

## **Pengembangan Media “Klik Aja” dalam Pembelajaran Daring Menyampaikan Teks Berita bagi Siswa Kelas VIII**

<sup>1</sup>Alvira Jasmin Eka Fahriyanti

<sup>2</sup>Citra Ika Prasetya

<sup>3</sup>Rizky Wantoro

<sup>1,2,3</sup>UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Alamat surel: [alvira.jasmin.18@gmail.com](mailto:alvira.jasmin.18@gmail.com)

### **Abstract**

*The Covid-19 pandemic is a new challenge in the world of education, especially for a teacher, because learning must be done online. Therefore, teachers must master digital skills and creative thinking patterns, especially in conveying news texts. Facing this, this study discusses the development of online-based interactive learning media. The media development was designed by utilizing the Articulate Storyline 3 software in collaboration with learning videos and Google forms which were then combined on the Linktree website. The objectives of this study include describing the development of media and the presentation/display of the "Click Aja" media in online learning to deliver news texts for class VIII students and describe the results of the effectiveness test of using "Click Aja" media in online learning to deliver news texts for class VIII students. This study uses the type of research and development method ADDIE model. Through this research method, the discussion in this study leads to the resulting product, which is a "Click Aja" learning media. The product was tested by experts and obtained an average value of 3.4 which states*

*that the media is suitable for use. In addition, the product was also tested on students and obtained an average score of 3.51 which stated that the media was suitable for use. Although the "Click Aja" media is feasible to use, there are improvements submitted by experts, including errors in writing, the delivery of material in the learning video is less communicative and incomplete material regarding news texts.*

**Keywords:** *development, "Klik Aja" media, news text*

### **Abstrak**

*Pandemi Covid-19 merupakan tantangan baru dalam dunia pendidikan, terutama bagi seorang guru, karena pembelajaran harus dilakukan secara daring. Maka dari itu, guru harus menguasai keterampilan digital dan pola berpikir kreatif, terutama dalam menyampaikan teks berita. Menghadapi hal tersebut, penelitian ini membicarakan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis online. Pengembangan media tersebut dirancang dengan memanfaatkan software Articulate Storyline 3 yang dikolaborasikan dengan video pembelajaran dan Google forms yang kemudian digabungkan dalam website Linktree. Tujuan penelitian ini di antaranya adalah mendeskripsikan pengembangan media dan penyajian/tampilan media "Klik Aja" dalam pembelajaran daring menyampaikan teks berita bagi siswa kelas VIII dan mendeskripsikan hasil uji keefektifan penggunaan media "Klik Aja" dalam pembelajaran daring menyampaikan teks berita bagi siswa kelas VIII. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan model ADDIE. Melalui metode penelitian tersebut, pembahasan pada penelitian*

*ini mengarah kepada produk yang dihasilkan, yaitu berupa media pembelajaran “Klik Aja”. Produk tersebut diujikan kepada ahli dan memperoleh nilai rata-rata 3,4 yang menyatakan media tersebut layak digunakan. Selain itu, produk tersebut juga diujikan kepada siswa dan memperoleh nilai rata-rata 3,51 yang menyatakan media tersebut layak digunakan. Meskipun media “Klik Aja” layak untuk digunakan, akan tetapi terdapat perbaikan-perbaikan yang disampaikan oleh ahli, diantaranya terdapat kesalahan dalam penulisan, penyampaian materi dalam video pembelajaran kurang komunikatif dan kurang lengkapnya materi mengenai teks berita.*

**Kata kunci:** pengembangan, media “Klik Aja”, teks berita

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadi sebuah terobosan dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran daring pada masa pandemi *Covid-19*. Saputra, dkk. menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi menjadi solusi pembelajaran daring pada masa pandemi *Covid-19* yang membatasi aktivitas manusia (Saputra et al., 2020: 77). Berdasarkan pernyataan ahli tersebut menjadikan tantangan tersendiri bagi seorang guru untuk aktif dan mampu menguasai teknologi. Hal ini dikarenakan, kesuksesan dalam

mencapai tujuan pembelajaran tergantung kepada guru dalam memanfaatkan teknologi untuk digunakan sebagai media pembelajaran daring.

Bentuk pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang bernama “Klik Aja”. Alasan media “Klik Aja” dikembangkan karena kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *online* yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring di tengah pandemi *Covid-19*, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran interaktif berbasis *online* digunakan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi, mengatasi hambatan ruang dan waktu, indra, serta benda (Mulyaningtyas & Nurjanah, 2021: 24; Zulhelmi et al., 2017: 73). Selain itu, media ini dikembangkan karena belum adanya penelitian terdahulu yang menggabungkan beberapa media pembelajaran menjadi satu media utama.

Media “Klik Aja” dikembangkan berdasarkan KD 4.2 kelas VIII yang berbunyi “Menyajikan data dan informasi dalam bentuk berita secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan (lafal, intonasi, mimik, dan kinesik)”. Media “Klik Aja” menarik dikembangkan karena media ini mudah diakses oleh siswa. Selain itu, tampilan media disajikan semenarik mungkin dengan dilengkapi tombol-tombol yang mudah diakses oleh siswa. Dalam proses pengembangannya, media “Klik Aja” memanfaatkan teknologi berupa *software*

*Articulate Storyline 3* yang dikolaborasikan dengan video pembelajaran dan *Google forms* yang kemudian digabungkan dengan menggunakan *website Linktree*.

Pada penelitian ini, terdapat penelitian terdahulu yang sejenis, antara lain: (1) penelitian yang ditulis oleh Ricky Firmansyah dan Iis Saidah yang berjudul “Perancangan *Web Based Learning* sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT”. Persamaan dengan penelitian tersebut terdapat pada basis media yang digunakan, yaitu media yang dapat diakses melalui *website*. Perbedaannya terdapat pada jenis media yang dikembangkan. Pada penelitian terdahulu menggunakan *Web Based Learning*, sedangkan pada penelitian ini memerlukan *software Articulate Storyline 3* yang yang dapat dipublikasikan dengan format *html*, kemudian mengubahnya menjadi tampilan *website* melalui proses *hosting*.

Selanjutnya, (2) penelitian yang ditulis oleh Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII”. Persamaan dengan penelitian tersebut terdapat pada jenis *software* yang digunakan serta model pengembangan media pembelajarannya. Perbedaannya terdapat pada bentuk pengembangan yang dilakukan. Pada penelitian terdahulu yang sejenis hanya menggunakan satu *software* saja, yaitu *Articulate Storyline 3*. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan *software Articulate Storyline 3* yang

dikolaborasikan dengan video pembelajaran dan *Google forms* yang kemudian digabungkan dengan menggunakan *website Linktree*.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu: (1) untuk mendeskripsikan pengembangan media dan penyajian/tampilan media “Klik Aja” dalam pembelajaran daring menyampaikan teks berita bagi siswa kelas VIII; (2) mendeskripsikan hasil uji keefektifan penggunaan media “Klik Aja” dalam pembelajaran daring menyampaikan teks berita bagi siswa kelas VIII.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang diuraikan secara kualitatif. Metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk atau media pembelajaran interaktif, agar menjadi media pembelajaran daring yang layak digunakan di tengah pandemi *Covid-19*. Model metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang meliputi (1) tahap analisis (*analysis*) dilakukan untuk menemukan topik permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan analisis pembelajaran, analisis siswa, dan guru.

Selanjutnya (2) tahap perancangan (*design*), menentukan pemecahan masalah yang tepat untuk dilakukan dengan merencanakan media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu berupa media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan

memanfaatkan *software Articulate Storyline 3* yang dikolaborasikan dengan video pembelajaran dan *Google form* yang kemudian digabungkan dengan menggunakan *website Linktree*. Di dalamnya berisi tentang materi pembelajaran teks berita, video pembelajaran serta contoh-contoh terkait materi pembelajaran teks berita.

Berikutnya (3) tahap pengembangan (*development*), merangkai serta mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media yang telah dibuat. Kemudian dilakukan uji coba atau validasi terhadap ahli media sebelum menerapkan media pembelajaran yang telah dirancang; (4) tahap penerapan (*implementation*), menerapkan media pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan kepada kelompok kecil; (5) tahap evaluasi (*evaluation*), tahap ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan (Sari & Harjono, 2021: 124-125).

Subjek penelitian ini dilakukan pada kelompok kecil dengan menguji 8 siswa kelas VIII SMP/MTs. Uji coba produk kepada ahli dilakukan terhadap beberapa ahli yang menguji validitas media pembelajaran yang dibuat. Ahli tersebut adalah Ibu Rahmawati Mulyaningtyas, M.Pd, Ibu Dian Etikasari, M.Pd, dan Ibu Elen Nurjanah, M.Pd, selaku dosen ahli media pembelajaran di UIN SATU Tulungagung. Instrumen pengumpulan data penelitian berupa

lembar *check list* klasifikasi bahan penelitian, catatan hasil pengamatan, lembar validasi dari subjek penelitian dan ahli media pembelajaran, serta pedoman wawancara. Data penelitian diperoleh melalui wawancara serta observasi atau pengamatan langsung melalui hasil uji coba media pembelajaran terhadap subjek penelitian serta hasil uji validitas media pembelajaran terhadap dosen ahli media pembelajaran. Hal ini dilakukan peneliti agar data penelitian yang diperoleh akurat dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Selain itu, peneliti mengumpulkan berbagai sumber data penelitian melalui berbagai buku dan artikel penelitian terdahulu yang digunakan sebagai sumber rujukan untuk mendukung data yang diperoleh dari lapangan.

Teknik analisis data digunakan yaitu teknik analisis interaktif oleh Miles dan Humberman yang terdiri atas tahap reduksi, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Budiasni & Darma, 2020: 57-58). Pada tahap pertama, reduksi data dilakukan dengan; (1) menampilkan media pembelajaran; (2) mentranskrip data dari hasil observasi atau pengamatan, wawancara, serta hasil pengisian lembar validasi media pembelajaran; (3) mengidentifikasi serta mengklasifikasikan data berdasarkan kelompok uji. Tahap Kedua, yaitu menyajikan data yang telah diperoleh dan diklasifikasikan dalam bentuk tabel, gambar, dan ulasan. Tahap ketiga, melakukan data untuk



merumuskan kesimpulan yang disesuaikan dengan rumusan masalah yang ada.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengembangan Media dan Penyajian/Tampilan Media “Klik Aja” dalam Pembelajaran Daring Menyampaikan Teks Berita Bagi Siswa Kelas VIII Analisis Kebutuhan (*Analyze*)**

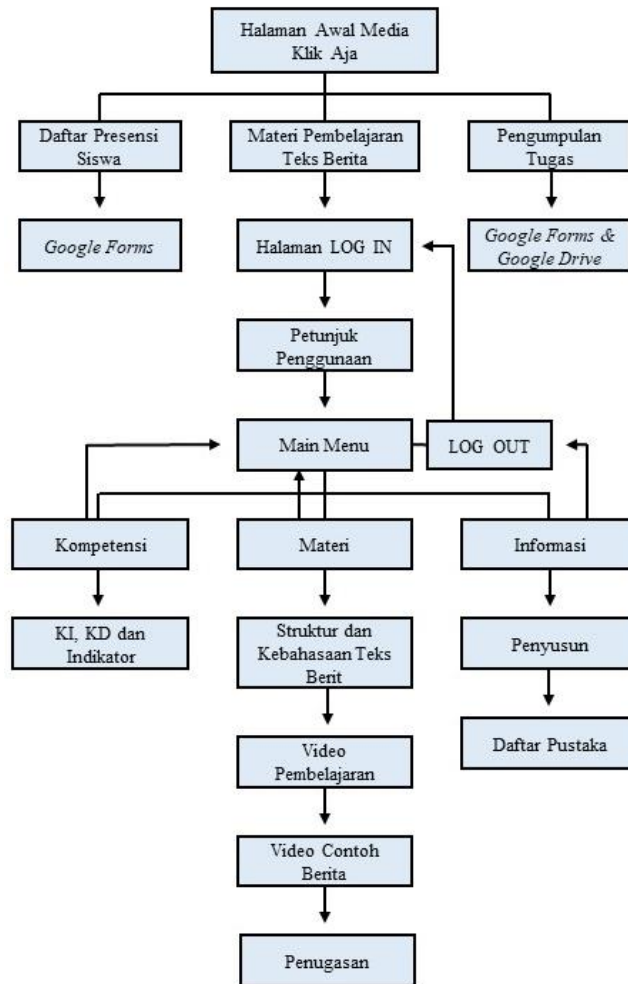
Tahap analisis kebutuhan merupakan tahap saat peneliti menentukan suatu permasalahan dan solusi yang tepat sesuai dengan kompetensi dan harus memperhatikan sasaran dari produk tersebut, serta lingkungan produk yang dikembangkan akan digunakan (Kustandi & Darmawan, 2020: 104; Yaumi, 2018: 78). Kompetensi yang digunakan dalam mengembangkan media ini adalah kompetensi dasar 4.2 yang berbunyi “Menyajikan data dan informasi dalam bentuk berita secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, kebahasaan atau aspek lisan (lafal, intonasi, mimik dan kinesik)”. Sasaran dari pengembangan media ini adalah kelas VIII SMP/MTs dan dikembangkan berdasarkan lingkungan dan kebutuhan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa, pembelajaran menyampaikan teks berita di kelas VIII, siswa kesulitan dalam mengembangkan teks berita dan kesulitan menentukan gagasan utama. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Guru hanya memaparkan materi pembelajaran berupa *Power*

*Point* dan kurangnya penjelasan secara mendalam. Siswa mengharapkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, peneliti mengembangkan media “Klik Aja” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring menyampaikan teks berita.

#### *Perancangan (Design)*

Tahap perancangan merupakan tahap semua ide ditulis secara rinci ke dalam rumusan untuk memberi gambaran atas media yang dikembangkan (Batubara, 2020: 49). Selain itu, tahap perancangan merupakan tahap yang harus benar-benar dipersiapkan dengan baik. Hal itu dikarenakan pada tahap perancangan semua struktur program, tampilan serta kebutuhan lainnya harus benar-benar dipersiapkan dengan baik (Mustika et al., 2017: 122). Pada tahap perancangan media “Klik Aja” jika diuraikan dalam bentuk alur media dapat diamati melalui gambar berikut.



Gambar 1. Alur Media Klik Aja

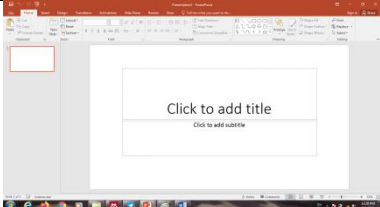
Gambar alur media atau *flowchart* di atas yang dijadikan peneliti sebagai acuan dalam mengembangkan media “Klik Aja”. Alur media atau *flowchart* merupakan tahap yang berisi gambaran dari pemecahan masalah yang tersusun dan terurai dengan rapi agar memudahkan dalam memahaminya

(Firmansyah & Saidah, 2016: 179; Syamsiah, 2019: 87). Selain itu, Karona dan Dewi menegaskan bahwa *flowchart* digunakan supaya proses pengembangan media lebih terarah (Karona & Dewi, 2021: 92). Seperti yang dijelaskan di atas mengenai alur dari pengembangan media “Klik aja”, adapun tahap perancangan pada pengembangan media “Klik Aja” terbagi atas 3 tahapan, berikut penjelasannya.

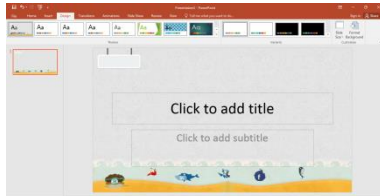
#### *Perancangan Video Pembelajaran*

Pada tahap perancangan video pembelajaran, peneliti merancang penyajian materi yang dikemas dalam bentuk video. Proses perancangan video pembelajaran, peneliti memanfaatkan *software Microsoft Power Point* yang kemudian dirangkai dengan menggunakan aplikasi *CapCut*. Adapun proses perancangan video pembelajaran dapat dirangkai berdasarkan tabel berikut.

**Tabel 1. Proses Perancangan Video Pembelajaran**

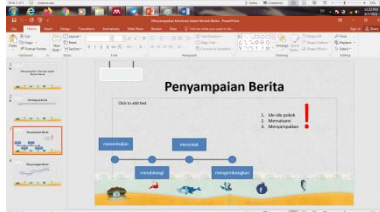
No	Gambar	Keterangan
1		Mempersiapkan alat dan bahan seperti laptop, materi, <i>handphone</i> , aplikasi edit video, dll. Kemudian membuka <i>Microsoft Power Point</i> .

2



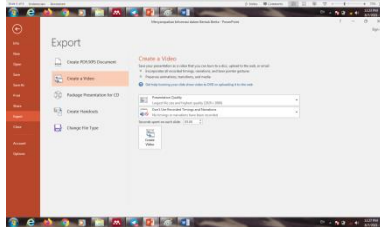
Proses perancangan desain tema pada *Microsoft Power Point*.

3



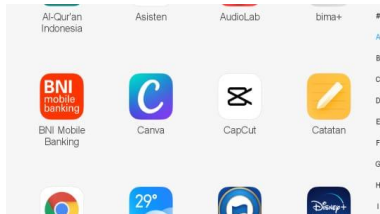
Proses memasukkan materi pembelajaran yang akan disampaikan, serta penyesuaian terhadap tampilan.

4



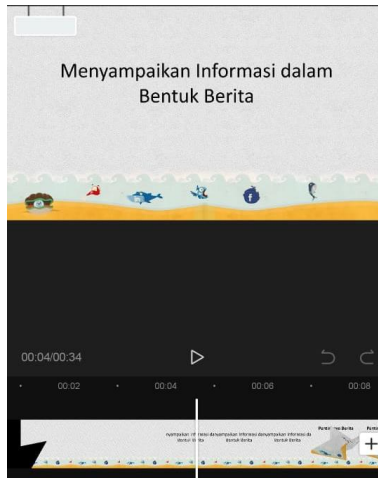
Proses menjadikan *Power Point* tersebut menjadi video dengan cara pilih fail (pojok kiri atas), *export*, *create a video* lalu pilih *create video*, setelah itu pilih *save*.

5



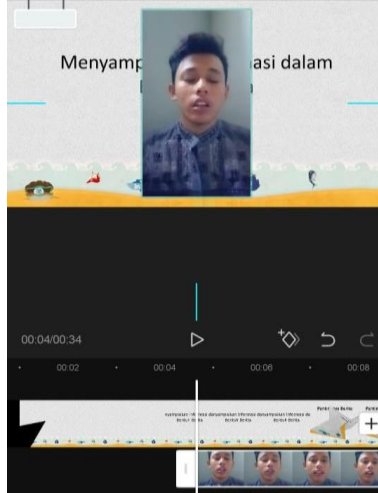
Setelah selesai menyimpan video yang berisi materi pembelajaran, kemudian peneliti menggunakan aplikasi android yang bernama *CapCut* untuk mengedit dan menggabungkannya dengan penjelasan dari guru.

6



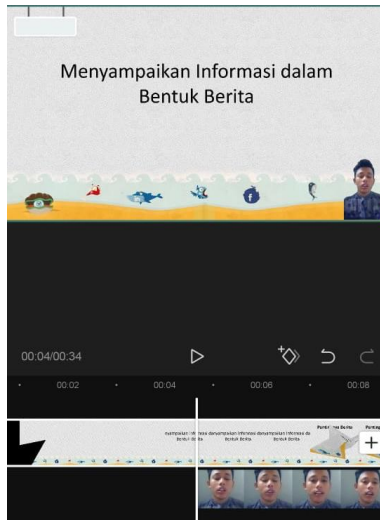
Buka aplikasi *CapCut* dan masukkan *Power Point* yang sudah berbentuk video tadi, lalu pilih menu *overlay*, dan pilih video penjelasan materi.

7



Hapus *background* video penjelasan materi dengan memilih opsi “hapus latar belakang” dan tunggu hingga prosesnya selesai.

8

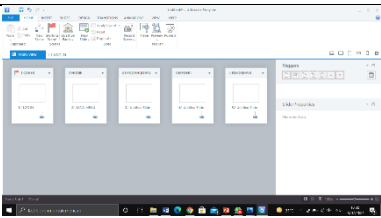


Posisikan video penjelasan pada pojok kanan bawah, kemudian sinkronkan antara pelafalan dalam video penyampaian materi dan *Power Point* dengan cara tekan video, lalu pilih opsi beku. Bekukan video sesuai durasi penjelasan. Setelah pengeditan selesai dilakukan, kemudian klik *save*.

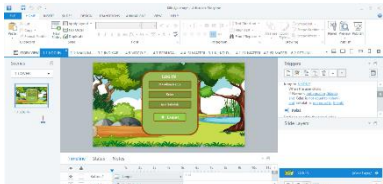
### Perancangan Media Interaktif

Perancangan media interaktif ini merupakan tahap saat media utama didesain. Proses perancangan tersebut membutuhkan beberapa perlengkapan seperti desain tema pada media, *software Articulate Storyline 3*, *web DriveToWeb* dan beberapa gambar yang digunakan untuk mendukung perancangan pada tahap ini. Adapun proses perancangan media interaktif dapat dirangkai berdasarkan tabel berikut.

**Tabel 2. Proses Perancangan Media Interaktif**

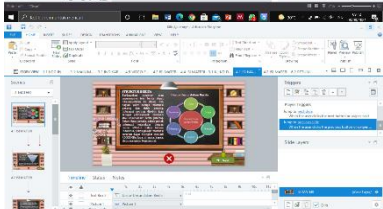
No	Gambar	Keterangan
1		Tampilan awal saat membuka lembar kerja baru pada <i>software Articulate Storyline 3</i> yang kemudian membuat <i>since</i> sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang dikembangkan.

2



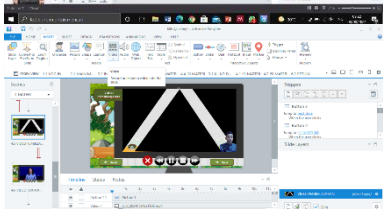
Setelah tahap membuat *since* selesai, kemudian peneliti mendesain tampilan pada media interaktif.

3



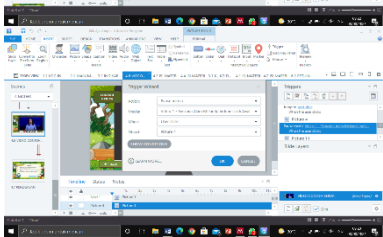
Proses selanjutnya yaitu, peneliti memaparkan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa.

4



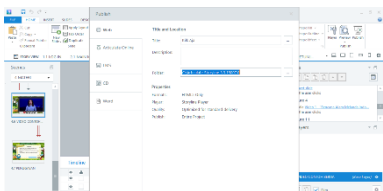
Setelah itu peneliti memasukkan video pembelajaran yang sebelumnya sudah dibuat pada tahap perancangan video pembelajaran.

5



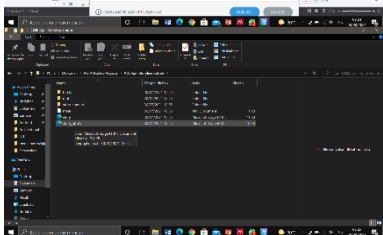
Sesuai dengan nama media yang dikembangkan, yaitu "Klik Aja" pada proses ini peneliti melakukan penyetelan terhadap fungsi dari setiap tombol yang terdapat pada media tersebut.

6



Setelah semua proses dilalui dengan baik, selanjutnya peneliti melakukan publikasi yang berformat file *html*.

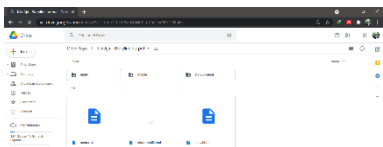
7



Fail *html* yang sudah terpublikasi akan tersimpan pada folder yang ada di perangkat/laptop/PC, seperti yang terdapat pada gambar di samping.

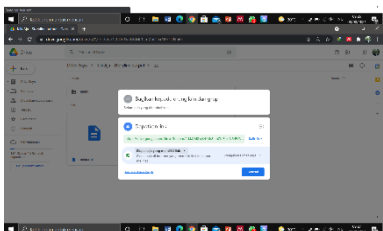


8



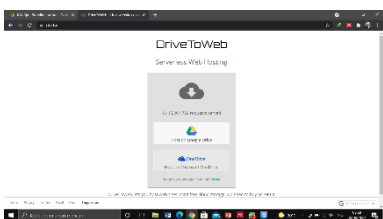
Pada proses selanjutnya, peneliti mengunggah fail *html* yang tersimpan pada perangkat/laptop/PC ke dalam *Google Drive*.

9



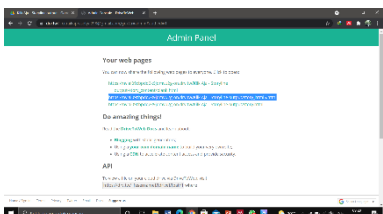
Setelah pengunggahan fail *html* pada *Google Drive* selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu mengubah pengaturan pada folder sehingga tautan dari folder tersebut dapat diperoleh.

10



Proses selanjutnya yaitu membuka *web hosting* yang bernama *DriveToWeb* untuk mengubah fail *html* media interaktif yang ada pada *Google Drive* menjadi sebuah tautan *website*.

11

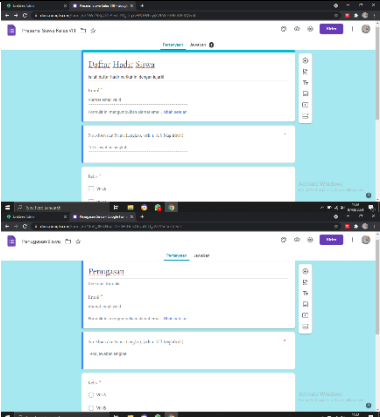
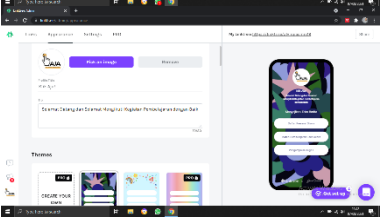
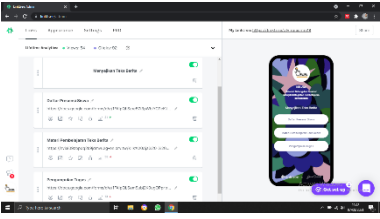


Setelah semua proses *hosting* selesai dilakukan, kemudian salin tautan *web* media pembelajaran yang berformat *html 5*.

## Perancangan Tampilan Website

Pada tahap ini peneliti melakukan penggabungan terhadap tautan *web* media pembelajaran interaktif yang sebelumnya sudah dibuat. Selain itu, pada tahap ini menambahkan beberapa menu pada tampilan awal media “Klik Aja”. Menu tersebut yaitu menu kehadiran siswa dan menu tempat pengumpulan tugas. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. Perancangan Tampilan Website**

No	Gambar	Keterangan
1		<p>Proses awal yang dilakukan pada tahap perencanaan tampilan ini yaitu peneliti membuat formulir kel[401] dan pengumpulan tugas. Formulir tersebut dibuat dengan memanfaatkan <i>Google Forms</i>. Setelah formulir tersebut selesai dibuat, kemudian tautan dari formulir tersebut disalin.</p>
2		<p>Proses selanjutnya yaitu mendesain tampilan awal dari media “Klik Aja”. Dalam tahap ini peneliti menggunakan <i>Linktree</i> untuk dijadikan media dalam mengumpulkan beberapa tautan yang sebelumnya sudah dibuat.</p>
3		<p>Pada proses ini peneliti memasukkan semua tautan yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya seperti media pembelajaran interaktif, formulir kehadiran, dan formulir penugasan. Tautan-tautan tersebut kemudian disisipkan pada tombol yang sudah dibuat. Setelah semua langkah tersebut selesai dilalui, kemudian simpan dan bagikan tautan media tersebut untuk diujikan kepada ahli dan siswa.</p>

Berdasarkan ketiga tahap perancangan tersebut dapat dipahami bahwa dalam proses pengembangan

media “Klik Aja” membutuhkan beberapa *software* dan kebutuhan lainnya yang berbasis teknologi. Seperti yang diketahui dalam pembelajaran daring menyampaikan teks berita bagi siswa kelas VIII tidak lepas dari peran teknologi. Oleh karena itu, dalam menyukseskan pembelajaran daring, seorang guru dituntut untuk dengan cepat menguasai teknologi. Sebab, dalam bidang pendidikan dibutuhkan sumber daya yang memadai, dalam hal ini adalah kemampuan dari seorang guru (Putra, 2019: 99). Selain itu, Mulyaningtyas dan Khasanah juga menegaskan bahwa, seorang guru mempunyai peran penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran (Mulyaningtyas & Khasanah, 2021: 224). Berdasarkan pernyataan ahli tersebut dapat diketahui bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat menjadi solusi dalam menyukseskan kegiatan pembelajaran daring di tengah pandemi *Covid-19*.

### **Hasil Uji Keefektifan Penggunaan Media “Klik Aja” dalam Pembelajaran Daring Menyampaikan Teks Berita Bagi Siswa Kelas VIII**

#### *Pengembangan*

Tahap pengembangan media pembelajaran terdiri atas tahapan produksi media dan tahap pengembangan media berdasarkan hasil uji coba. Media pembelajaran harus diproduksi dan dikembangkan secara lengkap agar menjadi media pembelajaran yang layak untuk digunakan serta

mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Setelah melakukan pengembangan media pembelajaran, perlu untuk melakukan tahap uji coba agar kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diketahui (Batubara, 2020: 51). Dalam tahapan ini, peneliti melakukan uji media pembelajaran “Klik Aja” yang telah dirancang kepada ahli validasi media pembelajaran. Berikut hasil data uji validasi media terhadap ahli.

**Tabel 4 Hasil Uji Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang Penilaian	Nilai dari Uji Ahli			Rata-rata	Keterangan
		Ahli				
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3		
1.	Kesesuaian dengan tema pembelajaran					
	a. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD	4	4	4	4	Sangat Layak
	b. Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	3	3,6	Sangat Layak
	c. Kesesuaian dengan strategi dan metode pembelajaran	3	3	3	3	Layak
	d. Kesesuaian untuk berbagai jenis pelajar (berjumlah besar atau kecil)	3	4	4	3,6	Sangat Layak
	e. Kejelasan tujuan pembelajaran yang disampaikan	4	3	4	3,6	Sangat Layak
	f. Kelengkapan materi pembelajaran yang disampaikan	3	3	3	3	Layak
	g. Kedalaman materi	3	3	3	3	Layak

	pembelajaran yang disampaikan					
2.	Kesesuaian dengan penggunaan bahasa					
a.	Kesesuaian dengan perkembangan bahasa siswa	3	3	4	3,3	Layak
b.	Kesesuaian dengan penggunaan ragam bahasa baku formatif	3	3	4	3,3	Layak
c.	Kesesuaian dengan penggunaan bahasa dalam PUEBI	3	4	4	3,6	Sangat Layak
3.	Kemudahan penggunaan media					
a.	Mudah dalam menggunakan media	4	4	4	4	Sangat Layak
b.	Tidak ada masalah teknis dalam penggunaan media	3	3	3	3	Layak
c.	Siswa dapat memahami prosedur/instruksi penggunaan media	3	2	4	3	Layak
4.	Ketahanan media					
a.	Media tahan lama (kokoh, tidak mudah rusak/rapuh, dll.)	4	4	4	4	Sangat Layak
b.	Media mudah dibawa (fleksibel)	4	4	4	4	Sangat Layak
5.	Kejelasan tampilan media					
a.	Kejelasan tampilan (gambar, bentuk, atau suara) sesuai dengan jenis media	3	3	4	3,3	Layak
b.	Kejelasan uraian, pembahasan dan contoh pembelajaran sesuai dengan jenis media	3	2	3	2,6	Cukup Layak
c.	Keruntutan	4	3	4	3,6	Sangat

	sistematika atau urutan alur pembelajaran						Layak
6.	Kesesuaian pesan yang disampaikan dan dapat diterima/sejalan sengan keinginan sasaran (bersifat komunikatif)	3	3	3	3		Layak
7.	Kemutakhiran media sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman	4	3	4	3,6		Sangat Layak
8.	Penilaian secara umum (bagus, inovatif, menarik, dll.)	4	3	3	3,3		Layak
<b>Total nilai</b>		<b>85,7</b>	<b>80,9</b>	<b>92,6</b>	<b>3,4</b>		<b>Layak</b>

Uji validasi media pembelajaran tersebut dilakukan oleh tiga dosen ahli media pembelajaran di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Validator ahli media pembelajaran tersebut antara lain; (1) Ibu Rahmawati Mulyaningtyas, M.Pd; (2) Ibu Dian Etikasari, M.Pd; dan (3) Ibu Elen Nurjanah, M.Pd. Uji validasi dilakukan dengan format penilaian 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Nilai akhir diketahui dengan menggunakan rumus berikut ini.

Jumlah nilai yang diperoleh x 100

Nilai maks (84)

Dari data hasil uji validasi ahli di atas, dapat diketahui bahwa hasil rata-rata total perolehan nilai

yang didapat dari ketiga dosen ahli adalah 3,4. Hal tersebut berarti bahwa media pembelajaran “Klik Aja” layak untuk digunakan. Akan tetapi, perlu dilakukan beberapa perbaikan agar media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara maksimal.

### *Penerapan*

Langkah awal dalam penggunaan media “Link Aja” dalam pembelajaran yakni para siswa akan diberi tautan yang kemudian dapat diklik oleh siswa. Setelah mengklik tautan, maka siswa dapat mengisi presensi, melihat materi pembelajaran, dan mengumpulkan tugas sesuai dengan petunjuk yang terdapat di dalamnya. Tautan tersebut dapat dibuka melalui aplikasi *browser* yang dimiliki setiap siswa. Media pembelajaran yang berbasis *web* adalah media pembelajaran yang ditampilkan melalui *browser* seperti *mozilla*, *firefox*, *opera*, *google chrome*, dan lainnya (Firmansyah & Saidah, 2016: 178).

Dalam tahap penerapan ini, peneliti juga melakukan pengujian media pembelajaran kepada siswa. Tahapan ini dilakukan setelah mengujikan media pembelajaran kepada ahli media (Batubara, 2020: 59). Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran terhadap kelompok kecil yang terdiri atas 8 orang siswa kelas VIII SMP/MTs yang berada di Desa Jarak, Kecamatan Plosoklaten, Kabupaten Kediri.

Dalam melakukan pengujian, siswa diminta untuk mengoperasikan media pembelajaran “Klik Aja”

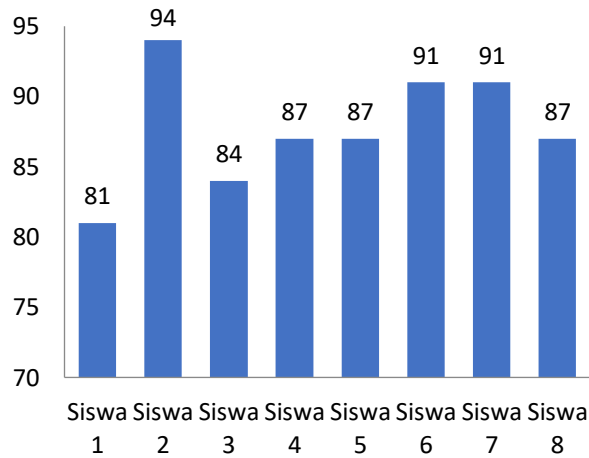
melalui gawai masing-masing sesuai dengan prosedur atau tahapan yang telah disampaikan di atas. Kemudian, siswa diminta untuk mengisi lembar validasi yang disediakan oleh peneliti. Berikut data hasil uji coba media terhadap siswa.

**Tabel 5 Hasil Uji Coba Siswa**

No	Aspek yang Penilaian	Skor Penilaian				Rata-rata	Ket.
		1	2	3	4		
1.	Kemudahan siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui media pembelajaran yang dibuat	-	2	5	1	2,8	Layak
2.	Kemudahan penggunaan media						
	a. Kemudahan siswa dalam menggunakan media pembelajaran	-	2	4	2	3	Layak
	b. Tidak ada kendala atau permasalahan dalam penggunaan media	-	2	5	1	2,8	Layak
	c. Siswa dapat memahami prosedur/langkah-langkah dalam menggunakan media	-	-	3	5	3,6	Sangat Layak
3.	Ketahanan media						
	a. Media bersifat tahan lama dan tidak mudah rusak	-	-	-	8	4	Sangat Layak
	b. Media mudah diakses di mana saja dan kapan saja (fleksibel)	-	-	-	8	4	Sangat Layak
4.	Kejelasan penggunaan tampilan (gambar, bentuk, atau suara) sesuai dengan jenis media	-	-	2	6	3,7	Sangat Layak
5.	Penilaian secara umum (kreatif, inovatif, menarik, dll.)	-	-	-	8	4	Sangat Layak
<b>Total Rata-Rata</b>						<b>3,51</b>	<b>Layak</b>



Adapun data jumlah masing-masing nilai tiap siswa dapat dilihat dalam grafik berikut.



**Grafik 1 Hasil Uji Coba Siswa**

Uji validasi dilakukan dengan format penilaian 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Hasil rata-rata total perolehan nilai yang didapat dari siswa adalah 3,51 yang berarti media tersebut layak digunakan. Nilai akhir tersebut dapat diketahui dengan menggunakan rumus.

Jumlah nilai yang diperoleh x 100

Nilai maks (32)

Berdasarkan tabel hasil uji coba pada siswa di atas, dapat diketahui bahwa banyak siswa yang menerima media pembelajaran “Klik Aja” dengan baik. Media pembelajaran tersebut dinilai belum pernah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, kreatif, dan mudah digunakan. Media pembelajaran tersebut kreatif dan layak untuk

digunakan. Namun, media ini perlu perbaikan berdasarkan hasil uji coba ahli dan siswa.

### *Evaluasi*

Dalam melakukan uji validasi media terhadap ahli, terdapat beberapa komentar serta masukan yang diberikan oleh dosen ahli. Setiap komentar dan masukan yang disampaikan berbeda-beda. Ibu Rahmawati Mulyaningtyas, M.Pd, ahli validator media pertama, menyampaikan bahwa media pembelajaran tersebut sudah menarik dan dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, hanya saja perlu adanya akses internet yang kuat agar dapat menjalankan media tersebut. Selain itu, terdapat beberapa penulisan yang harus diperhatikan terkait dengan penggunaan bahasa asing yang seharusnya diubah dengan menggunakan bahasa Indonesia, terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan materi, kurang ada perincian penulisan secara jelas, serta keruntutan dan kesesuaian lainnya dalam penulisan, dan sebaiknya perlu ditambahkan contoh teks berita yang mencerminkan indikator agar siswa memiliki contoh teks berita yang ideal. Ahli juga menegaskan bahwa sebaiknya dalam video pembelajaran diberikan beberapa tombol untuk memainkan (*play*), berhenti sejenak (*pause*), selanjutnya (*next*), serta memutar ulang (*rewind*) yang disesuaikan dengan fungsinya masing-masing.

Ibu Dian Etikasari, M.Pd, ahli validator media kedua, menyampaikan bahwasanya media yang dikembangkan sudah bagus, tetapi ada beberapa hal

yang diperhatikan oleh peneliti, di antaranya; (a) ada kesalahan dalam penulisan kosakata di awal penjelasan materi; (b) sebaiknya pemilihan latar media disesuaikan dengan tema pembelajaran, yaitu tentang berita, serta memilih latar-latar yang menarik dan dapat dijadikan teladan bagi siswa; (c) pada bagian video pembelajaran penjelasan materi, sebaiknya guru lebih komunikatif karena jika diperhatikan yang dilakukan oleh guru tidak menjelaskan materi, tetapi membacakan materi. Kemudian suara dari guru kurang keras jika didengarkan tanpa menggunakan pengeras suara; (d) pada penyajian materi sebaiknya diberikan contoh-contoh pada setiap materi yang disajikan sehingga memudahkan siswa dalam memahami teks berita.

Ibu Elen Nurjanah, M.Pd, ahli validator media ketiga, menyampaikan bahwa; (a) sebaiknya penyampaian materi pembelajaran, dalam video, guru atau pemateri menyapa dengan sapaan anak-anak; (b) materi kurang sesuai dengan KD penyampaian berita terutama tentang ide pokok. (c) pada bagian penyuntingan berita, ada bagian kesesuaian. Tidak tepat memakai kata kesesuaian untuk dijadikan poin; (d) media berupa tayangan video pembacaan berita sebaiknya disajikan beberapa tipe pembacaan. Misal pembacaan dari guru, siswa, dll; (e) tidak ada materi tentang penyampaian berita secara lisan; (f) media yang dikembangkan kurang interaktif; (g) videonya terlalu berat sehingga saat diputar pemakai harus

menunggu agak lama; (h) sebaiknya diberikan juga contoh tulisan berita yang baik dan benar sebagai model untuk siswa.

Berdasarkan masukan dan komentar yang disampaikan oleh ahli validasi media pembelajaran dalam penelitian ini, terdapat beberapa kekurangan serta kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran “Klik Aja”. Kelebihan pertama media pembelajaran tersebut adalah kesesuaian antara media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, kriteria utama yang harus diperhatikan adalah kecocokan penggunaan dan pemilihan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang akan dituju, isi materi serta keterampilan siswa dalam menggunakannya (Darmadi, 2017: 89; Warsita, 2008: 253).

Kelebihan yang kedua adalah dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang. Melalui media pembelajaran “Klik aja”, siswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun sesuai dengan keinginan mereka. Kelebihan pembelajaran *online* berbasis *website* memungkinkan setiap siswa untuk belajar tanpa adanya batasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra sebab media pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Rusman dalam Sari et al., 2019: 14; Sumiharsono, 2017: 11).

Kelebihan yang ketiga adalah media pembelajaran ini murah di kantong. Pembuatan dan penggunaan media pembelajaran “Klik Aja” terbilang

relatif murah. Biaya operasional dalam pembelajaran *online* yang dilakukan pada masa pandemi *Covid-19* saat ini, dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *website* lebih terjangkau daripada media pembelajaran lainnya, seperti penggunaan media cetak (Batubara, 2018: 15; Rusman dalam Sari et al., 2019: 14).

Kekurangan dari media pembelajaran “Klik Aja” yakni, sulit diakses dengan jaringan *internet* yang lemah. Hal ini menyebabkan perlu adanya jaringan *internet* yang kuat dan stabil agar dapat mengakses media pembelajaran. Ada pun beberapa kesalahan kecil serta kekurangan dalam media pembelajaran “Klik Aja” yang telah ditemui peneliti pada tahap pengembangan dan penerapan media di atas, menjadikan media pembelajaran ini perlu untuk dilakukan evaluasi.

Dalam melakukan tahap evaluasi peneliti menggunakan jenis evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data dalam setiap tahapan pengembangan media yang dilakukan agar media dapat disempurnakan (Tegeh & Kirna, 2013: 22). Melalui tahap evaluasi dilakukan perbaikan untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang telah dirancang agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu menyampaikan teks berita bagi siswa kelas VIII.

## **SIMPULAN**

Penelitian “Pengembangan Pembelajaran “Klik Aja” dalam Pembelajaran Daring Menyampaikan Teks Berita Bagi Siswa Kelas VIII” dilakukan dengan melalui 5 tahapan, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap perancangan media, tahap pengembangan yang dilakukan melalui proses uji validasi media pembelajaran, tahap penerapan media pembelajaran pada kelompok kecil, dan tahap evaluasi atau memperbaiki media pembelajaran berdasarkan hasil uji coba. Hasil yang diperoleh melalui tahap tersebut dapat dipahami bahwa, media pembelajaran “Klik Aja” layak digunakan dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut berdasarkan data hasil uji coba ahli media dengan nilai rata-rata 3,4. Selain itu, media juga diujikan kepada siswa dengan nilai rata-rata 3,51. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *online* yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring menyampaikan teks berita bagi siswa kelas VIII.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle Versi 3.4*. Sleman: Deepublish.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Budiasni, N. W. N., & Darma, G. S. (2020). *Corporate Social Responsibility dalam ekonomi berbasis kearifan lokal di Bali*. Bali: Nilacakra.

- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish.
- Firmansyah, R., & Saidah, I. (2016). Perancangan Web Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Informatika*, 3, 176–182.
- Karona, A. T., & Dewi, P. K. (2021). Pengembangan Multimedia Literasi Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Menulis Resensi Siswa SMA. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 01(01), 77–98.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mulyaningtyas, R., & Khasanah, U. (2021). Media Cici Drama dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 01(01), 222–243.
- Mulyaningtyas, R., & Nurjanah, E. (2021). Media Perkuliahan Daring di Jurusan TBIN IAIN Tulungagung. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 21–31. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/view/775>
- Mustika, Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online*

- Informatika*, 2(2), 121-126.  
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Putra, P. H. (2019). Tantangan Pendidikan Islam dalam Menghadapi Society 5.0. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 99-110.  
<https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.458>
- Saputra, N. M. A., Hidayatullah, H. T., Abdullah, D., & Muslihati. (2020). Pelaksanaan Layanan Cyber Counseling pada Era Society 5.0: Kajian Konseptual. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang*, 5, 73-79.
- Sari, Rika Kurnia, & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Sari, Rini Kurnia, Bangapadang, S. B., & Hidayat, C. H. (2019). Analisis Peran Perguruan Tinggi terhadap Bonus Demografi di Indonesia. *ISOQUANT: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 3(2).  
<https://doi.org/10.24269/iso.v3i2.284>
- Sumiharsono, M. R. dan H. H. (2017). *Media Pembelajaran*. Mataram: CV Pustaka Abadi.
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86.



<https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72–80.