMP Negeri 2 Bantarkawung Tahun Ajaran 2022/2023. *Jisabda: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 4(2), 9-14.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. 2021. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Wulandari, L. S. 2021. *Mahir Menulis Teks Deskripsi dan Teks Laporan*. Jakarta: PNJ Press.
- Yusuf, Y., Ibrahim, R., & Iskandar, D. (2017). *Keterampilan Menulis: Pengantar Pencapaian Kemampuan Epistemik*. Banda Aceh: Syiah Kuala Lumpur Press.

LAMPIRAN



[https://drive.google.com/file/d/1\\_rNvZjDxSjWUUCRqEfR3RHJP1\\_MC12pJ/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1_rNvZjDxSjWUUCRqEfR3RHJP1_MC12pJ/view?usp=drive_link)

## AUTOBIOGRAFI



Penulis bernama Sri Lestari, biasa dipanggil Tari. Lahir di Banyuwangi pada tanggal 14 Desember 2004. Penulis menempuh pendidikan tinggi di Universitas Jember, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Selama berkuliah, penulis berusaha mengembangkan potensi dirinya dengan mengikuti beberapa kegiatan pengembangan diri. Pada semester pertama, penulis memulai pengembangan dirinya dengan mengikuti seleksi beasiswa. Pada tahap ini, penulis berhasil memperoleh beasiswa Smart Scholarship dari YBM BRILiaN. Memasuki semester kedua, penulis aktif

dalam kegiatan organisasi dengan bergabung pada UKM UNEJ Mengajar. Kegiatan di organisasi tersebut sangat beragam, salah satunya mengajar di daerah pelosok Jember. Pada semester ketiga, setelah program beasiswa berakhir, penulis fokus pada keterampilan berkomunikasi, khususnya dalam bidang *public speaking*. Penulis mulai terlibat sebagai pembawa acara dalam berbagai kegiatan organisasi dan program studi, yang kemudian meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan berbicara di depan publik.

Pada semester keempat, penulis tetap aktif dalam kegiatan di UKM UNEJ Mengajar, terlibat dalam pementasan sendratari, dan masih mengikuti beberapa seleksi beasiswa. Memasuki semester kelima, penulis memulai usaha kecil bersama sahabatnya di bidang penjualan produk makanan (informasi dapat dilihat di akun Instagram. Selain itu, penulis juga mengikuti lomba cipta puisi tingkat internasional dalam Festival Jambore Sastra Asia Tenggara. Karya penulis berhasil lolos tahap kurasi dan diterbitkan dalam bentuk buku antologi. Di semester enam, penulis mengikuti program Asistensi Mengajar di salah satu SMP Jember. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktis dalam dunia pendidikan serta memperkuat kompetensi pedagogik sebagai calon pendidik. Selanjutnya, pada semester 7 dan 8, penulis mengembangkan pengalaman profesional dengan bergabung dalam tim penerbit sebagai editor buku. Keterlibatan ini bertujuan meningkatkan keterampilan dalam bidang penyuntingan karya. Untuk informasi lebih lengkap, penulis dapat dihubungi melalui: 1) Email, [srilestari041214@gmail.com](mailto:srilestari041214@gmail.com); 2) Instagram, @srlsti\_\_\_\_; dan 3) LinkedIn, Sri Lestari.