

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS BERITA  
BERBASIS *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) UNTUK  
PESERTA DIDIK KELAS XI SMA/SMK SEDERAJAT**

**(Tesis)**

**Oleh**

**REPKI**

**NPM 2323041004**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS BERITA  
BERBASIS *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) UNTUK  
PESERTA DIDIK KELAS XI SMA/SMK SEDERAJAT**

Oleh

**REPKI**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**MAGISTER PENDIDIKAN**

pada

**Program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2025

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS BERITA BERBASIS *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI SMA/SMK SEDERAJAT

Oleh

#### REPKI

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran menulis teks berita berbasis *learning management system*, mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran, dan mendeskripsikan keefektifan media *learning management system* pada pembelajaran menulis teks berita peserta didik kelas XI SMA/SMK sederajat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Proses penelitian dengan model ADDIE terdiri atas *analysis* (analisis masalah dan kebutuhan berdasarkan hasil observasi dan wawancara), *design* (mendesain produk berupa media), *development* (mengembangkan produk dengan penilaian dan masukan ahli materi, ahli media, dan praktisi), *implementation* (mengimplementasikan produk di kelas dengan peserta didik sebagai pengguna), dan *evaluation* (melakukan evaluasi setelah rangkaian tahapan dengan pendekatan *Kirkpatrick*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan nontes di tiga sekolah yang menjadi tempat penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swadhipa 2 Natar, SMA Swadhipa Natar, dan MAN 1 Lampung Timur. Data dalam penelitian ini berupa hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi, dan juga uji kelayakan dan keefektifan produk kepada peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran menulis teks berita berbasis *learning management system* untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK Sederajat berhasil dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan persentase penilaian dari ahli materi 81%, penilaian dari ahli media 93%, dan praktisi sebesar 93%. Berdasarkan perbandingan *pretest* dan *post-test* dari penggunaan media pembelajaran menulis teks berita mendapatkan N-gain skor 0,94 di SMK Swadhipa 2 Natar, lalu di SMA Swadhipa Natar mendapat N-gain skor 0,93, dan MAN 1 Lampung Timur mendapat N-gain skor 0,97. N-gain skor yang didapat dari tiga sekolah tempat penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kategori efektif.

**Kata Kunci:** *berita, media pembelajaran, learning management system*

## ***ABSTRACT***

### ***DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR WRITING NEWS TEXTS BASED ON A LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) FOR GRADE XI SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS***

**By**

**REPKI**

This study aims to develop learning media for writing news texts based on a learning management system, describe the feasibility of learning media, and describe the effectiveness of learning management system media in learning to write news texts for students in grade XI SMA / SMK equivalent.

The method used in this research is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The research process with the ADDIE model consists of analysis (analyzing problems and needs based on the results of observations and interviews), design (designing products in the form of media), development (developing products with assessment and input from material experts, media experts, and practitioners), implementation (implementing products in class with students as users), and evaluation (conducting evaluations after a series of stages with the Kirkpatrick approach). Data collection techniques were carried out through tests and non-tests in three schools that became research sites. This research was conducted at SMK Swadhipa 2 Natar, SMA Swadhipa Natar, and MAN 1 Lampung Timur. The data in this study are in the form of assessment results from material experts, media experts, practitioners, as well as product feasibility and effectiveness tests for students.

The results showed that the learning media for writing news texts based on a learning management system for students of grade XI SMA / SMK Seder was successfully developed and had been validated by material experts, media experts, and practitioners with a percentage of 81% assessment from material experts, 93% assessment from media experts, and 93% practitioners. Based on the comparison of the pretest and post-test from the use of learning media to write news text, the N-gain score was 0.94 at SMK Swadhipa 2 Natar, then at SMA Swadhipa Natar got an N-gain score of 0.93, and MAN 1 Lampung Timur got an N-gain score of 0.97. The N-gain score obtained from the three schools where this research was conducted showed that the learning media developed was effective.

**Keyword:** *news, learning media, learning management system*

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS BERITA  
BERBASIS *LEARNING MANAGEMENT*  
SYSTEM (LMS) UNTUK PESERTA DIDIK  
KELAS XI SMA/SMK SEDERAJAT**

Nama Mahasiswa

: **Repki**

Nomor Pokok Mahasiswa

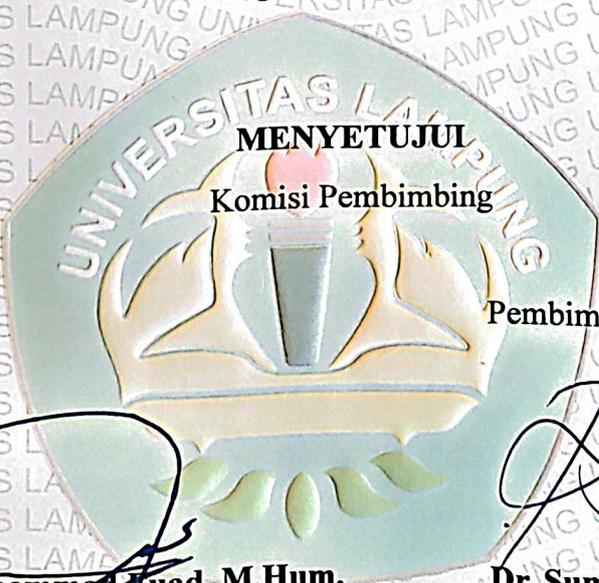
: 2323041004

Program Studi

: Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**MENYETUJUI**  
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

**Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**  
NIP 195907221986031003

**Dr. Sumarti, M.Hum.**  
NIP 197003181994032002

Mengetahui

Ketua Jurusan  
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Bahasa  
Dan Sastra Indonesia

**Dr. Sumarti, M.Hum.**  
NIP 197003181994032002

**Dr. Siti Samhati, M.Pd.**  
NIP 196208291988032001

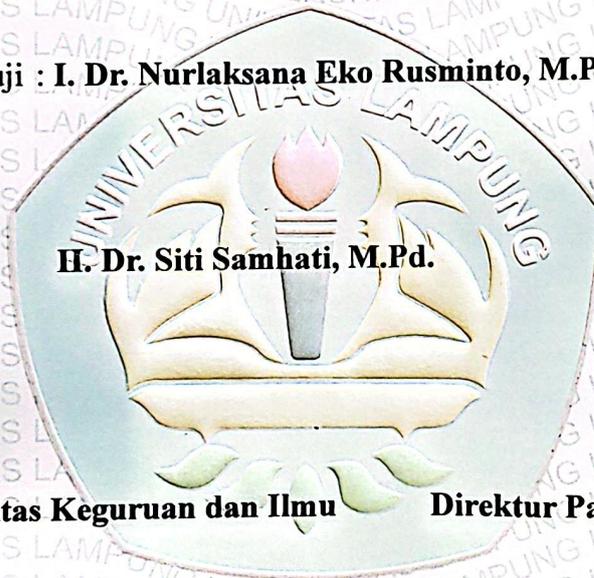
**MENGESAHKAN**

**Tim Penguji**

**Ketua : Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**

**Sekretaris : Dr. Sumarti, M.Hum.**

**Anggota Penguji : I. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.**



**H. Dr. Siti Samhati, M.Pd.**

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,**

**Direktur Pascasarjana,**



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**  
NIP 198705042014041001



**Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.S.i**  
NIP 196403261989021001

**Tanggal Lulus Ujian: 17 April 2025**

**LEMBAR PERNYATAAN**

Sebagai civitas akademika Universitas Lampung, Saya yang bertanda tangan di Bawah ini:

nama : Repki

NPM : 2323041004

judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Berita Berbasis *Learning Management System* (LMS) Untuk Peserta Didik Kelas Xi SMA/SMK Sederajat

ptogram studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dengan ini menyatakan bahwa

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi Saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan bimbingan akademik dan narasumber di organisasi tempat riset;
2. Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Penulis meyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung boleh melakukan pengolahan atas karya tulis ini sesuai dengan nama hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Univesitas Lampung.

Bandar Lampung, 5 Mei 2025



Repki  
NPM 2323041004

## RIWAYAT HIDUP



Penulis yang bernama Repki, lahir di Bernung 9 Juli 1996. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Ayahanda Alm. Zainudin dan Ibunda Sri Astuti. Penulis menempuh pendidikan di SDN Bernung tahun 2002 hingga 2008, SMP Negeri 2 Gedong Tataan dari 2008 hingga 2011, SMA Budaya Bandar Lampung tahun 2011 hingga 2014, dan jenjang Strata 1 tahun 2014 di STKIP PGRI Bandar Lampung pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2023 penulis melanjutkan pendidikan jenjang Strata-2 di Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

**MOTTO**

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ

*“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya” (Q.S az-Zalzalah ayat 7)*

*“Jadilah seperti bunga yang memberikan keharuman bahkan kepada tangan yang telah merusaknya.” (Ali bin Abi Thalib)*

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dalam rasa syukur penulis serta rasa bahagia atas rahmat dan nikmat dari Allah SWT, sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis persembahkan sebuah karya ilmiah ini untuk orang-orang yang berpengaruh di kehidupan penulis serta selalu mendoakan penulis di setiap proses kehidupan.

1. Kepada dua orang tua yang telah membesarkanku dengan penuh kesabaran, ayahanda Alm. Zainudin yang telah mendidikku hingga menyelesaikan jenjang Strata 1, terima kasih sudah mendidik, memberi contoh dan mengajarkan ikhlas dan tanggung jawab dalam hidup. Ibuku Sri Astuti terima kasih telah melahirkan, membesarkan, selalu mendoakan yang terbaik untuk masa depan anak-anakmu setulus hati.
2. Teruntuk Kakak, dan dua Adikku, Lukman Rifansi, Destiyana, dan Julia Epitia yang selalu mendoakan dan mendukungku dalam menempuh pendidikan tinggi ini.
3. Almamater tercintaku, Universitas Lampung.

## SANWACANA

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah Swt. karena atas limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga tesis ini dapat penulis selesaikan. Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Berita Berbasis *Learning Management System* (LMS) Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/SMK Sederajat” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan pada Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini tidak lepas dari peranan, bantuan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sampaikan ucapan terima kasih dengan setulus hati kepada

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni sekaligus dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, motivasi, saran, kritik, juga bantuan selama proses perkuliahan dan penulisan tesis ini;
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan arahan, bimbingan, nasihat, motivasi, saran, kritik, dan bantuan selama proses perkuliahan hingga penulisan tesis ini;
6. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dosen pembimbing I sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, motivasi, saran, kritik yang sangat bermanfaat bagi penulis, serta bantuan selama proses perkuliahan dan juga penulisan tesis ini;

7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku dosen penguji I yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, motivasi, saran, kritik, dan bantuan selama proses perkuliahan dan penulisan tesis ini;
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung yang telah membekali ilmu, pengetahuan, wawasan, dan keterampilan bermanfaat kepada penulis selama menempuh pendidikan jenjang magister di Universitas Lampung;
9. Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd., selaku validator ahli materi;
10. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku validator ahli media;
11. Kepala sekolah, staf pimpinan, dewan guru, staf karyawan, dan peserta didik SMK Swadhipa 2 Natar, SMA Swadhipa Natar, dan MAN 1 Lampung Timur;
12. Guru Bahasa Indonesia SMK Swadhipa 2 Natar, SMA Swadhipa Natar, dan MAN 1 Lampung Timur selaku praktisi yang telah memberikan masukan serta para peserta didik yang telah membantu penelitian;
13. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Alm. Zainudin dan Ibunda Sri Astuti yang selalu menjadi contoh baik untuk terus berjuang, memberikan dukungan, kasih sayang, nasihat, dan motivasi serta untaian doa Ibuku yang tiada terputus untuk keberhasilanku;
14. Keluarga besarku yang senantiasa menantikan kelulusanku dengan memberikan dukungan, semangat, dan doa;
15. Sahabatku, Yogi Aprilian, Ega Rahmatillah, Yusuf Anggara, Okky Ariffan Rasyid, Yanuar Prayogi, Anwar Sidek, Teknisi SWADA dan juga tim FF Swadhipa. Terima kasih telah membersamai, mendukung, membantu, dan menghiburku selama masa perkuliahan, proses penelitian dan semoga seterusnya.
16. Pak Purwadi dan Keluarga besar SMK Swadhipa 2 Natar yang telah memberikanku pembelajaran, pengalaman hidup, ikatan kekeluargaan, dan solidnya kebersamaan;
17. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2023 yaitu Aji, Agung, Maudy, Panji,

Risky, Ririn, Yurie, dan Zayin. Terima kasih atas persahabatan, kekeluargaan, doa, cerita-cerita seru, ilmu baru, dan kebersamaan yang telah rekan-rekan berikan;

18. Semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah Swt., senantiasa memberikan balasan kebaikan yang lebih besar atas segala kebaikan bapak, ibu, keluarga, dan rekan-rekan semua. Hanya ucapan terima kasih dan doa yang dapat penulis berikan. Kritik dan saran selalu terbuka untuk kebaikan di masa yang akan datang. Semoga tesis ini bermanfaat dan berkontribusi dalam kemajuan pendidikan, khususnya Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Aamiin.

Bandar Lampung, 5 Mei 2025

**Penulis,**

**Repki**

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	v
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	vii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vii
<b>MOTTO</b> .....	viii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis .....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
2.1 Hakikat Pembelajaran .....	9
2.2 Media Pembelajaran .....	10
2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	11
2.3 Berita .....	13
2.3.1 Unsur Berita .....	14
2.3.2 Ciri Berita .....	14
2.3.3 Struktur Berita .....	15
2.3.4 Jenis Berita .....	16
2.3.5 Penyajian Berita .....	17
2.3.5.1 Penyajian Berita Bentuk Video .....	18
2.3.5.2 Penyajian Teks Berita Bentuk Tulisan .....	20
2.4 Pembelajaran Menulis di Sekolah .....	24
2.5 TPACK .....	24
2.6 <i>Learning Management System</i> .....	26
2.6.1 Penyusunan <i>Learning Management System</i> .....	27
2.6.2 Contoh-contoh <i>Learning Management System</i> .....	30
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	33
3.1 Desain Penelitian .....	33

3.2	Prosedur Pengembangan .....	33
3.3	Data dan Sumber Data Penelitian.....	36
3.4	Uji Coba Produk.....	36
3.4.1	Uji Teman Sejawat atau Uji Praktisi.....	36
3.4.2	Uji Ahli atau Pakar.....	37
3.4.3	Uji Coba Lapangan .....	37
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	37
3.6	Instrumen Penelitian.....	38
3.6.1	Instrumen Wawancara.....	39
3.6.2	Kisi-kisi dan Instrumen Validasi Guru .....	42
3.6.3	Instrumen Validasi Ahli Materi.....	45
3.6.4	Instrumen Validasi Ahli Media .....	52
3.7	Teknik Analisis Data.....	60
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	63
4.1.1	<i>Analysis</i> .....	63
4.1.2	<i>Design</i> .....	64
4.1.3	<i>Development</i> .....	66
4.1.4	<i>Implementation</i> .....	70
4.1.5	<i>Evaluation</i> .....	73
4.2	Pembahasan .....	77
4.2.1	Pengembangan Media Pembelajaran.....	77
4.2.1.1	<i>Analysis (Analisis)</i> .....	78
4.2.1.2	<i>Design (Perancangan)</i> .....	82
4.2.1.3	<i>Development (Pengembangan)</i> .....	91
4.2.1.4	<i>Implementation (Implementasi)</i> .....	105
4.2.1.5	<i>Evaluation (Evaluasi)</i> .....	118
4.2.2	Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran.....	123
4.2.3	Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran.....	124
4.3	Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran .....	126
<b>V.</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>127</b>
5.1	Simpulan.....	127
5.2	Saran .....	128
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>130</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1 Instrumen Wawancara Kebutuhan Peserta Didik Oleh Wakil Kepala Sekolah</b> .....	39
<b>Tabel 3. 2 Intsrumen Wawancara Kebutuhan Peserta Didik oleh Guru</b> .....	40
<b>Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Guru</b> .....	43
<b>Tabel 3. 4 Intsrumen Validasi Guru</b> .....	43
<b>Tabel 3. 5 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi</b> .....	45
<b>Tabel 3. 6 Instrumen Validasi Ahli Materi Aspek Self Instruction</b> .....	45
<b>Tabel 3. 7 Deskripsi Validasi Aspek Self Instruction</b> .....	46
<b>Tabel 3. 8 Instrumen Validasi Ahli Materi Aspek Self Contained</b> .....	49
<b>Tabel 3. 9 Deskripsi Aspek Self Contained</b> .....	49
<b>Tabel 3. 10 Instrumen Validasi Ahli Materi Aspek Stand Alone</b> .....	50
<b>Tabel 3. 11 Deskripsi Aspek Stand Alone</b> .....	50
<b>Tabel 3. 12 Instrumen Validasi Ahli Materi Aspek Adaptive</b> .....	51
<b>Tabel 3. 13 Deskripsi Aspek Adaptive</b> .....	51
<b>Tabel 3. 14 Aspek User Friendly</b> .....	51
<b>Tabel 3. 15 Deskripsi Tabel User Friendly</b> .....	52
<b>Tabel 3. 16 Kisi-kisi Validasi Ahli Media</b> .....	52
<b>Tabel 3. 17 Intsrumen Aspek Perangkat Lunak</b> .....	53
<b>Tabel 3. 18 Deskripsi Perangkat Lunak</b> .....	53
<b>Tabel 3. 19 Instrumen Aspek Tampilan</b> .....	54
<b>Tabel 3. 20 Deskripsi Aspek Tampilan</b> .....	55
<b>Tabel 3. 21 Instrumen Aspek Teknis</b> .....	58
<b>Tabel 3. 22 Deskripsi Aspek Teknis</b> .....	59
<b>Tabel 3. 23 Kategori Persentase Kelayakan</b> .....	61
<b>Tabel 3. 24 Kriteria Interpretasi N-gain</b> .....	62
<b>Tabel 3. 25 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain</b> .....	62
<b>Tabel 4. 1 Data Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran</b> .....	63
<b>Tabel 4. 2 Prototype Produk</b> .....	64
<b>Tabel 4. 3 Rancangan rubrik penilaian menulis teks berita</b> .....	66
<b>Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi</b> .....	66
<b>Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media</b> .....	67
<b>Tabel 4. 6 Hasil Validasi Praktisi</b> .....	68
<b>Tabel 4. 7 Saran Masukan Ahli dan Praktisi</b> .....	69
<b>Tabel 4. 8 Hasil Pretest dan Post-test di SMK Swadhipa 2 Natar</b> .....	70
<b>Tabel 4. 9 Hasil Pretes dan Post-test di SMA Swadhipa Natar</b> .....	71
<b>Tabel 4. 10 Hasil Pretest dan Post-test di MAN 1 Lampung Timur</b> .....	72
<b>Tabel 4. 11 Evaluasi level reaction</b> .....	73
<b>Tabel 4. 12 Evaluasi level learning</b> .....	73
<b>Tabel 4. 13 Hasil Penilaian Menulis Teks Berita di SMK Swadhipa 2 Natar</b> .....	74

<b>Tabel 4. 14 Hasil Penilaian Menulis Teks Berita di SMA Swadhipa Natar ...</b>	<b>75</b>
<b>Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Menulis Teks Berita di MAN 1 Lampung Timur</b>	<b>76</b>
<b>Tabel 4. 16 Evaluasi Result.....</b>	<b>77</b>
<b>Tabel 4. 17 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....</b>	<b>80</b>
<b>Tabel 4. 18 Rubrik penilaian menulis teks berita.....</b>	<b>90</b>
<b>Tabel 4. 19 Aspek Self Instruction .....</b>	<b>92</b>
<b>Tabel 4. 20 Aspek Self Contained.....</b>	<b>92</b>
<b>Tabel 4. 21 Aspek Stand Alone .....</b>	<b>93</b>
<b>Tabel 4. 22 Aspek Adaptive.....</b>	<b>93</b>
<b>Tabel 4. 23 Aspek User Friendly .....</b>	<b>93</b>
<b>Tabel 4. 24 Aspek Perangkat Lunak.....</b>	<b>98</b>
<b>Tabel 4. 25 Aspek Tampilan.....</b>	<b>99</b>
<b>Tabel 4. 26 Aspek Teknis.....</b>	<b>99</b>
<b>Tabel 4. 27 Angket Validasi Praktisi.....</b>	<b>101</b>
<b>Tabel 4. 28 Rekapitulasi penilaian ahli dan praktisi.....</b>	<b>104</b>
<b>Tabel 4. 29 Kegiatan Pembelajaran.....</b>	<b>105</b>
<b>Tabel 4. 30 Hasil Post-test Peserta Didik di SMK Swadhipa 2 Natar .....</b>	<b>109</b>
<b>Tabel 4. 31 Hasil Post-test Peserta Didik di SMA Swadhipa Natar.....</b>	<b>111</b>
<b>Tabel 4. 32 Hasil Post-test Peserta Didik di MAN 1 Lampung Timur .....</b>	<b>113</b>
<b>Tabel 4. 33 N-gain skor SMK Swadhipa 2 Natar .....</b>	<b>114</b>
<b>Tabel 4. 34 N-gain skor SMA Swadhipa Natar.....</b>	<b>116</b>
<b>Tabel 4. 35 N-Gain Skor MAN 1 Lampung Timur .....</b>	<b>117</b>
<b>Tabel 4. 36 Kepuasan Pengguna .....</b>	<b>119</b>
<b>Tabel 4. 37 Hasil pretest dan post-test.....</b>	<b>120</b>
<b>Tabel 4. 38 Nilai Rata-rata Menulis Teks Berita .....</b>	<b>121</b>
<b>Tabel 4. 39 Keefektifan penggunaan media.....</b>	<b>122</b>
<b>Tabel 4. 40 Peningkatan hasil test.....</b>	<b>124</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1 Struktur berita .....</b>	<b>15</b>
<b>Gambar 2. 2 TPACK Framework.....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 2. 3 Unsur-unsur Learning management system .....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 3. 1 Konsep ADDIE.....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 4. 1 Tampilan Awal Kursus .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4. 2 Laman Untuk Masuk Akun .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 4. 3 Tampilan kursus yang perlu diakses peserta didik .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 4. 4 Tampilan Media Pembelajaran dalam LMS.....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4. 5 Bahan Ajar Digital.....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4. 6 Salindia dalam LMS.....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4. 7 Video Pembelajaran di LMS.....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4. 8 Tampilan Tugas dalam LMS.....</b>	<b>89</b>
<b>Gambar 4. 9 Tampilan Instruksi Tugas dalam LMS .....</b>	<b>89</b>
<b>Gambar 4. 10 Produk sebelum revisi .....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 4. 11 Produk sesudah revisi.....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 4. 12 Produk sebelum revisi .....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 4. 13 Produk sesudah revisi.....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 4. 14 Produk sebelum revisi .....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 4. 15 Produk sesudah revisi.....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 4. 16 Produk sebelum revisi .....</b>	<b>97</b>
<b>Gambar 4. 17 Produk sesudah revisi.....</b>	<b>97</b>
<b>Gambar 4. 18 Produk sebelum revisi .....</b>	<b>98</b>
<b>Gambar 4. 19 Produk sesudah revisi.....</b>	<b>98</b>
<b>Gambar 4. 20 Tampilan sebelum revisi.....</b>	<b>100</b>
<b>Gambar 4. 21 Tampilan sesudah revisi .....</b>	<b>100</b>
<b>Gambar 4. 22 Tampilan sebelum revisi.....</b>	<b>100</b>
<b>Gambar 4. 23 Tampilan sesudah revisi .....</b>	<b>100</b>
<b>Gambar 4. 24 Refleksi dalam media .....</b>	<b>103</b>
<b>Gambar 4. 25 Kuis Permainan Edukatif .....</b>	<b>103</b>
<b>Gambar 4. 26 tampilan Kuis Edukatif dalam Media .....</b>	<b>103</b>
<b>Gambar 4. 27 Pengumpulan Tugas Peserta Didik .....</b>	<b>121</b>

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Inovasi penggunaan media dalam pembelajaran ramai dikembangkan saat pandemi virus corona. Virus corona atau Covid-19 adalah penyakit menular ke setiap manusia yang melakukan kontak langsung (Rosita, 2020). Covid-19 pertama kali diumumkan oleh pemerintah Indonesia pada 20 Maret 2020 (Suhaedading, 2020). Setelah resmi diumumkan pemerintah bahwa virus ini sudah masuk ke Indonesia, pemerintah langsung mengambil langkah cepat dengan memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sehingga membuat seluruh masyarakat harus membatasi kegiatan sosialnya. Diberlakukannya PSBB membuat berbagai sektor harus beradaptasi dengan cara baru, misalnya sistem pendidikan. Perubahan sistem di dunia pendidikan dari *offline* menjadi *online* membutuhkan beberapa aspek pendukung seperti teknologi, keuangan, dan keterampilan yang sudah diketahui bersama bahwa teknologi adalah faktor yang paling penting untuk dimiliki pembelajaran daring (Fuad & Suyanto, 2022).

Banyaknya inovasi yang ada di dunia pendidikan saat PSBB berlangsung yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pembelajaran daring, menjadi sebuah terobosan terbaru yang tentunya hal ini sejalan dengan revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 adalah era IOT (*Internet of Things*) memegang peranan yang utama dalam segala hal (Indrayana & Sadikin, 2020), tak terkecuali di dunia pendidikan yang sangat terbantu dengan adanya teknologi di dunia pendidikan saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya pembelajaran daring di masa PSBB banyak satuan pendidikan yang memanfaatkan berbagai inovasi yang berkaitan dengan pembelajaran daring, salah satunya adalah *learning management system* atau sering disingkat menjadi LMS. *Learning management system* (LMS) atau jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia Sistem Manajemen Pembelajaran adalah suatu sistem di bidang teknologi informasi yang digunakan untuk mengelola serta mendukung proses pembelajaran di satuan pendidikan dengan mendistribusikan

materi ajar, tempat berdiskusi antara pendidik dan peserta didik serta tempat pengumpulan tugas maupun latihan yang diberikan pendidik (Fitriani, 2020).

Menurut Ornstein & Hunkins, kurikulum adalah rancangan untuk mencapai tujuan pendidikan (dalam Burhanuddin & Pohan, 2021). Kurikulum yang digunakan Indonesia sebelumnya adalah Kurikulum 2013 atau dikenal dengan kurtilas, pascapandemi Covid-19 tepatnya kurikulum yang disusun kementerian pendidikan adalah kurikulum prototipe. Kurikulum prototipe merupakan hasil evaluasi dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Kurikulum ini bertujuan untuk memulihkan pembelajaran akibat pandemi Covid-19 yang saat itu masuk ke Indonesia pada tahun 2020. Kurikulum prototipe ini memiliki karakteristik seperti pengembangan karakter, materi esensial, dan juga fleksibilitas (Sadewa, 2022). Karena berkurangnya aktivitas sosial peserta didik selama PSBB berlangsung, maka di kurikulum prototipe pendidikan karakter diperkokoh. Penguatan pendidikan karakter adalah aktivitas pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk membina karakter peserta didik dengan cara penyelarasan pada segi kinestetik (gerakan), estetis (hati), etik (adab) dan literasi (pola pikir) (Sumarti et al., 2022).

Dalam kurikulum baru ini, semua mata pelajaran memiliki capaian pembelajaran masing-masing. Seperti mata pelajaran bahasa Indonesia misalnya, terdapat empat capaian pembelajaran (CP) yang ada, berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032, capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, menulis. Jika dilihat capaian pembelajaran bahasa Indonesia yang disebutkan merupakan empat keterampilan dasar dalam berbahasa. Capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka sejalan dengan yang dijelaskan Mulyati, seseorang memiliki keterampilan berbicara jika dapat terampil dalam memilih bunyi-bunyi bahasa baik berupa kata, kalimat, maupun tekanan dan nada, secara tepat memformulasikannya. Kemudian, seseorang dikatakan terampil mendengarkan (menyimak) apabila memiliki kemampuan menafsirkan makna dari bunyi-bunyi bahasa yang berupa kata, kalimat, tekanan, dan nada yang disampaikan

oleh pembicara dalam suatu konteks komunikasi. Lalu, seseorang dikatakan memiliki keterampilan menulis jika yang dapat memilih bentuk-bentuk bahasa tertulis berupa kata, kalimat, paragraf dan menggunakan retorika yang tepat untuk mengutarakan pikiran, perasaan, gagasan. Terakhir, seseorang dapat dikatakan terampil membaca bila yang bersangkutan mampu menafsirkan makna dan berbagai bentuk bahasa tertulis yang berupa kata, kalimat, paragraf, dan organisasi tulisan yang dibaca (Mulyati, 2015).

Dengan berjalannya kurikulum baru serta capaian pembelajaran baru membuat beberapa materi dalam mata pelajaran terdapat perubahan, seperti dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya di kelas XI. Dalam Buku paket bahasa Indonesia yang diterbitkan Kemdikud dengan judul Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia kelas XI SMA/SMK Sederajat terdapat materi yang masih sangat baru di jenjang menengah atas, yaitu berita. Dalam kurikulum 2013 materi berita dipelajari pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) tepatnya di kelas VIII, dan tidak ada materi berita dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang menengah atas. Dalam pembelajaran berita di kelas XI terdapat beberapa penjelasan tentang berita serta penyajian berita. Dalam penyajian berita bisa berupa teks, maupun menyajikan teks berita menjadi sebuah vlog. Vlog merupakan singkatan dari Video blog yaitu sebuah video yang diposting di blog untuk menyempurnakan tampilan weblog yang menunjukkan pemikiran atau ide (Munif et al., 2022).

Segala sesuatu yang ada di dunia ini ada hikmahnya, begitupun pandemi Covid-19. Meski Covid-19 dikatakan sebuah wabah yang merugikan banyak hal, ternyata ada hikmah yang bisa diambil dari pengalaman menghadapi pandemi covid-19. Selama Covid-19 pembelajaran bisa dilakukan tanpa tatap muka dengan dibantu media teknologi dan informasi. Pendidikan daring telah memotivasi pendidik dan peserta didik untuk menjadi lebih baik terhubung dengan teknologi (Mishra & Chuang, 2021). Mengadopsi pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 ternyata di masa kini guru masih perlu menggunakan model pembelajaran tatap muka dan juga daring atau disebut pembelajaran *hybrid*. *Hybrid learning* yaitu proses

penggabungan pembelajaran daring dengan pembelajaran di ruang kelas nyata (Triyono & Dermawan, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui wawancara dan observasi kepada wakil kepala sekolah dan juga guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Swadhipa 2 Natar, SMA Swadhipa Natar, dan MAN 1 Lampung Timur diperoleh informasi bahwa peserta didik memiliki semangat belajar yang cukup rendah. Peserta didik sering kurang fokus karena sesekali mencuri kesempatan untuk memainkan gawainya di jam pembelajaran. Berdasarkan adanya peristiwa rendahnya semangat belajar peserta didik maka perlu adanya sebuah inovasi, khususnya dalam media untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dari ketiga sekolah tempat penelitian belum memiliki media pembelajaran yang bervariasi dan penggunaan media dengan basis IT hanya mengandalkan salindia dan terlalu bebas mengandalkan google tanpa ada arah pembelajaran yang pasti. Selanjutnya berdasarkan analisis kebutuhan, sebesar 74% peserta didik masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya topik berita. Dilihat dari karakteristik peserta didik yang memiliki gawai sendiri, perlu adanya media yang didesain khusus untuk pembelajaran khususnya pembelajaran teks berita. Dari perkembangan zaman yang serba digital serta hambatan yang dihadapi peserta didik dan guru dalam pembelajaran teks berita, pemanfaatan media pembelajaran dengan basis *learning management system* dapat menjadi sebuah solusi dan upaya pengembangan LMS yang tidak hanya sebatas ruang kelas, bisa juga dijadikan media dalam pembelajaran tatap muka. Berdasarkan analisis kebutuhan juga diperoleh data 84% peserta didik tertarik menggunakan *learning management system* sebagai media pembelajaran untuk menulis teks berita.

Sebelum penelitian ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sejalan dan relevan dalam penelitian yang dilakukan, yakni sebagai berikut

Anisatul Afifah (2023) dari Universitas Lampung dengan hasil penelitian pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* yang diuji coba di dua sekolah berhasil dikembangkan dan menyatakan pembelajaran berbasis *Moodle* sangat layak digunakan untuk materi menulis teks resensi.

Rohmat Khanif (2021) dari Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya dengan hasil penelitian yang berhasil menunjukkan bahwa pemanfaatan LMS untuk meningkatkan kinerja guru berjalan efektif dan efisien dengan persiapan yang lebih matang.

Nisa Fa'iziyah (2023) dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa SMA Labschool Cirendeuh telah menerapkan *e-learning* berbasis *learning management system* (LMS) Moodle dapat secara efektif difungsikan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan.

Pada tahun ajaran 2022/2023 Buulolo meneliti tentang kemampuan menulis berita untuk peserta didik kelas X di SMA Swasta Bina Kasih kecamatan Aramo dengan hasil penelitian kemampuan menulis peserta didik masih di kategori kurang (Buulolo, 2024). Berangkat dari penelitian Buulolo, penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah opsi sebagai media dalam pembelajaran menulis berita yang mengembangkan pembelajaran teks berita yang awalnya cetak menjadi digital dengan diintegrasikan teknologi.

Penggunaan LMS selain mempermudah dalam kegiatan KBM, dapat dijadikan untuk peningkatan keprofesionalan guru yang mengikuti perkembangan zaman. Mengingat pengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sangat penting di era digital saat ini. Sehingga pendidik tidak hanya mempunyai komponen isi dan pengetahuan pedagogi saja, melainkan juga harus didukung oleh kemampuan mengintegrasikan kedua komponen tersebut dengan teknologi (Quote et al., 2020). Pengintegrasian pembelajaran dengan teknologi bisa dilakukan dengan pendekatan TPACK. TPACK menyarankan agar pendidik memahami bagaimana pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten berinteraksi dalam instruksi pendidik selaku penyusun (Rosenberg & Koehler, 2015). Dalam manajemen kelas yang menggunakan LMS mengintegrasikan teknologi, pedagogi dan konten merupakan penerapan dari TPACK .

Di tengah meningkatnya kebutuhan peserta didik akan keterampilan digital, guru harus dapat menggunakan teknologi pendidikan yang tepat. Pengelolaan kelas

digital melalui LMS memudahkan guru menyusun materi ajar, berkomunikasi dengan peserta didik, dan menilai hasil belajar peserta didik (Sanova, 2024). Penggunaan LMS penting dalam pembelajaran di era digital ini. LMS memiliki pengelolaan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pembelajaran dengan memberikan konten, mendukung kerja sama, menilai kinerja peserta didik, merekam data peserta didik, dan memudahkan guru untuk membuat laporan pada akhir pembelajaran (Sari & Al Hamidi, 2024). Mengingat saat ini hidup di zaman "*digital age*" atau zaman digital, yaitu hampir semua informasi ada di internet (Yana & Adam, 2019). Yana & Adam mempertegas juga bahwa generasi muda sekarang jika menggunakan gawai, *smartphone*, laptop, android, dan sejenisnya lebih tertarik belajar.

Penggunaan LMS juga merupakan sebagai upaya untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Seperti yang dijelaskan Trilling dan Fadel terdapat tiga tuntutan pembelajaran abad ke-21 yaitu *Life and Career Skills, Learning Innovation Skills, dan Information, Media and technology skills* atau jika diterjemahkan keterampilan hidup dan berkarir, keterampilan belajar dan berinovasi, dan keterampilan teknologi dan media informasi (Trilling & Fadel, 2009). Salah satu butir yang menjadi fokus adalah keterampilan teknologi dan media informasi yang terdapat literasi informasi yaitu peserta didik dapat mengakses informasi secara efektif yang jelas sumber informasinya serta efisien dari segi waktu. LMS yang digunakan di kegiatan pembelajaran tatap muka menjadi sebuah media yang dapat meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi serta media untuk peserta didik.

LMS adalah sebuah inovasi serta menjadi solusi yang baik dalam pembelajaran daring, sebab LMS bisa diakses dimana pun dan kapan pun oleh peserta didik, serta dengan pemanfaatan LMS pendidik juga harus berkreasi sekreatif mungkin untuk membuat desain tempat belajar LMS yang menarik. Dengan upaya pendidik yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti pada *learning management system*, hal ini akan sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang berbunyi, "*Memanfaatkan teknologi*

*informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik."*

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran menulis teks berita berbasis *learning management system* untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK sederajat?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran materi berita berbasis *learning management system* untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK sederajat?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran materi berita berbasis *learning management system* untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK sederajat?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berita berbasis *learning management system* dengan tahap pengembangan sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran menulis teks berita berbasis *learning management system* untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK sederajat.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran materi berita berbasis *learning management system* pada peserta didik kelas XI SMA/SMK sederajat.
3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran materi berita berbasis *learning management system* pada peserta didik kelas XI SMA/SMK sederajat.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran menulis teks berita berbasis *learning management system* ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis.

### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah kajian pengembangan media pembelajaran, khususnya pengembangan media pembelajaran menulis teks berita yang berbasis *learning management system* di jenjang SMA/SMK sederajat.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi peneliti, peserta didik, guru bahasa Indonesia tingkat SMA/SMK sederajat. Secara rinci manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan media pembelajaran agar dapat menjadi alat pendukung baru bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat meningkatkan pemahaman tentang berita dan penyajian berita.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan pada penelitian yang akan dilakukan.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Pengembangan media pembelajaran berupa web/LMS dengan memanfaatkan aplikasi yang didasarkan pada penelitian pendahuluan yaitu analisis kebutuhan di SMK Swadhipa 2 Natar dari observasi, wawancara dan penyebaran angket.
2. Langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan metode ADDIE dengan langkah *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
3. Tempat penelitian di SMK Swadhipa 2 Natar, SMA Swadhipa Natar, dan MAN 1 Lampung Timur.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan istilah yang dikenal di dunia pendidikan. Istilah ini secara jelas tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tepatnya di pasal 1 butir 20 yang berbunyi, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar."(Pemerintah Republik Indonesia, 2003). Menurut Faizah pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik (Faizah, 2020) dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu keterkaitan dengan proses belajar yang dilakukan dari dua arah antara pendidik dan peserta didik. Dalam pembelajaran terdapat kegiatan belajar dan mengajar.

Belajar merupakan suatu kegiatan dalam proses memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki sikap, perilaku, dan memperkuat kepribadian (Ariani et al., 2022). Belajar pada hakikatnya adalah upaya seseorang untuk mengetahui suatu hal yang belum diketahui dengan harapan adanya suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melaksanakan aktifitas belajar. Disebutkan juga bahwa belajar merupakan sebuah parameter dalam kegiatan pembelajaran. Belajar juga mengajarkan seseorang berpikir kritis, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah. Dengan belajar, seseorang menjadi lebih kreatif, mandiri, dan berguna dalam masyarakat.

Dalam pembelajaran selain kegiatan belajar ada juga mengajar. Mengajar adalah sebuah proses yang kompleks dan juga beragam, melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai. Proses ini tidak hanya melibatkan transfer informasi, tetapi juga memfasilitasi pemahaman, pengembangan kemampuan berpikir kritis, dan penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. dalam mengajar pendidik harus memulai perencanaan dengan matang agar pembelajaran menjadi efektif. Perencanaan itu mencakup membuat rencana yang jelas, menentukan tujuan

pembelajaran, penyusunan strategi pengajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain perencanaan yang matang, pendidik juga melakukan proses penilaian sebagai dasar untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik dari proses pembelajaran yang telah dilakukan untuk perbaikan lebih baik lagi dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, hakikat pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses belajar untuk memahami serta memproduksi pesan gagasan, perasaan, informasi, data, dan pengetahuan untuk berbagai kepentingan komunikasi bidang keilmuan, kesastraan, dunia pekerjaan, hingga komunikasi sehari-hari baik secara tertulis maupun lisan (Anna, 2016). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan kegiatan proses yang dilakukan peserta didik dan pendidik dalam upaya mempelajari pengetahuan tentang berbahasa serta keterampilan bahasa yaitu dimulai dari menyimak, berbicara, menulis, dan membaca.

## **2.2 Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam pembelajaran, secara lebih khusus Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat yang berupa alat-alat grafis, elektronik, atau fotografis guna menangkap, memproses dan menyusun ulang informasi verbal atau visual (Arsyad, 2015). Rossie dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan juga bahan yang bisa dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti koran, majalah, buku, radio, televisi dan sebagainya (dalam Sanjaya, 2016). Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah kegiatan belajar dan mengajar yang dapat menyusun ulang informasi baik dalam bentuk visual maupun verbal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran**

Menggunakan media pembelajaran pasti memiliki manfaat, karena media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk kemudahan peserta didik dalam memahami konten yang dipelajari demi mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut

#### 1. Menangkap Suatu Objek atau Peristiwa-Peristiwa Tertentu

Peristiwa-peristiwa ataupun kejadian-kejadian penting yang langka atau jarang terjadi perlu diabadikan, media dapat dimanfaatkan untuk mengabadikan momen langka itu dengan foto, jika ingin membuat sebuah film atau video laporan dapat direkam, melakukan wawancara merekam suara dengan perekam audio, yang kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan kembali saat diperlukan.

#### 2. Memanipulasi Keadaan, Peristiwa atau Objek Tertentu

Media pembelajaran dengan segala teknologi informasi yang memadai dapat dimanfaatkan guru untuk menyajikan bahan ajar yang awalnya bersifat abstrak menjadi konkret sehingga dapat dipahami dan dapat mengurangi verbalisme. Seperti guru ingin mengajarkan sistem kerja otak manusia yang bisa ditunjukkan dalam bentuk film yang diputar di kelas. Guru juga bisa mengenalkan objek-objek yang tidak bisa ditunjukkan di kelas seperti objek yang terlalu besar seperti hewan gajah atau hal lain yang tidak mungkin di bawa masuk ke dalam kelas.

#### 3. Menambah Gairah dan Motivasi Belajar Peserta Didik

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menambah semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar, sebab media pembelajaran dapat menambah perhatian peserta didik terhadap materi akan menjadi lebih meningkat. Sebagai contoh adalah guru yang ingin mengajarkan tentang globalisasi, agar pembelajaran tidak hanya berasal dari alat ucap guru, bisa diputarkan film tentang globalisasi agar peserta didik dapat tertarik dan fokus dengan materi tentang globalisasi yang dibahas oleh guru.

### **2.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran**

Sanjaya (2016) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa klasifikasi sesuai dari sudut pandang melihatnya.

#### a. Berdasarkan sifatnya, media dibagi menjadi tiga yaitu

1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat ditangkap dengan indera pendengaran saja, atau media yang hanya ada unsur suara, seperti tape recorder, radio, dan rekaman suara.

2) Media visual, yaitu media yang hanya bisa ditangkap indera penglihatan saja, dan tidak mengandung unsur suara. Beberapa hal yang termasuk dalam media visual ini adalah *slide power point* (salindia), foto, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk desain grafis.

3) Media audio visual, yaitu jenis media mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Jadi audio visual merupakan media yang dapat ditangkap indera penglihatan dan indera pendengaran. Media jenis ini dianggap lebih menarik dari media pertama dan kedua.

b. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi menjadi dua yaitu

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas serta bisa disaksikan secara langsung dan serentak seperti televisi, radio, bisa juga media sosial yang ada fitur *live* atau *livestreaming* seperti tiktok *live* atau instagram *live*.
- 2) Media yang memiliki daya liput terbatas baik ruang dan waktu, seperti film slide, dan video.

c. Berdasarkan dari teknik atau cara pemakaiannya media dibagi menjadi dua, dengan rincian sebagai berikut

- 1) Media yang diproyeksikan seperti potongan film (film pendek), komputer dan lain sebagainya. Jenis media ini membutuhkan alat proyeksi khusus seperti LCD proyektor, Overhead Projector (OHP). Tanpa alat proyeksi media jenis ini tidak bisa difungsikan.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan, misalnya foto, gambar, lukisan, dan desain grafis.

d. Berdasarkan bentuk dan penyajiannya di bagi beberapa kelompok yaitu

- 1) Kelompok media grafis, bahan cetak dan gambar diam;
- 2) Kelompok media proyeksi diam yaitu media visual yang diproyeksikan;
- 3) Kelompok media audio yang penyampaian pesan diterima alat pendengaran;
- 4) Kelompok media audio visual diam, media penyampaian yang berupa gambar atau salindia diam namun terdapat efek suara;

- 5) Kelompok media film (*motion picture*) yaitu gabungan gambar diam yang digabungkan secara cepat sehingga memberi kesan hidup dan bergerak;
- 6) Kelompok media televisi yaitu media yang menyampaikan pesan audiovisual bergerak;
- 7) Kelompok multimedia, yaitu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan ajar yang menjadi satu paket.

Penggunaan aplikasi pada era serba digital juga sangat diperlukan dalam pemanfaatan serta pengembangan media untuk pembelajaran. Menurut Pramana, aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, gim, pelayanan masyarakat, periklanan dan hampir semua proses kegiatan (Sumantri et al., 2015). Aplikasi bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan. Untuk kebutuhan edit video dalam pembelajaran berita terdapat beberapa aplikasi edit video seperti kinemaster, inshot, capcut, dan masih banyak lagi. Karena dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan produk LMS, dalam pengoperasiannya dibantu sebuah aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam pengoperasian LMS dalam penelitian ini adalah aplikasi *Moodle*.

### **2.3 Berita**

Membahas tentang berita, tidak terlepas dari yang namanya jurnalistik. Secara etimologis istilah jurnalistik atau dalam bahasa Inggrisnya *Journalism*, dan berasal dari perkataan Prancis, *Journa* yang artinya surat kabar (Ginting, 2020). Sedangkan pelaku dalam jurnalistik disebut dalam bahasa Inggris *journalist*, yaitu seseorang yang memiliki tugas untuk mengumpulkan informasi, lalu mengolah informasi yang didapat dan kemudian menyiarkannya menjadi sebuah catatan-catatan harian untuk kemudian diistilahkan berita.

Menurut Fajar, berita adalah sebuah laporan tentang kejadian yang mampu menarik perhatian pembaca (M.N, 2010). Sedangkan menurut Hidayat, berita adalah informasi baru mengenai sesuatu yang sedang terjadi, disajikan lewat bentuk cetak, siaran, internet, atau dari mulut ke mulut kepada orang ketiga atau orang banyak (Hidayat, 2018). Sumadiria menambahkan bahwa berita adalah laporan tercepat yang berkaitan dengan fakta atau ide terbaru yang benar, menarik, dan penting bagi

sebagian besar masyarakat dengan media berkala seperti radio, surat kabar, televisi hingga media *online* internet (dalam Marwati & Waskitaningtyas, 2021). Atar juga menjelaskan dengan singkat bahwa berita adalah fakta yang disampaikan kepada orang lain (Semi, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa berita adalah sebuah laporan kejadian yang telah terjadi maupun sedang terjadi, bersifat informatif dengan fakta yang ada di lapangan untuk menjadi sebuah bahan informasi harian bagi pembaca dapat diakses melalui berbagai media publikasi.

### **2.3.1 Unsur Berita**

Dalam berita terdapat unsur pembangun agar berita menjadi suatu laporan yang informatif. Atar menyebutkan sudah menjadi tradisi bahwa berita terdiri dari enam unsur utama, yakni unsur apa, siapa, bagaimana, mengapa, di mana, dan kapan. Dalam buku teks bahasa Indonesia kelas VIII, agar mudah mengingat unsur berita dapat digunakan sebuah istilah ADIKSIMBA yaitu sebuah akronim yang berasal dari keenam unsur berita. Hikmat menyebut keenam unsur berita dengan menggunakan singkatan 5W + 1H yang jika dijelaskan *What* untuk menanyakan apa yang terjadi?; *Who* untuk menanyakan siapa yang terlibat?; *When* untuk menanyakan bilamana terjadi?; *Where* dimana terjadinya?; *Why* untuk menanyakan mengapa bisa terjadi? dan *How* bagaimana terjadinya? (Hikmat, 2018).

Unsur-unsur berita ini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk menggali suatu kejadian atau peristiwa. Sebab, setiap peristiwa tidaklah berdiri sendiri, peristiwa atau kejadian memiliki hubungan dengan peristiwa lainnya.

### **2.3.2 Ciri Berita**

Yandryati dkk (dalam Fadilah & Mulyaningsih, 2022) telah merumuskan ciri-ciri berita yang harus diperhatikan antara lain

#### 1) Faktual

Faktual adalah suatu kejadian bersifat nyata, benar terjadi, baik kejadian itu terjadi saat ini, atau di masa lalu. Dalam berita khususnya bentuk teks berita harus terdapat unsur terkini, terbaru, terhangat, baru saja atau bisa juga sedang terjadi.

#### 2) Aktual

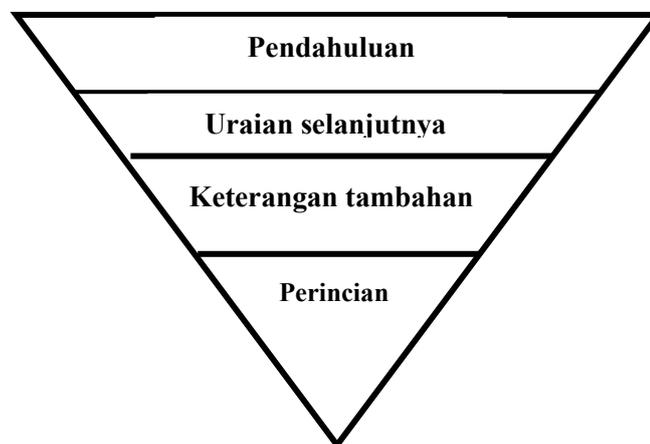
Ciri kedua dari berita adalah aktual, yakni suatu kejadian yang benar-benar terjadi dan sedang hangat-hangatnya menjadi pembicaraan orang banyak, bersifat kekinian atau adanya unsur kebaruan dalam berita. Berita yang aktual tentu lebih disukai pembaca karena informasi yang disampaikan merupakan kejadian yang baru terjadi.

### 3) Unik atau Menarik

Berita yang unik dan menarik sangat penting untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat ditangkap dengan baik oleh pembaca atau pemirsa. Berita dengan judul yang menarik menjadi hal pertama yang dilihat pembaca. Begitu juga kalimat pembuka dalam berita, dengan didukung gaya penulisan yang kreatif berita akan lebih menarik untuk dibaca, hal ini yang menjadi ciri bahwa berita itu unik dan menarik.

### 2.3.3 Struktur Berita

Struktur berita merupakan sebuah susunan yang membentuk suatu berita. Atar menggambarkan bahwa struktur berita seperti piramida terbalik. Sebuah berita dengan struktur piramida terbalik untuk membantu pemberita memasukkan keterangan-keterangan penting dalam susunan yang mudah ditafsir pembaca. Hal-hal yang bersifat umum namun mengandung kata kunci berita dimasukkan ke dalam struktur berita bagian pendahuluan. Setelah bagian pendahuluan selesai dilanjutkan dengan bagian yang melanjutkan uraian dengan lebih jelas dari yang sudah diuraikan di bagian pendahuluan, pada bagian isi penulis berita bisa menambahkan bahan-bahan baru untuk memperkuat isi berita sampai pada penutup berita. Struktur berita seperti yang dijelaskan Atar digambarkan dengan piramida terbalik berikut



Gambar 2. 1 Struktur berita

Berdasarkan penjelasan struktur berita, peneliti menarik simpulan bahwa struktur berita ada tiga, yaitu

- a) Pendahuluan
- b) Tubuh berita
- c) Penutup

#### **2.3.4 Jenis Berita**

Menurut Siregar (dalam Suroso, 2021) berita jurnalistik yang hadir dalam surat kabar atau media lain dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis, jenis berita dijelaskan sebagai berikut

1. Berita langsung (*straight news*) merupakan berita yang digunakan dalam menyampaikan kejadian-kejadian penting yang secepatnya perlu diketahui oleh pembaca. Berita langsung sangatlah penting sebab peristiwa yang terjadi harus sesegera mungkin disampaikan kepada pembaca. Jenis berita ini juga disebut *spot news*, pencari berita (wartawan) harus berhadapan langsung dengan kejadian dan melaporkannya.
2. Berita ringan atau disebut juga *soft news*, yaitu sebuah kisah di balik berita. Berita yang tidak begitu mengutamakan unsur penting tetapi sesuatu yang menarik yang mengandung unsur manusiawi. *Soft news* bisa berdiri sendiri, tidak terkait dengan berita langsung. Misalnya, kisah perempuan yang gagal menikah, karena calon suaminya yang ketahuan berbohong dengan status bujang padahal undangan sudah disebar.
3. Berita kisah atau *features* merupakan tulisan mengenai kejadian yang dapat menyentuh perasaan pembaca, bisa juga untuk menambah pengetahuan pembaca melalui penjelasan yang lengkap, mendalam, serta rinci. Jenis berita ini tidak terkait dengan aktualitas. Nilai utamanya adanya unsur manusiawi yang dapat menambah pengetahuan. Jenis berita kisah di antaranya *news features*, *historical features*, *profile features*, *how to do it features*, *human interest features*. Berita kisah ini bisa digunakan untuk mengangkat nuansa atau warna kehidupan, hal yang sering tidak mungkin bisa dilakukan melalui berita langsung.

4. Laporan mendalam (*indept report*) perlu digunakan untuk menuliskan permasalahan secara analitis, lengkap, dan mendalam. Gaya serta cara penulisan berita jenis ini dimaksudkan untuk menyajikan suatu informasi agar pembaca lebih memahami perkara suatu masalah. Adanya kompleksitas dalam permasalahan menyebabkan peristiwa perlu disoroti lewat beberapa jumlah sudut pandang agar pembaca memperoleh pemahaman yang lebih baik, lengkap serta menyeluruh.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa jenis berita ada empat yaitu (1) berita langsung, berita yang dalam penyampaian informasinya sangatlah penting sehingga penyampaian berita harus sesegera mungkin agar pembaca dapat langsung mengetahui kejadian yang sedang terjadi, (2) berita ringan yaitu berita yang tidak begitu penting namun menarik untuk diinformasikan. (3) Berita kisah atau dikenal juga dengan *features*, yaitu tulisan yang tidak aktual atau tidak terbaru namun memiliki informasi yang lebih rinci sehingga menambah wawasan pembaca, (4) laporan mendalam yaitu jenis berita yang membahas suatu informasi lebih dalam dengan menyoroti beberapa sudut pandang untuk pemahaman pembaca berita menjadi lebih baik dan paham dengan kejadian yang ada.

### **2.3.5 Penyajian Berita**

Beragam kejadian serta informasi yang diterima masyarakat tidak pernah terlepas dari peranan suatu media massa dalam hubungannya dengan penyajian suatu berita. Melalui media massa khalayak umum mendapatkan suatu bentuk penyajian informasi berupa berita. Berita lebih menitikberatkan suatu realitas yang proses interpretasinya menggunakan ragam bahasa yang telah ditentukan. Jadi, bahasa memiliki peranan penting dalam membentuk opini publik. Dalam penyajian berita bisa melalui media cetak, media digital, hingga media sosial.

Dalam media cetak biasanya berita dituangkan melalui proses menulis berita. Media digital juga disajikan dalam bentuk digital namun prosesnya melalui proses menulis teks berita. Penyajian berita di media sosial bisa berbentuk teks bisa juga berbentuk video.

### **2.3.5.1 Penyajian Berita Bentuk Video**

Kemajuan teknologi informasi saat ini menjadi kemudahan untuk semua kalangan saat ini. Hampir segala keperluan bisa diakses hanya dengan melalui telepon genggam. Informasi dunia bisa diakses langsung dari gawai yang dimiliki. Dalam berbagi informasi saat ini, berbagai kejadian langka yang terjadi bisa dengan cepat ditangkap kamera telepon pintar. Dengan memanfaatkan telepon pintar penyajian informasi lebih sering menggunakan vlog. Vlog adalah blog yang unggahannya berbentuk video (Marwati & Waskitaningtyas, 2021). Saat ini penyajian informasi berupa berita digandrungi kalangan wartawan. Dengan penyajian berita bentuk vlog, akan membuat penyajian berita menjadi menarik karena pemirsa dapat langsung melihat isi berita sehingga lebih mudah untuk dipahami.

Marwati dan Waskitaningtyas (2021) Dalam penyajian berita berbentuk video blog, perlu memerhatikan faktor-faktor berikut

#### **1. Pemilihan Tema**

Tema berperan penting dalam pembuatan vlog agar dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi masyarakat dengan penyampaian yang menghibur.

#### **2. Penggunaan Gambar yang Jernih dan Sesuai**

Dalam proses pembuatan vlog tampilan gambar adalah faktor penting karena vlog mengutamakan tampilan gambar. Dalam proses pengambilan gambar dengan cara yang baik dan jernih sangat mendukung informasi yang disampaikan dalam vlog. Pada faktor ini spesifikasi media mendukung sangat menentukan hasil gambar yang baik.

#### **3. Penggunaan Audio yang Jelas dan Jernih**

Audio yang jernih akan membuat sebuah vlog berita menjadi jelas di dengar oleh pemirsa. Audio yang jernih tentu mendukung penyampaian pesan atau isi berita dengan baik dan penyampaian informasi sepenuhnya tersampaikan ke publik.

#### **4. Kemampuan Berbicara**

Vlogger atau dalam bahasa Indonesia naravlog harus memiliki kemampuan bicara yang baik. Naravlog perlu melatih kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara

harus didukung oleh penggunaan bahasa baku, pelafalan kata yang tepat, dan intonasi yang tepat saat membawakan teks berita ke dalam sebuah vlog.

Dalam proses pembuatan vlog, terdapat juga langkah-langkah yang perlu diperhatikan setelah mengetahui faktor yang perlu dipahami, pembuat vlog juga perlu mengetahui tahapan pembuatan vlog. Langkah-langkah pembuatan vlog adalah sebagai berikut;

#### 1) Merencanakan Ide Konten Video

Langkah pertama perlu dilakukan dalam pembuat vlog adalah dengan curah gagasan (*brainstorming*). Setelah itu, membuat perincian isi teks dan gambar yang diperlukan supaya video yang dibuat menarik baik itu dari alur maupun kreativitas penyuntingan.

#### 2) Menyiapkan perangkat

Dalam pembuatan vlog tidak banyak dibutuhkan peralatan untuk yang perlu disiapkan. Zaman yang sudah serba maju ini, dalam pembuatan vlog, bisa hanya menggunakan dengan ponsel. Namun, kamera ponsel haruslah berkualitas cukup baik. Agar kualitas video semakin bagus, sebaiknya gunakan beberapa alat tambahan, seperti tripod, *stabilizer* atau alat agar pengambilan video menjadi stabil dan *mikrofon* atau pelantang agar suara jelas.

#### 3) Melakukan Pengambilan Gambar, Penyuntingan, dan Mengunggah Video

a. Saat prosesi pengambilan gambar, perhatikan pencahayaan, sudut gambar diambil, dan sinematografi dasar lain. Hal-hal kecil tersebut dapat memengaruhi agar terlihat lebih elegan dan menarik.

b. Saat penyuntingan, gunakan berbagai perangkat lunak (*software*) yang mudah digunakan.

c. Sebelum mengunggah ke media sosial baik Tiktok, YouTube, harus lengkapi dengan judul, deskripsi, dan gambar simbol video (*thumbnail*) yang menarik perhatian sesuai isi berita.

#### 4) Mempromosikan Video

Setelah video dibagikan di media sosial, video dipromosikan dengan karya video yang telah dibuat disebarluaskan melalui tautan video yang telah diunggah lewat akun media sosial yang dimiliki agar video dapat dilihat oleh banyak orang.

#### **2.3.5.2 Penyajian Teks Berita Bentuk Tulisan**

Berita bentuk tulisan atau teks merupakan hasil dari kegiatan menulis. Menulis berita adalah upaya untuk menyampaikan informasi maupun kabar tentang sesuatu kejadian atau peristiwa secara tertulis (Effendy et al., 2022). Menulis berita juga dapat diartikan sebagai kegiatan menyampaikan suatu kabar atau informasi tentang peristiwa secara tertulis (Nugraha, 2023). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan, menulis teks berita adalah kegiatan menyampaikan informasi, kabar, maupun peristiwa dalam bentuk Bahasa tulis.

Menulis merupakan satu dari empat keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi tidak langsung. Atas mengungkapkan bahwa menulis adalah proses kreatif memindahkan ide gagasan dalam suatu lambang-lambang bahasa (Semi, 2021). Mulyanto dkk juga menjelaskan bahwa menulis merupakan aktivitas berbahasa bersifat produktif, ekspresif dan juga kreatif (dalam Sunarsih, 2020). Pengertian menulis dipertegas Tarigan, menulis adalah suatu bentuk berpikir, serta berpikir bagi membaca tertentu dan bagi waktu tertentu (Tarigan, 2021).

##### a. Manfaat Menulis

Dalam proses menulis, orang menggunakan kedua sisi otaknya, otak kanan dan kiri. Menulis adalah proses menghubungkan kata, kalimat, paragraf, dan antarbab secara teratur dan logis dengan tujuan membuat tulisan lebih mudah dipahami oleh pembaca (Helaludin & Awalludin, 2020). Selama proses ini, seorang penulis didorong untuk berpikir secara logis dan sistematis sekaligus kreatif. Menurut Helaludin & Awalludin Dalam kegiatan menulis terdapat beberapa manfaat yaitu,

- 1) Dengan menulis lebih banyak, penulis akan lebih memahami lebih banyak tentang apa yang mereka bisa lakukan;
- 2) Kemampuan penalarannya memungkinkannya untuk menghasilkan ide baru;
- 3) Dapat mengembangkan wawasan serta mengembangkan hubungan antara fakta;

- 4) Penulis selalu akan mendapatkan ide-ide baru saat menulis;
- 5) Menulis dapat membantu penulis menjadi lebih objektif;
- 6) Membantu mengatasi masalah.

#### b. Tujuan Menulis

Dalam kegiatan menulis, penulis memiliki berbagai tujuan yang ingin dicapai melalui bahasa yang digunakan untuk menulis.

Helaludin & Awalludin (2020) menjelaskan beberapa tujuan menulis, yaitu

##### 1) Tujuan Penugasan

Untuk tujuan ini, peserta didik harus memiliki kemampuan menulis. Tulisan ini secara eksplisit ditujukan untuk tugas-tugas yang diberikan oleh pengajar atau pendidik. Jenis tulisan yang dapat digunakan adalah paragraf, karangan, esai, atau makalah.

##### 2) Tujuan Estetis

Para sastrawan biasanya menulis, dan jenis tulisan yang ditulis memiliki tujuan estetis. Dalam karya sastra bergenre seperti novel, cerpen, puisi, dan sajak, nilai estetis atau keindahan sangat penting.

Penulisan untuk tujuan ini membutuhkan kemampuan penulis atau pengarang dalam memilih dan menggunakan kata-kata, juga dikenal sebagai diksi. Karya pengarang akan memiliki nilai estetika yang lebih tinggi jika pengarangnya lebih mahir dalam menggunakan gaya bahasanya.

##### 3) Tujuan Kreatif

Tulisan kreatif cenderung berfokus pada tulisan sastra, baik itu puisi maupun prosa. Untuk menulis dengan tujuan ini, penulis diminta untuk mengembangkan kekuatan imajinasinya sehingga dapat membuat karya yang berbeda dengan rasa yang tinggi.

##### 4) Tujuan Konsumtif

Di era kemajuan seperti sekarang ini, tulisan dengan tujuan konsumtif sangat banyak ditemukan. Penulis maupun pengarang sudah tidak hanya berpikir pada tujuan eksistensi diri saja tetapi juga beralih ke tujuan konsumtif. Hal ini ditunjang

dengan semakin membaiknya minat dan keinginan masyarakat dalam membaca. Kesempatan inilah yang digunakan oleh para penulis/pengarang untuk meraih keuntungan. Tidak hanya buku-buku bernuansa sastra yang terkategori dalam tujuan ini tetapi tulisan lain juga tidak kalah gesitnya. Contohnya antara lain buku-buku motivasi, gaya hidup, pengembangan bakat, dan lain-lainnya.

#### 5) Tujuan Informasi atau Penerangan

Tujuan jenis tulisan ini sangat berorientasi pada informasi, seperti majalah atau surat kabar. Penulis koran atau majalah menulis untuk memberi tahu pembaca tentang topik atau isu-isu yang layak dibahas. Dalam berbagai bidang, seperti hukum, ekonomi, politik, pendidikan, pertanian, dan sosial, spektrum tulisan sangat luas dan beragam. Tulisan ini hanya menyampaikan informasi tanpa tendensi atau tujuan tersembunyi lainnya.

Berdasarkan beberapa tujuan penulisan yang telah dijelaskan, dapat ditarik simpulan bahwa penulisan teks berita bertujuan memberikan informasi atau penerangan. Hal ini didasari berita sangat berorientasi pada informasi dan tanpa adanya tujuan tersembunyi lainnya dalam memberikan sebuah laporan.

Atar dalam bukunya menjelaskan bahwa berita masih dapat digolongkan dalam tulisan eksposisi. Eksposisi adalah sebuah tulisan yang bertujuan untuk memberikan informasi menjelaskan dan menjawab pertanyaan dari akronim ADIKSIMBA (*apa, mengapa, kapan, dimana, dan bagaimana*). Dalam menulis berita, penulis berita harus menggunakan konsep dasar keterampilan menulis, Sunarsih (2020) menjelaskan ada empat konsep dalam keterampilan menulis, yaitu

1. Pemahaman pada kondisi pembaca
2. Pemahaman pada tujuan penulisan
3. Pemahaman pada diri sendiri
4. Pemahaman terhadap bahasa (penguasaan bahasa)

#### c. Tahapan Menulis

Dalam menuangkan ide, gagasan, dan pikiran kita ke dalam tulisan membutuhkan beberapa tahapan yang perlu dilalui (Helaludin & Awalludin, 2020). Tahapan-

tahapan berikut harus diikuti oleh penulis agar mereka dapat menghasilkan karya yang berkualitas tinggi.

#### 1) Tahap Awal (Pramenulis)

Pada tahap awal ini, penulis harus mengumpulkan sebanyak mungkin informasi untuk memulai menulis. Membaca, mengamati, berbicara, dan menonton berita televisi adalah beberapa sumber yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi. Beberapa data diproses dan ditentukan berdasarkan berbagai faktor. Menentukan tema atau topiknya adalah langkah selanjutnya yang harus dilakukan. Jika topiknya terlalu luas, tugas penulis berikutnya adalah membatasi dan menyempitkannya.

Penulis kemudian harus membuat kerangka tulisan. Penulis membuat beberapa poin yang didasarkan pada topik yang diangkat; setiap poin harus dilengkapi dengan data yang relevan dan mendukung. Untuk membantu menyakinkan calon pembaca, penulis harus melakukan ini agar tulisan tersampaikan dengan benar, sebagai penulis juga harus memahami tujuan dari tulisan kita. Hal ini harus dikaitkan dengan tujuan pembacanya juga. Sebagai pembaca yang membaca tulisan, penulis juga harus membedakan pembaca berdasarkan topik dan pilihan diksi. Level sosial, latar belakang pendidikan, kemampuan, dan kebutuhan membaca adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan.

#### 2) Tahap menulis

Setelah data dikumpulkan dan disiapkan pada tahap awal, langkah berikutnya adalah mengerjakan tahap penulisan. Pada saat ini, penulis secara bertahap mengembangkan poin-poin yang ada dalam kerangka tulisan. Sebuah tulisan terdiri dari tiga bagian awal, tengah, dan akhir. Penulis harus dapat menggabungkan karya mereka ke dalam tiga bagian itu dengan sebaik mungkin. Dimulai dengan penjelasan tentang topik atau bahasan dengan berbagai pengantar yang dapat menarik pembaca ke bagian berikutnya. Penulis harus menyampaikan isi tulisan dengan baik pada bagian tengah atau isi dengan tetap membuat pembaca ingin menuntaskan bacaan. Selain itu, penulis harus mampu memoles tulisan pada tahap akhir dengan semenarik mungkin agar pembaca terkesan.

### 3) Tahap Pascamenulis

Pada tahap akhir ini, penulis harus menyelesaikan tulisannya. Pada tahap ini, penulis melakukan revisi dan penyuntingan secara menyeluruh pada tulisan yang telah ditulis. Penulis harus memperbaiki elemen mekanik seperti ejaan, diksi, struktur kalimat, gaya bahasa, dan lainnya.

## 2.4 Pembelajaran Menulis di Sekolah

Menulis permulaan dan menulis lanjut adalah dua tingkatan dalam proses menulis di sekolah (Pitoyo, 2015). Menulis permulaan adalah teknik menulis bunyi-bunyi bahasa yang diwakili melalui tulisan. Pertama-tama, kegiatan dan latihan menulis dimulai dengan menulis secara teknis, seperti memegang pensil, menulis huruf balok, menulis dengan huruf tegak bersambung, menulis dengan huruf halus atau indah, menjiplak, menyalin kata, dan menyalin kalimat. Peserta didik harus mampu mentranskripsikan lambang bunyi bahasa lisan ke dalam lambang bunyi bahasa tulis dalam pelajaran menulis permulaan.

Tingkat kedua yaitu menulis lanjut. Menulis lanjut atau mengarang adalah kegiatan menulis sebagai ungkapan perasaan, pikiran, ide, dan gagasan yang diungkapkan secara tertulis dalam satuan simbol bunyi bahasa. Secara umum, tujuan pengajaran menulis lanjut adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk menyampaikan pikiran dan perasaan mereka melalui bahasa tulis.

Kegiatan menulis dapat dikatakan berhasil jika pesan yang ditulis dapat sampai dan diterima serta dipahami oleh pembaca. Oleh sebab itu, ditinjau dari posisi penulis harus ada upaya agar pesan komunikasi dapat disampaikan dengan jelas. Syafi'i menjelaskan ada beberapa konsep dasar dalam pembelajaran menulis yang menjadi fokus, diantaranya (1) memahami kondisi pembaca, (2) memahami terhadap tujuan penulisan, (3) memahami terhadap diri sendiri, dan (4) penguasaan bahasa (Indonesia) (Pitoyo, 2015).

## 2.5 TPACK

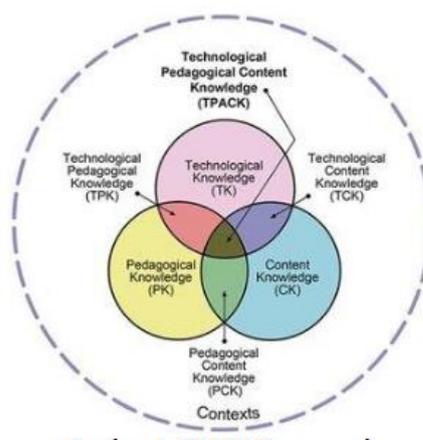
TPACK atau *technological, pedagogical, and content knowledge* adalah kerangka kerja pembelajaran yang menggabungkan tiga elemen utama yaitu teknologi, pedagogi, konten, dan pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar (Parahita et al., 2022). Wahyuningtyas dan Wahyu menambahkan bahwa TPACK merupakan

pengetahuan seorang pendidik dalam hal mengelola kelas dan mengkombinasikan teknologi pada setiap penyampaian materi ajar di kelas (Wahyuningtyas & Oktamarsetyani, 2023).

Kerangka kerja TPACK memberikan informasi tentang interaksi antara tiga pengetahuan dasar teknologi, pedagogi, dan materi pengetahuan. Kerangka kerja TPACK dapat digunakan untuk menilai dan menginterpretasikan tingkat pemahaman dan pengetahuan guru agar mereka dapat menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Lebih lengkapnya terdapat tujuh domain pengetahuan dalam konsep TPACK (dalam Hanik et al., 2022), yaitu

- a) *Content knowledge* (CK), yang didefinisikan sebagai pengetahuan tentang materi pembelajaran atau penguasaan bidang studi;
- b) *Pedagogical knowledge* (PK), yaitu pengetahuan tentang metode dan proses pembelajaran;
- c) *Teknologi knowledge* (TK), diartikan sebagai pengetahuan tentang upaya teknologi digunakan;
- d) *Pedagogical content knowledge* (PCK), didefinisikan sebagai gabungan pengetahuan tentang materi pembelajaran bersama dengan pendekatan dan prosedur pembelajaran;
- e) *Technological content knowledge* (TCK), diartikan sebagai pengetahuan tentang penggunaan teknologi dan pengetahuan materi pembelajaran;
- f) *Technological pedagogical knowledge* (TPK), adalah gabungan pengetahuan tentang penggunaan teknologi dengan pengetahuan tentang materi pembelajaran, dan;
- g) *Technological, pedagogical, content knowledge* (TPCK) adalah pengetahuan kombinasi tentang teknologi, strategi, dan proses pembelajaran.



**Gambar 2. 2 TPACK Framework (Sumber: TPACK.org)**

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran dengan dibantu teknologi yang merupakan sebuah upaya meningkatkan pembelajaran dengan pendekatan TPACK. Penggunaan teknologi tak terlepas dari kompetensi yang dimiliki guru sebagai pendidik untuk mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan pengetahuan.

## **2.6 Learning Management System**

*Learning management system* atau dikenal dengan singkatan LMS merupakan sebuah aplikasi yang didesain agar digunakan dalam mengelola pembelajaran secara online dengan konsep *E-Learning* (Mashuri et al., 2022). *Learning management system* merupakan sebuah desain pembelajaran berbasis aplikasi web untuk pembelajaran secara *online* yang sudah digunakan sejak tahun 1970 (Suriyah et al., 2022). *Learning management system* sendiri ialah aplikasi web yang digunakan untuk berlangsungnya pembelajaran tanpa tatap muka (*online*). Meski tahun 1970 *learning management system* sudah dikenal namun sistem ini resmi dirilis dan ditetapkan pada tahun 2002 oleh Martin Deuglamas. Platform *e-learning* ini menjadi solusi pembelajaran yang efektif dan digunakan oleh para pendidik baik dosen maupun guru.

Menurut Riyadi, *learning management system* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat bahan pelajaran *online* yang berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil penugasan (dalam Kemenkes, 2022). *Learning managements system* adalah metode *e-learning* yang biasanya terdiri dari

dua komponen yaitu, server yang menjalankan fungsi dasar dan antarmuka pengguna yang digunakan oleh instruktur, fasilitator, peserta latihan, dan administrator. Riyadi menjelaskan bahwa *learning management system* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pelatihan daring (*online*) berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil penugasan.

Istilah *learning management system* adalah sistem manajemen pembelajaran mengacu pada sistem personal komputer yang dirancang khusus untuk mengelola pelatihan *online*, mendistribusikan materi pelatihan, dan memungkinkan kolaborasi antara peserta didik dan fasilitator.

### **2.6.1 Penyusunan *Learning Management System***

Dalam menyusun LMS perlu memerhatikan unsur-unsur yang ada, seperti yang dijelaskan Mashuri dkk (Mashuri et al., 2022) unsur-unsur itu adalah sebagai berikut

#### *1. Students and Instructors*

Hal yang paling penting dalam dan utama dalam LMS harus adanya peserta didik (*student*) dan juga pendidik atau instruktur (*instructor*). Dalam LMS, peserta didik yang dimaksud adalah orang yang mengikuti pembelajaran dengan mencari pengetahuan baru, sedangkan instruktur yaitu guru ataupun dosen merupakan seorang pengajar yang bertugas membuat perencanaan pembelajaran, memuat konten dan mengembangkan bahan ajar.

#### *2. Course Class*

*Course Class* atau ruang kelas, merupakan unsur yang harus ada di LMS. Setelah peserta didik dan pendidik ada, tentu ruang kelas juga harus ada dalam pembelajaran di LMS. *Course Class* disini merupakan sebuah kelas maya yang digunakan sebagai tempat pembelajaran daring.

#### *3. Learning Content*

*Learning Content* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah konten pembelajaran. Konten pembelajaran dalam LMS merupakan sebuah komponen kurikulum yang mencakup pembelajaran yang harus ditempuh peserta didik.

Konten pembelajaran dalam LMS disajikan dalam bentuk digital dengan tujuan peserta didik dapat memahami pembahasan materi yang diangkat oleh pendidik.

#### 4. *Courses Collaboration*

*Courses Collaboration* atau kolaborasi kursus merupakan unsur yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mendalami pengetahuan sesuai dengan bakat minat yang dimiliki peserta didik. Dengan adanya kolaborasi kursus dapat memungkinkan pembelajaran yang bergerak lebih cepat dan skala pembelajaran yang lebih luas.

#### 5. *Progress Tracking*

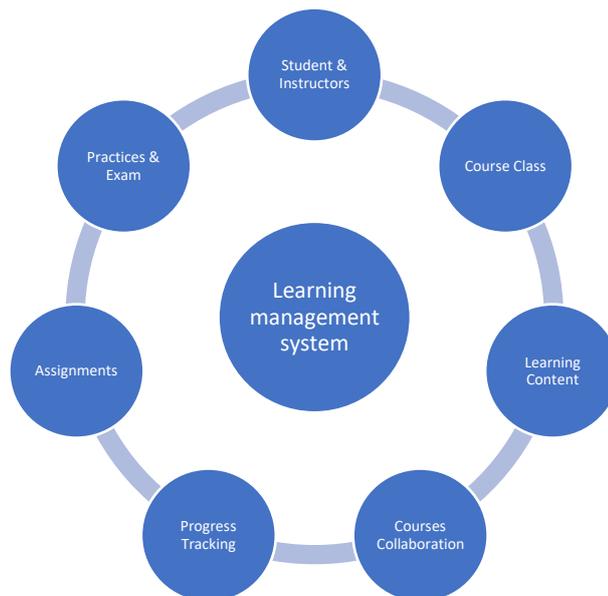
Unsur terpenting selanjutnya adalah memiliki fitur *Progress Tracking* (pelacakan kemajuan). *Progress Tracking* sangat dibutuhkan, karena dapat membantu untuk mengawasi serta menjadi bahan evaluasi setiap pembelajaran peserta didik. Dengan adanya *Progress Tracking* juga dapat membantu pendidik dalam pengambilan keputusan dalam memberikan penilaian atau hasil asesmen yang baik berdasarkan proses pembelajaran.

#### 6. *Assignments*

Setiap pembelajaran perlu adanya *assignments* atau penugasan. Dalam LMS juga harus memiliki penugasan. Pemberian tugas berguna untuk membina rasa tanggung jawab peserta didik, serta latihan untuk peserta didik dalam menerapkan teori-teori yang ada dari konten yang sudah diberikan pendidik. Dalam penugasan di LMS, terdapat fitur pengumpulan tugas yang memudahkan peserta didik untuk langsung menyetorkan hasil tugas sesuai arahan pendidik.

#### 7. *Practice and Exams*

*Learning management system* atau LMS juga harus memiliki unsur pelatihan dan juga ujian. Mengingat hal utama dalam pembelajaran adalah dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik berdasarkan konten yang diberikan. Untuk menguji seberapa jauh pemahaman yang ada dalam peserta didik perlu adanya pelatihan dan ujian, dalam LMS hal ini harus ada dan dengan kemudahan yang dimiliki LMS dapat secara otomatis memberikan peringkat sebagai informasi pendidik dengan peserta didiknya terkait sejauh mana peserta didik memahami materi atau konten yang sudah dijalani selama proses pembelajaran daring.



**Gambar 2. 3 Unsur-unsur *Learning management system***

Dari penjelasan yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa *learning management system* atau LMS adalah suatu sistem pembelajaran yang dibantu dengan koneksi internet untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau daring. *Learning management system* dapat menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung untuk kemudahan dalam mengatur desain kelas daring yang didesain pendidik. Dilihat dari kemudahannya, penelitian ini akan menggunakan Moodle sebagai alat untuk mengembangkan produk pembelajaran dengan basis *learning management system*.

Dalam *learning management system* tentu menggunakan website. Website perlu dikembangkan, hal yang pertama dilakukan sebelum mengembangkan website untuk *learning management system* adalah dengan pemasangan terlebih dahulu, pemasangan ini membutuhkan hosting dan domain. Sederhananya dalam mengembangkan website, komponen pertama yang perlu disiapkan adalah dua komponen tersebut.

Hosting adalah sebuah layanan yang gunakan untuk menyimpan berkas dan data yang diperlukan website untuk bisa digunakan dan diakses oleh orang lain yang mendapat akses (Arsa, 2021). Hosting ini juga biasa disebut sebagai server. Jika tidak ada hosting, website tidak akan bisa diakses oleh semua orang meski memiliki jaringan internet. LMS yang akan dikembangkan perlu memiliki hosting terlebih

dahulu untuk persiapan awal. Penelitian pengembangan media ini sangat bergantung pada hosting, karena hosting adalah langkah awal untuk penyusunan media pengembangan penelitian ini. Dalam penelitian pengembangan media ini juga perlu memiliki domain.

Domain merupakan suatu nama atau alamat unik dengan ciri khusus yang digunakan untuk mengidentifikasi suatu website (Arsa, 2021). Biasanya domain-domain yang sering dijumpai dan akrab di telinga yang diakhiri dengan “.com; .id, .net.” Misalnya shopee.co.id, Merdeka.com, bola.net, bukalapak.com, atau metrotvnews.com, itu semua adalah domain dengan alamat unik yang dapat mengidentifikasi suatu website. Satu nama domain unik hanya merujuk kepada satu website tidak ada dua website dengan satu domain. Setelah memiliki hosting, untuk memproduksi sebuah website juga harus menentukan domain. Penelitian ini memerlukan domain untuk dijadikan sebuah alamat yang nantinya akan menjadi tempat peserta didik mengakses media digital dan juga untuk dikaitkan atau disambungkan ke aplikasi lain seperti Moodle untuk kemudahan mengakses menggunakan gawai.

### **2.6.2 Contoh-contoh *Learning Management System***

Ada beberapa contoh *learning management system* yang digunakan dalam pembelajaran, beberapa contoh LMS disebutkan sebagai berikut.

#### **1. LMS SPADA**

SPADA Indonesia adalah kependekan dari sistem pembelajaran daring indonesia (Lmsspada.kemdikbud.go.id). SPADA Indonesia adalah salah satu program Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang dimaksudkan untuk meningkatkan pemerataan akses terhadap pembelajaran berkualitas di perguruan tinggi. Sistem pembelajaran daringnya memungkinkan mahasiswa dari satu perguruan tinggi untuk mengikuti mata kuliah berkualitas tinggi dari perguruan tinggi lain dan hasil belajar mereka dapat diakui.

dalam kegiatan pembelajaran yang membutuhkan LMS, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi memberikan fasilitas yang memungkinkan perguruan tinggi

untuk menggunakan LMS SPADA bagi perguruan tinggi yang belum memiliki LMS.

Alur fasilitasi pembelajaran daring di SPADA adalah sebagai berikut.

- 1) Dosen atau mahasiswa mendaftar di situs web SPADA Indonesia untuk mendapatkan akun
- 2) SPADA Indonesia melakukan verifikasi dan mengirimkan tautan aktivasi ke email pendaftar
- 3) Proses pendaftaran selesai dan pendaftar memiliki akun di SPADA Indonesia. Akun dosen dapat mengusulkan kursus, dan akun mahasiswa dapat mengikuti kursus yang diadakan oleh SPADA Indonesia.

## 2. LMS Moodle

Moodle merupakan akronim dari *modular object-oriented dynamic learning environment*. Moodle dirancang untuk para pendidik, dan juga peserta didik dalam satu sistem yang kokoh, aman dengan terintegrasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dipersonalisasi (Sholihah & Mardiyono, 2020).

Menurut Aminah (dalam Suriyah et al., 2022) LMS dengan Moodle terdapat beberapa kelebihan.

- 1) Sederhana, simpel, dan efisien karena banyak browser yang mendukung serta bisa digunakan langsung di web.
- 2) Mudah diakses dan juga dapat diinstal di gawai pengguna dan sudah didukung bahasa Indonesia
- 3) Mempunyai dasbor atau papan instrumen yang berguna sebagai manajemen situs untuk mengatur konten, modul, dan lainnya secara menyeluruh.
- 4) Memiliki manajemen kelas yang bisa diatur sedemikian rupa oleh pendidik
- 5) Ruang akses bisa disesuaikan dengan jaringan yang ada
- 6) Pemasukan dalam pembelajaran dapat disesuaikan karena sifat LMS moodle yang memiliki sistem terbuka
- 7) Memiliki fitur yang lengkap untuk membantu proses pembelajaran jarak jauh.

Selain memiliki kelebihan, LMS dengan Moodle ini terdapat kekurangan, kekurangan LMS dengan Moodle adalah sebagai berikut

- a. Membutuhkan kesiapan yang matang tentang sistem yang akan digunakan.
- b. Perlu tenaga ahli untuk mementuk sistem *e-learning*
- c. Membutuhkan tidak sedikit biaya
- d. Membutuhkan perangkat keras atau *hardware* yang khusus
- e. Membutuhkan aplikasi khusus untuk mendukung moodle
- f. Membutuhkan koneksi internet yang stabil

### 3. *Google Classroom*

*Google Classroom* atau ruang kelas google merupakan sebuah aplikasi pembelajaran daring yang digunakan sebagai sarana kegiatan pembelajaran untuk mempermudah pemakaian pada gawai, laptop, dan juga komputer dengan koneksi internet (Suriyah et al., 2022). Menurut Iftakhar (dalam Suriyah et al., 2022) *Google classroom* perkembangan awalnya dirancang agar mempermudah interaksi saat pembelajaran jarak jauh. *Google classroom* pada tahun 2017 dapat diakses setiap pengguna dengan alamat surel pribadi. Aplikasi *google classroom* pada dasarnya dapat membantu guru atau pengajar untuk memonitoring seluruh aktivitas peserta didik selama pembelajaran.

*Google classroom* memiliki fitur-fitur yang memudahkan pembelajaran daring yang siapa pun dan kapan pun dapat mengaksesnya antara lain

- a. Forum
- b. Laman penugasan
- c. Anggota
- d. Google kalender
- e. Laman penyimpanan
- f. Data Penugasan
- g. Tugas kuis
- h. Pertanyaan
- i. Bahan ajar

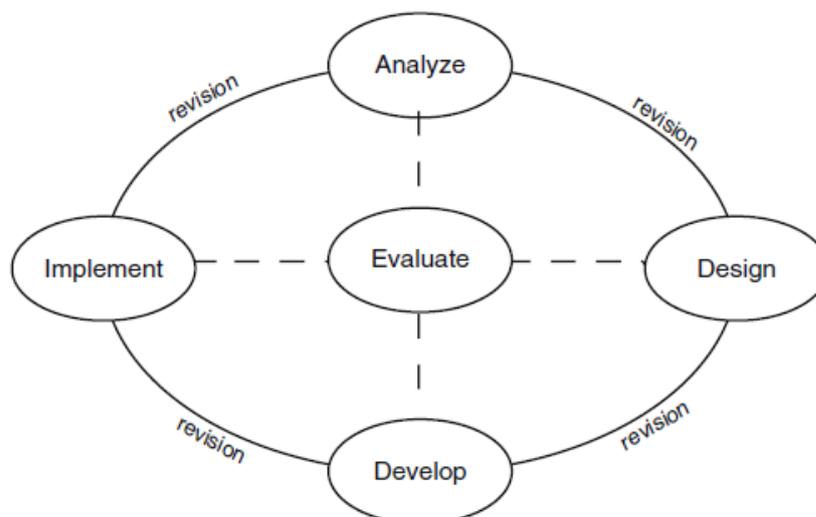
### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (RnD)*. Pemilihan *Research and Development (RnD)*. Digunakan pendekatan *Research and Development (RnD)* tepat untuk digunakan dalam pengembangan pembelajaran materi berita di jenjang sekolah menengah atas dengan basis *learning management system*. Penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* adalah suatu metode penelitian yang dipilih untuk menghasilkan produk serta menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2012). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan berasal dari analisis kebutuhan yang nantinya akan diuji keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas.

#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Metodologi ADDIE pertama kali dikembangkan di Pusat Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Florida pada tahun 1970-an (<https://discoverlearning.com.au/>). Awalnya, model ini dibuat sebagai bagian dari proyek pelatihan militer oleh angkatan bersenjata AS. Idennya adalah untuk menyelesaikan setiap tahap terpisah sebelum ke tahap berikutnya. Selanjutnya, praktisi merevisi langkah-langkah tersebut, dan akhirnya model tersebut menjadi lebih lancar dan interaktif (dalam praktik siklus) daripada versi hierarkis aslinya.



**Gambar 3. 1 Konsep ADDIE**

Mengingat model ADDIE mudah digunakan, fleksibel, dan memerlukan penyelarasan dengan strategi peneliti. Peneliti memilih untuk menggunakan model ini dalam mengembangkan sebuah produk sesuai dengan kebutuhan yang didapat dari tahap analisis kebutuhan.

Terdapat beberapa tahap dalam mengembangkan desain suatu produk dalam model ADDIE. Tahap- tahap kegiatan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut

- a. *Analysis* (menganalisis)
- b. *Design* (merancang)
- c. *Development* (mengembangkan)
- d. *Implementation* (mengimplementasikan)
- e. *Evaluation* (mengevaluasi)

Pengembangan dengan model ADDIE memiliki tahapan-tahapan yang pada dasarnya memiliki keterkaitan satu sama lain. Jadi, dengan berkaitannya tahapan yang satu dengan yang lain maka peneliti harus melakukan pengembangan secara bertahap. Mengimplementasikan model ADDIE secara sistematis akan menjamin sebuah produk pengembangan yang efektif sesuai kebutuhan. Penjelasan rincian tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE dijelaskan oleh Mundir (Mundir, 2017) sebagai berikut

*Analysis* merupakan tahapan pertama dalam penerapan model ADDIE, pada tahap ini peneliti perlu merancang suatu produk dengan proses penilaian kebutuhan. Pada

tahap pertama ini peneliti harus mendata secara objektif. data yang didapat pada tahap ini ialah pendidik dan peserta didik, isi, dan kebutuhan instruksional.

*Design/Desain*, merupakan tahapan rancangan instruksional kedua. Aktifitas rancangan objektif yang terdapat di dalam fase desain adalah tujuan instruksional, analisa tugas, serta kriteria penilaian.

*Development* atau pengembangan, merupakan fase rancangan instruksional tahap ke tiga. Aktifitas rancangan objektif yang terdapat di dalam fase *development* di antaranya ialah proses mengembangkan materi instruksional.

*Implementation* atau Implementasi merupakan tahap rancangan instruksional ke empat yang mengharuskan peneliti untuk melakukan aktifitas rancangan objektif. Hal-hal yang terdapat di dalam fase *implementation* di antaranya ialah: penyampaian serta pengarahan dari pendidik kepada peserta didik; proses penerimaan oleh peserta didik dari pendidik; dan juga berfokus pada upaya meraih target belajar secara objektif.

*Evaluation* atau evaluasi, merupakan fase rancangan instruksional tahap terakhir. Hal-hal yang terdapat pada tahapan terakhir ini di antaranya ialah mengevaluasi sejauh mana perolehan kemampuan aspek pengetahuan oleh peserta didik; serta mengevaluasi apa dan bagaimana proses pembelajaran dapat berjalan hingga berakhir dengan baik. Tujuan utama di tahap Evaluasi adalah untuk menilai kualitas pembelajaran produk serta proses, baik sebelum implementasi dan sesudah implementasi. Hal umum prosedur yang terkait dengan tahap evaluasi adalah sebagai menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi, melakukan evaluasi (Branch, 2009). Menentukan kriteria evaluasi peneliti menyusun indikator, memilih alat evaluasi peneliti menggunakan model penilaian seperti penilaian dengan skala likert, dan melakukan evaluasi peneliti melaksanakan dengan melakukan penilaian yang bersumber dari masukan peserta didik, praktisi, ahli materi, dan ahli media. Dalam penelitian ini, pada tahap evaluasi menggunakan model kirkpatrick dengan empat level evaluasi yaitu *reaction*, *learning*, *behavior*, dan *result*.

Seperti yang dijelaskan di awal sub bab, dalam penelitian pengembangan ini dimulai dari tahap awal yaitu menganalisis, dengan melakukan prapenelitian demi

mendapatkan informasi untuk bahan membuat produk yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik, kemudian mendesain produk dan dilakukan validasi desain kepada ahli atau pakar, masukan ahli atau pakar dijadikan landasan untuk merevisi desain. Hasil revisi desain produk diuji cobakan ke peserta didik dan guru dan menerima masukan dari guru dan peserta didik untuk dilakukan revisi produk.

### **3.3 Data dan Sumber Data Penelitian**

Dalam penelitian menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa data deskriptif dalam bentuk komentar, kritik, saran, masukan, koreksi, dan penilaian yang diberikan oleh praktisi, ahli atau pakar terhadap produk yang akan dikembangkan. Sumber data dalam penelitian ini adalah praktisi, teman sejawat, ahli atau pakar, peserta didik, dan proses pembelajaran penyajian berita. Data dari praktisi atau teman sejawat dan pakar berupa komentar kritik, saran, dan penilaian terhadap produk media berbasis LMS. Data dari peserta didik berupa ujaran baik lisan dan tulisan, serta perilaku dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

### **3.4 Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dan juga keefektifan produk digunakan serta menjadi landasan untuk perbaikan produk. Uji coba produk dilakukan bersama praktisi, ahli atau pakar dengan saran dan masukan untuk memperbaiki produk sebelum diimplementasikan ke responden atau peserta didik.

#### **3.4.1 Uji Teman Sejawat atau Uji Praktisi**

Demi mendapatkan produk yang relevan dengan pembelajaran perlu dilakukan uji teman sejawat atau uji praktisi. Dengan melakukan uji teman sejawat atau uji praktisi, akan didapat masukan sebanyak mungkin untuk membuat sebuah produk yang sesuai kebutuhan, uji teman sejawat atau uji praktisi dilakukan bersama guru Bahasa Indonesia. Praktisi merupakan pengguna yang nantinya akan sering diajak diskusi dengan komentar dan masukan-masukan yang diberikan untuk perbaikan produk sampai produk dapat dikatakan layak dan tepat guna sampai benar-benar bisa dilakukan pengembangan di tahap selanjutnya.

### 3.4.2 Uji Ahli atau Pakar

Kegiatan uji ahli atau pakar dimaksudkan untuk memperoleh masukan dan saran dari ahli yang memiliki kompetensi sesuai di bidangnya khususnya dalam penelitian ini yang mengembangkan produk dengan landasan teknologi informasi (TI). Dalam uji ahli atau pakar ini menguji kelayakan produk peneliti dapat mengetahui kelemahan dan kekuatan produk yang didesain. Hasil uji ahli atau pakar berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap pengembangan produk yang peneliti desain. Uji ahli atau pakar dilakukan dengan angket penilaian terhadap produk. Hasil uji ahli atau pakar digunakan untuk merevisi desain produk agar lebih baik hingga dinyatakan layak.

### 3.4.3 Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan melibatkan 38 peserta didik sebagai responden dari SMK Swadhipa 2 Natar, 36 peserta didik dari SMA Swadhipa Natar, dan 38 peserta didik dari MAN 1 Lampung Timur. Uji coba lapangan ini dilakukan dengan menguji coba pemanfaatan media pembelajaran dengan basis *learning management system* (LMS) kepada guru dan peserta didik sebagai pengguna produk. Hasil uji coba lapangan ini berguna untuk merevisi atau memperbaiki produk, sehingga produk yang dihasilkan bisa dinyatakan layak dan menjadi berkualitas. Uji coba lapangan dilakukan untuk mendapat bekal perbaikan yang berupa saran dan komentar peserta didik sebagai pengguna produk yang memanfaatkan *learning management system* (LMS) sebagai media pembelajaran.

## 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk melakukan penelitian tentu perlu adanya data. Data didapat dengan proses pengumpulan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini harus sesuai dengan data yang diperlukan.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang disebutkan sebagai berikut

### 1. Observasi

Teknik observasi lapangan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas. Dengan melakukan teknik observasi diharapkan dapat memperoleh kegiatan

guru sebelum dan sesudah menggunakan produk, serta dapat mengoreksi secara langsung produk saat digunakan.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dari dokumen-dokumen guru berupa perangkat ajar yang sesuai dengan pembelajaran di kelas XI jenjang SMA/SMK sederajat baik administrasi guru berupa modul ajar, daftar hadir, buku nilai, hingga penggunaan buku paket yang berkaitan dengan pembelajaran berita, media yang digunakan, kondisi guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

## 3. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap wakil kepala sekolah, guru dan peserta didik dengan tujuan dapat mengetahui secara langsung kondisi yang ada selama pembelajaran dengan berlandaskan kebutuhan yang perlu ada dalam pembelajaran teks berita di sekolah.

## 4. Angket

Angket ditujukan kepada ahli khususnya ahli materi akademisi yaitu dosen yang menilai media berkaitan dengan konten isi, ahli media yang berkaitan dengan TI (Teknologi Informasi), guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas XI SMA/SMK dan peserta didik yang menerima materi dan melaksanakan kegiatan menulis teks berita. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mendapatkan deskripsi objektif tentang kelayakan penggunaan LMS (*learning management system*) untuk pembelajaran materi berita serta dapat mengetahui daya tarik dan kemudahan yang ada dalam LMS.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan bertindak sebagai instrumen utama. Peneliti dibantu dengan instrumen yang dijadikan sebagai panduan, panduan itu adalah panduan observasi, panduan wawancara, serta angket. Panduan-panduan yang ada akan membantu peneliti dalam tahapan peneliti memperoleh data, seperti panduan observasi yang berguna untuk melakukan observasi terhadap proses pembelajaran guru dan peserta didik khususnya pada materi berita. Panduan wawancara untuk mendapatkan jawaban berupa tanggapan secara lisan dari guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran materi berita. Lalu angket

digunakan sebagai penilaian bahan ajar, kegiatan pembelajaran, serta produk pengembangan yang bersumber dari jawaban peserta didik dan ahli media.

### 3.6.1 Instrumen Wawancara

Penelitian ini dilakukan wawancara ke wakil kepala sekolah, guru, dan peserta didik untuk mendapat data awal sebagai landasan awal dalam analisis kebutuhan, melihat sarana prasarana sekolah, serta menganalisis karakteristik peserta didik. Beberapa instrumen wawancara dijabarkan dalam tabel-tabel berikut.

**Tabel 3. 1 Instrumen Wawancara Kebutuhan Peserta Didik Oleh Wakil Kepala Sekolah**

<b>Pertanyaan</b>
1. Apakah peserta didik antusias mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi berita?
2. Apakah di sekolah masih menggunakan bahan dan media ajar yang bersifat konvensional?
3. Apa saja media yang digunakan yang digunakan di sekolah khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia?
4. Apakah peserta didik mencari bahan ajar secara mandiri untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berita?
5. Apakah Bapak/Ibu mengetahui pendekatan TPACK dalam pembelajaran?
6. Apakah di sekolah ini menerapkan pembelajaran dengan basis TPACK?
7. Apakah sekolah ini memiliki sarana dan prasarana dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran dengan basis TPACK?
8. Apakah guru di sekolah ini menguasai perkembangan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran dengan basis TPACK?
9. Apakah sekolah ini menggunakan teknologi informasi yang berkembang dalam proses pembelajaran? Jika iya teknologi informasi apa yang digunakan?
10. Apakah Bapak/Ibu setuju jika media ajar berbasis <i>Laerning Management System</i> dikembangkan menjadi media yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang kekinian?

**Tabel 3. 2 Intsrumen Wawancara Kebutuhan Peserta Didik oleh Guru**

No	Pertanyaan
1	Metode pembelajaran apa saja yang digunakan Bapak/Ibu saat pembelajaran luring?
2	Menurut Bapak/Ibu, teknik pembelajaran seperti apa yang tepat untuk pembelajaran menulis teks berita?
3	Bahan ajar seperti apa yang Bapak/Ibu gunakan pada materi teks berita?
4	Pernahkah menggunakan suatu aplikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia? Kalau pernah aplikasi apa yang digunakan?
5	Bahan ajar seperti apa yang Bapak/Ibu perlukan dalam pembelajaran teks berita?
6	Apakah Bapak/Ibu selalu menyiapkan media dan bahan ajar sebelum proses KBM?
7	Apakah Bapak/Ibu selalu memanfaatkan teknologi informasi dalam KBM khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas?
8	Apakah koneksi internet di sekolah dan di rumah mendukung pembelajaran menggunakan teknologi informasi yang berupa aplikasi?
9	Bagaimanakah kepemilikan perangkat jaringan internet ( <i>WiFi</i> ) di sekolah?
10	Bagaimanakah intensitas Bapak/Ibu dalam penggunaan media aplikasi dalam kegiatan KBM di kelas?
11	Bagaimanakah intensitas penggunaan buku paket sebagai media pembelajaran di kelas?
12	Apakah program yang sering digunakan Bapak/Ibu ketika memanfaatkan fasilitas komputer dalam proses pembelajaran?
13	Bagaimanakah kemampuan Bapak/Ibu dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan <i>Microsoft PowerPoint</i> ?
14	Berapakah intensitas penggunaan <i>Microsoft Powerpoint</i> dalam pembelajaran di kelas?

15	Dalam penyampaian materi khususnya pada materi teks berita, media apa yang paling sering Bapak/Ibu gunakan saat menyampaikan materi di kelas?
16	Apakah hal yang bisa meningkatkan semangat peserta didik untuk mempelajari teks berita?
17	Bagaimanakah apresiasi dan motivasi peserta didik ketika guru menggunakan media dalam proses pembelajaran?
18	Bagaimanakah pemahaman peserta didik pada teks berita?
19	Bagaimanakah pemahaman peserta didik terhadap materi menyusun teks berita?
20	Bagaimanakah hasil belajar peserta didik pada materi berita?
21	Bagaimanakah penggunaan media aplikasi ketika pembelajaran materi teks berita di kelas?
22	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan LMS saat pembelajaran?
23	Bagaimanakah intensitas penggunaan web/LMS dalam pembelajaran teks berita di kelas pada tahun ajaran ini?
24	Bagaimanakah kemampuan Bapak/Ibu membuat media pembelajaran dengan menggunakan web?
25	Apakah tingkat keperluan media pembelajaran dengan LMS dalam pembelajaran teks berita di era digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia?

**Tabel 3. 3 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta didik**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda memiliki gawai untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran?		
2	Apakah sekolah memiliki fasilitas jaringan internet ( <i>WiFi</i> ) yang memadai?		
3	Apakah Anda antusias mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas?		

4	Apakah Anda kesulitan dalam memahami materi teks berita?		
5	Apakah Anda mencari bahan ajar lain selain buku paket yang disediakan sekolah untuk membantu Anda memahami materi teks berita yang diajarkan?		
6	Apakah Anda pernah belajar menggunakan <i>learning management system</i> saat proses belajar di sekolah?		
7	Apakah Anda tertarik belajar menggunakan media <i>learning management system</i> pada pembelajaran bahasa Indonesia?		
8	Apakah dengan pembelajaran berbasis <i>learning management system</i> menggunakan gawai Anda bisa meningkatkan semangat Anda untuk mempelajari teks berita?		
9	Apakah Anda butuh langkah-langka mudah dalam berlatih menulis teks berita dengan bahan bacaan yang bisa diakses melalui gawai yang Anda miliki?		
10	Apakah Anda setuju dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi berita perlu dibantu dengan penggunaan aplikasi dan materi bisa diakses tak terbatas ruang dan waktu seperti aplikasi LMS?		

### 3.6.2 Kisi-kisi dan Instrumen Validasi Guru

Validasi praktisi yang dalam penelitian ini adalah guru dilakukan untuk mendapatkan hasil penilaian dari guru sebagai pengguna produk yang bertindak sebagai pendidik dalam pembelajaran di kelas bersama peserta didik.

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Guru**

No	Aspek	Indikator	Nomor Item
1	Desain Pembelajaran	a. Ketepatan Judul media pembelajaran LMS dengan materi	1
		b. Kesesuaian materi yang disajikan dalam LMS dengan Capaian Pembelajaran	2
		c. Cangkupan materi yang terdapat dalam LMS	3,4
		d. Kesesuaian latihan berupa pretest dan post test dalam LMS	5
		e. Motivasi belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan LMS	6
		f. Ketepatan pengembangan media pembelajaran LMS dengan materi teks berita	7
2	Operasional	a. ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan LMS	8
		b. Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis LMS	9
3	Komunikasi Visual	a. Kesesuaian jenis huruf dalam LMS	10
		b. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis LMS	11, 12
		c. Tampilan pemilihan warna dalam laman LMS	13, 14, 15

**Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Guru**

No	Pernyataan	Respons			
		SL	L	KL	TL
1	Judul subbab LMS ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan isi konten pembelajaran				
2	Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran LMS mencakup semua materi yang terkandung dalam CP				
3	Materi yang disajikan dalam LMS membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah disyaratkan				
4	Materi yang disajikan dalam LMS sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				
5	Latihan soal dalam LMS sesuai dengan materi yang disajikan				

6	Peserta didik termotivasi dalam belajar menggunakan LMS				
7	Pengembangan pembelajaran menggunakan aplikasi LMS representasi TPACK tepat dilakukan				
8	Petunjuk kegiatan-kegiatan dalam media pembelajaran LMS jelas sehingga mempermudah peserta didik dalam melakukan semua kegiatan yang ada dalam pembelajaran berita				
9	Media pembelajaran LMS mudah digunakan				
10	Pemilihan jenis huruf, ukuran, serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran				
11	Media pembelajaran dengan LMS menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat usia peserta didik				
12	Media pembelajaran dengan LMS menggunakan bahasa yang komunikatif				
13	Keberadaan gambar pada laman LMS dapat menyampaikan isi materi				
14	Perpaduan antara warna dan tulisan dalam media LMS dapat menarik perhatian				
15	Keberadaan gambar pada cover laman awal LMS dapat menyampaikan isi materi				

Penilaian terhadap media pembelajaran berbasis LMS mencakup berbagai aspek kelayakan, mulai dari keterpaduan konsep TPACK, kejelasan petunjuk kegiatan, kemudahan penggunaan, hingga estetika tampilan. Media dinilai sangat layak (SL) jika sepenuhnya memenuhi standar yang mendukung efektivitas pembelajaran, seperti petunjuk yang jelas, penggunaan bahasa yang sesuai dan komunikatif, serta perpaduan warna dan gambar yang menarik. Layak (L) diberikan jika media cukup baik, meskipun ada aspek yang masih bisa diperbaiki, seperti keterbacaan teks atau penggunaan gambar yang kurang optimal. Kurang layak (KL) menunjukkan bahwa media memiliki kekurangan signifikan, misalnya bahasa yang kurang sesuai, tampilan yang membingungkan, atau gambar yang tidak mendukung materi. Sementara itu, tidak layak (TL) berarti media LMS tidak efektif digunakan dalam pembelajaran karena sulit dipahami, tidak komunikatif, tidak sesuai dengan CP yang ada dan memiliki desain yang menghambat pemahaman peserta didik.

### 3.6.3 Instrumen Validasi Ahli Materi

Penilaian produk dengan validasi ahli materi dijabarkan pada tabel kisi-kisi dan instrumen berikut.

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	No Butir
1	<i>Self instruction</i>	1-7
2	<i>Self Contained</i>	8-9
3	<i>Stand Alone</i>	10-11
4	<i>Adaptive</i>	12
5	<i>User Friendly</i>	13

(Afifah, 2023)

**Tabel 3. 6 Instrumen Validasi Ahli Materi Aspek *Self Instruction***

No	Kriteria	Validasi			
		SL	L	KL	TL
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada				
2	Materi pada media LMS sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran				
3	Materi disajikan secara runtut				
4	Materi yang disajikan dalam LMS sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				
5	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media LMS				
6	Permasalahan yang disajikan dapat dikaitkan dengan tugas dan lingkungan peserta didik				
7	Bahasa yang digunakan dalam media LMS mudah dipahami oleh peserta didik				

Deskripsi hasil validasi yang diperoleh dari instrumen validasi oleh ahli materi, khususnya pada aspek self instruction, disajikan secara terperinci dalam Tabel 3.7. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas dari segi kejelasan instruksi mandiri yang dapat memandu peserta didik dalam belajar secara mandiri. Melalui proses validasi ini, masukan dan penilaian dari ahli materi menjadi dasar untuk memperkuat keandalan dan ketepatan isi produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih jelasnya, rincian hasil validasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Deskripsi Validasi Aspek *Self Instruction*

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: terdapat (a) capaian pembelajaran, (b) aspek kognitif, (c) aspek afektif, (d) aspek psikomotorik.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: terdapat (a) capaian pembelajaran, (b) aspek kognitif, (c) aspek afektif, (d) aspek psikomotorik.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: terdapat (a) capaian pembelajaran, (b) aspek kognitif, (c) aspek afektif, (d) aspek psikomotorik.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: terdapat (a) capaian pembelajaran, (b) aspek kognitif, (c) aspek afektif, (d) aspek psikomotorik.
Materi pada media LMS sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: materi terdapat (a) definisi, (b) contoh, (c) langkah-langkah menyusun teks, (d) latihan keterampilan, yang memudahkan peserta didik memahami konsep.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: materi terdapat (a) definisi, (b) contoh, (c) langkah-langkah menyusun teks, (d) latihan keterampilan, yang memudahkan peserta didik memahami konsep.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: materi terdapat (a) definisi, (b) contoh, (c) langkah-langkah menyusun teks, (d) latihan keterampilan, yang memudahkan peserta didik memahami konsep.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: materi terdapat (a) definisi, (b) contoh, (c) langkah-langkah menyusun teks, (d) latihan keterampilan, yang memudahkan peserta didik memahami konsep.
Materi disajikan secara runtut	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: penyajian	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: penyajian	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: penyajian materi runtut	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: penyajian

	materi runtut terdapat (a) pengertian teks berita, (b) ciri-ciri teks berita, (c) unsur-unsur teks berita, dan (d) struktur teks berita, sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah.	materi runtut terdapat (a) pengertian teks berita, (b) ciri-ciri teks berita, (c) unsur-unsur teks berita, dan (d) struktur teks berita, sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah.	terdapat (a) pengertian teks berita, (b) ciri-ciri teks berita, (c) unsur-unsur teks berita, dan (d) struktur teks berita, sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah.	materi runtut terdapat (a) pengertian teks berita, (b) ciri-ciri teks berita, (c) unsur-unsur teks berita, dan (d) struktur teks berita, sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah.
Materi yang disajikan dalam LMS sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: materi sesuai dengan kemampuan peserta didik dengan 4C yaitu (a)critical thinking, (b)creativity, (c)communication, dan (d)collaboration	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: materi sesuai dengan kemampuan peserta didik dengan 4C yaitu (a)critical thinking, (b)creativity, (c)communication, dan (d)collaboration	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: materi sesuai dengan kemampuan peserta didik dengan 4C yaitu (a)critical thinking, (b)creativity, (c)communication, dan (d)collaboration	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: materi sesuai dengan kemampuan peserta didik dengan 4C yaitu (a)critical thinking, (b)creativity, (c)communication, dan (d)collaboration
Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media LMS	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: terdapat (a)infografis, (b)diagram alur	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: terdapat (a)infografis, (b)diagram alur	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: terdapat (a)infografis, (b)diagram alur penyusunan	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: terdapat (a)infografis, (b)diagram alur

	penyusunan teks, (c)ilustrasi karakter, (d)sumber rujukan.	penyusunan teks, (c)ilustrasi karakter, (d)sumber rujukan.	teks, (c)ilustrasi karakter, (d)sumber rujukan.	penyusunan teks, (c)ilustrasi karakter, (d)sumber rujukan.
Permasalahan yang disajikan dapat dikaitkan dengan tugas dan lingkungan peserta didik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: permasalahan yang disajikan dengan memerhatikan kesesuaian dengan (a)tujuan pembelajaran, (b)relevansi masyarakat, (c)tingkat kognitif, (d)dukungan data.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: permasalahan yang disajikan dengan memerhatikan kesesuaian dengan (a)tujuan pembelajaran, (b)relevansi masyarakat, (c)tingkat kognitif, (d)dukungan data.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: permasalahan yang disajikan dengan memerhatikan kesesuaian dengan (a)tujuan pembelajaran, (b)relevansi masyarakat, (c)tingkat kognitif, (d)dukungan data.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: permasalahan yang disajikan dengan memerhatikan kesesuaian dengan (a)tujuan pembelajaran, (b)relevansi masyarakat, (c)tingkat kognitif, (d)dukungan data.
Bahasa yang digunakan dalam media LMS mudah dipahami oleh peserta didik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a)kesesuaian dengan tingkat kognitif, (b)struktur kalimat sederhana, (c)bahasa yang tidak ambigu, dan (d)bahasa yang komunikatif.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a)kesesuaian dengan tingkat kognitif, (b)struktur kalimat sederhana, (c)bahasa yang tidak ambigu, dan (d)bahasa yang komunikatif.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a)kesesuaian dengan tingkat kognitif, (b)struktur kalimat sederhana, (c)bahasa yang tidak ambigu, dan (d)bahasa yang komunikatif.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: (a)kesesuaian dengan tingkat kognitif, (b)struktur kalimat sederhana, (c)bahasa yang tidak ambigu, dan (d)bahasa yang komunikatif.

**Tabel 3. 8 Instrumen Validasi Ahli Materi Aspek *Self Contained***

No	Kriteria	Validasi			
		SL	L	KL	TL
8	Kecocokan materi media berbasis LMS dengan capaian pembelajaran				
9	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit capaian pembelajaran				

Masing-masing kriteria pada tabel aspek *self contained* bisa dikatakan sangat layak, layak, kurang layak dan tidak layak, dideskripsikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. 9 Deskripsi Aspek *Self Contained***

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Kecocokan materi media berbasis LMS dengan capaian pembelajaran	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: empat keterampilan berbahasa (a)menyimak, (b)berbicara, (c)menulis, dan (d)membaca.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: empat keterampilan berbahasa (a)menyimak, (b)berbicara, (c)menulis, dan (d)membaca.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: empat keterampilan berbahasa (a)menyimak, (b)berbicara, (c)menulis, dan (d)membaca.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: empat keterampilan berbahasa (a)menyimak, (b)berbicara, (c)menulis, dan (d)membaca.
Kompetensi materi yang disajikan memuat unit capaian pembelajaran	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a)materi terdapat contoh analisis, (b)membaca nyaring teks berita, (c)literasi digital, dan (d)menulis teks berita.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a)materi terdapat contoh analisis, (b)membaca nyaring teks berita, (c)literasi digital, dan (d)menulis teks berita.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a)materi terdapat contoh analisis, (b)membaca nyaring teks berita, (c)literasi digital, dan (d)menulis teks berita.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: (a)materi terdapat contoh analisis, (b)membaca nyaring teks berita, (c)literasi digital, dan (d)menulis teks berita.

**Tabel 3. 10 Instrumen Validasi Ahli Materi Aspek *Stand Alone***

No	Kriteria	Validasi			
		SL	L	KL	TL
10	Materi media berbasis LMS dapat dipelajari tanpa bantuan bahan ajar lain				
11	Materi media berbasis LMS dapat dipelajari tanpa bantuan media lain				

Deskripsi validasi aspek *stand alone* dijabarkan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. 11 Deskripsi Aspek *Stand Alone***

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Materi media berbasis LMS dapat dipelajari tanpa bantuan bahan ajar lain	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: lengkap terdapat (a) bahan ajar, (b) salindia, (c) video pembelajaran, dan (d) rangkuman materi.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: lengkap terdapat (a) bahan ajar, (b) salindia, (c) video pembelajaran, dan (d) rangkuman materi.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: lengkap terdapat (a) bahan ajar, (b) salindia, (c) video pembelajaran, dan (d) rangkuman materi.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: lengkap terdapat (a) bahan ajar, (b) salindia, (c) video pembelajaran, dan (d) rangkuman materi.
Materi media berbasis LMS dapat dipelajari tanpa bantuan media lain	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: materi dalam LMS mandiri tidak memerlukan (a) video, (b) modul eksternal, (c) buku cetak, dan (d) jurnal.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: materi dalam LMS mandiri tidak memerlukan (a) video, (b) modul eksternal, (c) buku cetak, dan (d) jurnal.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: materi dalam LMS mandiri tidak memerlukan (a) video, (b) modul eksternal, (c) buku cetak, dan (d) jurnal.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: materi dalam LMS mandiri tidak memerlukan (a) video, (b) modul eksternal, (c) buku cetak, dan (d) jurnal.

**Tabel 3. 12 Instrumen Validasi Ahli Materi Aspek *Adaptive***

No	Kriteria	Validasi			
		SL	L	KL	TL
12	Materi dalam media berbasis LMS sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi				

Kategori aspek *adaptive* sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak dideskripsikan dalam tabel 3.13 berikut.

**Tabel 3. 13 Deskripsi Aspek *Adaptive***

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Materi dalam media berbasis LMS sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: memuat empat aspek yaitu (a)mutakhir, (b)relevan dengan perkembangan teknologi terbaru, (c)sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21, dan (d)relevan dengan permasalahan di masyarakat.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: memuat empat aspek yaitu (a)mutakhir, (b)relevan dengan perkembangan teknologi terbaru, (c)sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21, dan (d)relevan dengan permasalahan di masyarakat.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: memuat empat aspek yaitu (a)mutakhir, (b)relevan dengan perkembangan teknologi terbaru, (c)sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21, dan (d)relevan dengan permasalahan di masyarakat.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: memuat empat aspek yaitu (a)mutakhir, (b)relevan dengan perkembangan teknologi terbaru, (c)sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21, dan (d)relevan dengan permasalahan di masyarakat.

**Tabel 3. 14 Aspek *User Friendly***

No	Kriteria	Validasi			
		SL	L	KL	TL
13	Materi media berbasis LMS dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja				

Deskripsi dari tabel *user friendly* dijelaskan dalam tabel 3.15.

Tabel 3. 15 Deskripsi Tabel User Friendly

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Materi media berbasis LMS dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a)dapat diakses diberbagai perangkat, (b)dapat diakses tanpa jadwal tetap, (c)diakses di luar jam kelas, dan (d)dukungan akses offline.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a)dapat diakses diberbagai perangkat, (b)dapat diakses tanpa jadwal tetap, (c)diakses di luar jam kelas, dan (d)dukungan akses offline.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a)dapat diakses diberbagai perangkat, (b)dapat diakses tanpa jadwal tetap, (c)diakses di luar jam kelas, dan (d)dukungan akses offline.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: (a)dapat diakses diberbagai perangkat, (b)dapat diakses tanpa jadwal tetap, (c)diakses di luar jam kelas, dan (d)dukungan akses offline.

### 3.6.4 Instrumen Validasi Ahli Media

Penilaian produk dengan ahli media dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. 16 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Perangkat Lunak	<i>Maintanable</i>	1	1
		<i>Usability</i>	1	2
		<i>Reliable</i>	1	3
		<i>Compatibility</i>	1	4
2	Tampilan	Tampilan huruf	3	5,6,7
		Tampilan Gambar	3	8,9,10
		Tampilan video	3	11,12,13
		Tampilan <i>Layout</i>	2	14,15
4	Pemrograman	Kesesuaian dengan pengguna	1	16
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	2	17,18
		Tampilan petunjuk penggunaan	3	19,20,21

(Sumber: Nazika, 2021)

**Tabel 3. 17 Instrumen Aspek Perangkat Lunak**

No	Kriteria	Validasi			
		SL	L	KL	TL
1	<i>Maintanable</i> (dapat dikelola dengan mudah)				
2	<i>Usabilitas</i> (pengoperasian mudah digunakan dan sederhana)				
3	<i>Reliable</i> (dapat dimanfaatkan kembali)				
4	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi serta dijalankan di berbagai hardware yang dengan atau tanpa mengunduh materi)				

Deskripsi aspek perangkat lunak dijabarkan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. 18 Deskripsi Perangkat Lunak**

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
<i>Maintanable</i>	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a) memiliki fitur tambah kelas, (b) tambah user, (c)tambah materi, dan (d) tambah gim edukatif.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a) memiliki fitur tambah kelas, (b) tambah user, (c)tambah materi, dan (d) tambah gim edukatif.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a) memiliki fitur tambah kelas, (b) tambah user, (c)tambah materi, dan (d) tambah gim edukatif.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: (a) memiliki fitur tambah kelas, (b) tambah user, (c)tambah materi, dan (d) tambah gim edukatif.
<i>Usabilitas</i>	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a) pengoperasian LMS sangat intuitif, (b) antarmuka ramah pengguna, (c)tidak memerlukan	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a) pengoperasian LMS sangat intuitif, (b) antarmuka ramah pengguna, (c)tidak	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a) pengoperasian LMS sangat intuitif, (b) antarmuka ramah pengguna, (c)tidak memerlukan	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: (a) pengoperasian LMS sangat intuitif, (b) antarmuka ramah pengguna, (c)tidak memerlukan

	banyak pelatihan, dan (d)fitur unggah ulang berkas.	memerlukan banyak pelatihan, dan (d)fitur unggah ulang berkas.	banyak pelatihan, dan (d)fitur unggah ulang berkas.	banyak pelatihan, dan (d)fitur unggah ulang berkas.
<i>Reliable</i>	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a)LMS sangat stabil, (b)tidak mengalami bug, (c)terdapat perlindungan dari peretasan, dan (d)sistem koreksi otomatis.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a)LMS sangat stabil, (b)tidak mengalami bug, (c)terdapat perlindungan dari peretasan, dan (d)sistem koreksi otomatis.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a)LMS sangat stabil, (b)tidak mengalami bug, (c)terdapat perlindungan dari peretasan, dan (d)sistem koreksi otomatis.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: (a)LMS sangat stabil, (b)tidak mengalami bug, (c)terdapat perlindungan dari peretasan, dan (d)sistem koreksi otomatis.
Kompatibilitas	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: dapat diinstal di (a)komputer, (b)laptop, (c)telepon cerdas, dan (d)tablet.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: dapat diinstal di (a)komputer, (b)laptop, (c)telepon cerdas, dan (d)tablet.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: dapat diinstal di (a)komputer, (b)laptop, (c)telepon cerdas, dan (d)tablet.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: dapat diinstal di (a)komputer, (b)laptop, (c)telepon cerdas, dan (d)tablet.

**Tabel 3. 19 Instrumen Aspek Tampilan**

No	Kriteria	Validasi			
		SL	L	KL	TL
5	Ukuran huruf terbaca				
6	Jenis huruf dapat terbaca				

7	Warna tulisan baik				
8	Kualitas gambar baik				
9	Tata letak gambar baik				
10	Komposisi warna gambar dalam tampilan baik				
11	Penyajian video pembelajaran menarik				
12	Kualitas gambar pada video pembelajaran baik				
13	Suara pada video pembelajaran baik				
14	Tata letak menu (navigasi) baik				
15	Petunjuk arah (navigasi) baik				

Instrumen aspek tampilan media yang divalidasi ahli media dideskripsikan pada tabel 3.20 berikut.

**Tabel 3. 20 Deskripsi Aspek Tampilan**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor 1</b>	<b>Skor 2</b>	<b>Skor 3</b>	<b>Skor 4</b>
Ukuran huruf terbaca	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a) ukuran huruf bisa diperbesar dan diperkecil pengguna, (b) huruf tebal (bold) untuk meningkatkan keterbacaan di beberapa kata kunci, (c) spasi antar huruf yang tepat, (d) spasi antar baris yang rapi.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a) ukuran huruf bisa diperbesar dan diperkecil pengguna, (b) huruf tebal (bold) untuk meningkatkan keterbacaan di beberapa kata kunci, (c) spasi antar huruf yang tepat, (d) spasi antar baris yang rapi	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a) ukuran huruf bisa diperbesar dan diperkecil pengguna, (b) huruf tebal (bold) untuk meningkatkan keterbacaan di beberapa kata kunci, (c) spasi antar huruf yang tepat, (d) spasi antar baris yang rapi	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: (a) ukuran huruf bisa diperbesar dan diperkecil pengguna, (b) huruf tebal (bold) untuk meningkatkan keterbacaan di beberapa kata kunci, (c) spasi antar huruf yang tepat, (d) spasi antar baris yang rapi
Jenis huruf dapat terbaca	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a) jenis font yang sederhana, (b) penggunaan italic untuk istilah asing, (c)	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a) jenis font yang sederhana, (b) penggunaan italic untuk istilah asing, (c) konsistensi penggunaan font,	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a) jenis font yang sederhana, (b) penggunaan italic untuk istilah asing,	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: (a) jenis font yang sederhana, (b) penggunaan italic untuk istilah asing,

	konsistensi penggunaan font, (d) dan penggunaan bold pada judul.	(d) dan penggunaan bold pada judul.	(c) konsistensi penggunaan font, (d) dan penggunaan bold pada judul.	(c) konsistensi penggunaan font, (d) dan penggunaan bold pada judul.
Warna tulisan baik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a) menggunakan warna netral seperti hitam, (b) teks dapat dibaca dalam mode terang, (c) teks dapat dibaca di mode gelap, (d) dan warna latar belakang teks tepat dengan warna teks.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a) menggunakan warna netral seperti hitam, (b) teks dapat dibaca dalam mode terang, (c) teks dapat dibaca di mode gelap, (d) dan warna latar belakang teks tepat dengan warna teks.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a) menggunakan warna netral seperti hitam, (b) teks dapat dibaca dalam mode terang, (c) teks dapat dibaca di mode gelap, (d) dan warna latar belakang teks tepat dengan warna teks.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: (a) menggunakan warna netral seperti hitam, (b) teks dapat dibaca dalam mode terang, (c) teks dapat dibaca di mode gelap, (d) dan warna latar belakang teks tepat dengan warna teks.
Kualitas gambar baik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a) ukuran gambar seimbang, (b) tidak ada watermark yang mengganggu, (c) gambar tajam, (d) gambar tidak pecah.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a) ukuran gambar seimbang, (b) tidak ada watermark yang mengganggu, (c) gambar tajam, (d) gambar tidak pecah.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a) ukuran gambar seimbang, (b) tidak ada watermark yang mengganggu, (c) gambar tajam, (d) gambar tidak pecah.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: (a) ukuran gambar seimbang, (b) tidak ada watermark yang mengganggu, (c) gambar tajam, (d) gambar tidak pecah.
Tata letak gambar baik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a) gambar tidak menutupi teks, (b) gambar memiliki ukuran proporsional dengan konten, (c) ruang gambar tidak terlalu rapat dengan teks, (d) gambar tidak	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a) gambar tidak menutupi teks, (b) gambar memiliki ukuran proporsional dengan konten, (c) ruang gambar tidak terlalu rapat dengan teks, (d) gambar tidak terpotong saat diakses gawai.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a) gambar tidak menutupi teks, (b) gambar memiliki ukuran proporsional dengan konten, (c) ruang gambar tidak terlalu rapat dengan teks, (d) gambar tidak	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: (a) gambar tidak menutupi teks, (b) gambar memiliki ukuran proporsional dengan konten, (c) ruang gambar tidak terlalu rapat dengan teks, (d) gambar tidak

	terpotong saat diakses gawai.		terpotong saat diakses gawai.	terpotong saat diakses gawai.
Komposisi warna gambar dalam tampilan baik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a)keseimbangan warna yang harmonis, (b) warna tidak mengganggu fokus utama teks, (c) warna tetap jelas di mode terang, (d) dan warna tetap jelas di mode gelap.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a)keseimbangan warna yang harmonis, (b) warna tidak mengganggu fokus utama teks, (c) warna tetap jelas di mode terang, (d) dan warna tetap jelas di mode gelap.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a)keseimbangan warna yang harmonis, (b) warna tidak mengganggu fokus utama teks, (c) warna tetap jelas di mode terang, (d) dan warna tetap jelas di mode gelap.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: (a)keseimbangan warna yang harmonis, (b) warna tidak mengganggu fokus utama teks, (c) warna tetap jelas di mode terang, (d) dan warna tetap jelas di mode gelap.
Penyajian video pembelajaran menarik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a) durasi ideal 5-10 menit untuk satu konsep agar tidak membosankan, (b) materi panjang dibagi beberapa segmen pendek, (c) terdapat narasi teks, (d) dan terdapat musik audio.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a) durasi ideal 5-10 menit untuk satu konsep agar tidak membosankan, (b) materi panjang dibagi beberapa segmen pendek, (c) terdapat narasi teks, (d) dan terdapat musik audio.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a) durasi ideal 5-10 menit untuk satu konsep agar tidak membosankan, (b) materi panjang dibagi beberapa segmen pendek, (c) terdapat narasi teks, (d) dan terdapat musik audio.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: (a) durasi ideal 5-10 menit untuk satu konsep agar tidak membosankan, (b) materi panjang dibagi beberapa segmen pendek, (c) terdapat narasi teks, (d) dan terdapat musik audio.
Kualitas gambar pada video pembelajaran baik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a)resolusi gambar jernih, (b) gambar stabil, (c) teks dalam video mudah dibaca, dan (d) kualitas animasi halus tidak patah-patah.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a)resolusi gambar jernih, (b) gambar stabil, (c) teks dalam video mudah dibaca, dan (d) kualitas animasi halus tidak patah-patah.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a)resolusi gambar jernih, (b) gambar stabil, (c) teks dalam video mudah dibaca, dan (d) kualitas animasi halus tidak patah-patah.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: (a)resolusi gambar jernih, (b) gambar stabil, (c) teks dalam video mudah dibaca, dan (d) kualitas animasi halus tidak patah-patah.

Suara pada video pembelajaran baik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: (a) volume konsisten, (b) intonasi dinamis, (c) tidak ada suara yang tidak relevan, dan (d) musik latar yang tidak mengganggu.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: (a) volume konsisten, (b) intonasi dinamis, (c) tidak ada suara yang tidak relevan, dan (d) musik latar yang tidak mengganggu.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: (a) volume konsisten, (b) intonasi dinamis, (c) tidak ada suara yang tidak relevan, dan (d) musik latar yang tidak mengganggu.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: (a) volume konsisten, (b) intonasi dinamis, (c) tidak ada suara yang tidak relevan, dan (d) musik latar yang tidak mengganggu.
Tata letak menu (navigasi) baik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: terdapat (a) menu utama, (b) sub-menu, (c) tombol navigasi, dan (d) fitur login di halaman beranda.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: terdapat (a) menu utama, (b) sub-menu, (c) tombol navigasi, dan (d) fitur login di halaman beranda.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: terdapat (a) menu utama, (b) sub-menu, (c) tombol navigasi, dan (d) fitur login di halaman beranda.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: terdapat (a) menu utama, (b) sub-menu, (c) tombol navigasi, dan (d) fitur login di halaman beranda.
Petunjuk arah (navigasi) baik	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: terdapat empat item petunjuk arah (a) dashboard, (b) kursus, (c) pengingat atau notifikasi, dan (d) filter pencarian.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: terdapat empat item petunjuk arah (a) dashboard, (b) kursus, (c) pengingat/notifikasi, dan (d) filter pencarian.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: terdapat empat item petunjuk arah (a) dashboard, (b) kursus, (c) pengingat atau notifikasi, dan (d) filter pencarian.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: terdapat empat item petunjuk arah (a) dashboard, (b) kursus, (c) pengingat atau notifikasi, dan (d) filter pencarian.

Tabel 3. 21 Instrumen Aspek Teknis

No	Kriteria	Validasi			
		SL	L	KL	TL
16	LMS dapat digunakan pada semua jenis gawai ( <i>smartphone</i> dengan OS Android dan IOS)				
17	LMS mudah digunakan dan dioperasikan				

18	Saat mengakses LMS berjalan lancar				
19	Memiliki fitur-fitur yang beragam				
20	Fitur-fitur yang disediakan pada LMS mudah digunakan				
21	Fitur-fitur yang disediakan pada LMS sesuai untuk kegiatan pembelajaran				

Berdasarkan tabel 3.21 deskripsi aspek teknis dijelaskan sebagai berikut.

**Tabel 3. 22 Deskripsi Aspek Teknis**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor 1</b>	<b>Skor 2</b>	<b>Skor 3</b>	<b>Skor 4</b>
LMS dapat digunakan pada semua jenis gawai	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan hanya dapat digunakan dua dari delapan jenis gawai (a)Samsung, (b)Oppo, (c)Vivo, (d)Iphone, (d)Huawei, (e)Redmi, (f)Asus, (g)Realme	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan hanya dapat digunakan dua dari delapan jenis gawai (a)Samsung, (b)Oppo, (c)Vivo, (d)Iphone, (d)Huawei, (e)Redmi, (f)Asus, (g)Realme	Kategori <b>Layak</b> , dengan hanya dapat digunakan dua dari delapan jenis gawai (a)Samsung, (b)Oppo, (c)Vivo, (d)Iphone, (d)Huawei, (e)Redmi, (f)Asus, (g)Realme	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan hanya dapat digunakan dua dari delapan jenis gawai (a)Samsung, (b)Oppo, (c)Vivo, (d)Iphone, (d)Huawei, (e)Redmi, (f)Asus, (g)Realme
LMS mudah digunakan dan dioperasikan	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: terdapat fitur (a)progres belajar, (b)fitur drag and drop atau mengunggah berkas, (c)fitur tutorial, dan (d)filter materi.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: terdapat fitur (a)progres belajar, (b)fitur drag and drop atau mengunggah berkas, (c)fitur tutorial, dan (d)filter materi.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: terdapat fitur (a)progres belajar, (b)fitur drag and drop atau mengunggah berkas, (c)fitur tutorial, dan (d) filter materi.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari indikator: terdapat fitur (a)progres belajar, (b)fitur drag and drop atau mengunggah berkas, (c)fitur tutorial, dan (d)filter materi.
Saat mengakses LMS berjalan lancar	Kategori <b>Tidak Layak</b> jika akses ke LMS ada enam atau lebih gangguan teknis.	Kategori <b>Kurang Layak</b> jika akses ke LMS ada empat sampai lima kali gangguan teknis.	Kategori <b>Layak</b> jika akses ke LMS ada sekali sampai tiga kali gangguan teknis.	Kategori <b>Sangat Layak</b> jika akses ke LMS selalu lancar tanpa ada gangguan teknis yang berarti.

Memiliki fitur-fitur yang beragam	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: memiliki fitur lengkap terdapat (a)manajemen kursus, (b)sistem penilaian, (c)ujian, dan (d)forum diskusi.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: memiliki fitur lengkap terdapat (a)manajemen kursus, (b)sistem penilaian, (c)ujian, dan (d)forum diskusi.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: memiliki fitur lengkap terdapat (a)manajemen kursus, (b)sistem penilaian, (c)ujian, dan (d)forum diskusi.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: memiliki fitur lengkap terdapat (a)manajemen kursus, (b)sistem penilaian, (c)ujian, dan (d)forum diskusi.
Fitur-fitur yang disediakan pada LMS mudah digunakan	Kategori <b>Tidak Layak</b> jika terdapat tiga atau lebih fitur LMS yang sulit digunakan.	Kategori <b>Kurang Layak</b> jika terdapat dua fitur LMS yang sulit digunakan.	Kategori <b>Layak</b> jika terdapat satu fitur LMS yang sulit digunakan.	Kategori <b>Sangat Layak</b> jika seluruh fitur LMS mudah digunakan.
Fitur-fitur yang disediakan pada LMS sesuai untuk kegiatan pembelajaran	Kategori <b>Tidak Layak</b> , dengan memenuhi satu dari empat indikator: fitur LMS sesuai terdapat fitur (a)informasi nilai, (b)mengirim pesan diskusi secara langsung, (c)pengunggahan tugas, dan (d)kuis post-test.	Kategori <b>Kurang Layak</b> , dengan memenuhi dua dari empat indikator: fitur LMS sesuai terdapat fitur (a)informasi nilai, (b)mengirim pesan diskusi secara langsung, (c)pengunggahan tugas, dan (d)kuis post-test.	Kategori <b>Layak</b> , dengan memenuhi tiga dari empat indikator: fitur LMS sesuai terdapat fitur (a)informasi nilai, (b)mengirim pesan diskusi secara langsung, (c)pengunggahan tugas, dan (d)kuis post-test.	Kategori <b>Sangat Layak</b> , dengan memenuhi empat dari empat indikator: fitur LMS sesuai terdapat fitur (a)informasi nilai, (b)mengirim pesan diskusi secara langsung, (c)pengunggahan tugas, dan (d)kuis post-test.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data adalah dengan menelaah lembar-lembar validitas untuk uji ahli atau pakar, lembar angket dari peserta didik maupun lembar angket dari guru untuk melihat respon penilaian terhadap produk.

Data yang sesuai dengan isi dan materi pembelajaran pada produk diperoleh peneliti dari ahli atau pakar, yakni ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia.

Selanjutnya data yang didapat akan digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dalam penyajian berita berbasis *learning management system* (LMS). Berikut langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti untuk menganalisis data.

- a. Data yang telah dianalisis dari hasil angket uji coba ahli atau pakar serta kelayakan produk didapat dari instrumen penilaian dengan 4 skala. Skala yang peneliti gunakan adalah skala Likert atau *Likert Scale*. Sebagian peneliti menyarankan untuk penggunaan skala Likert dengan jumlah pilihan genap dan jangan ganjil, karena jika berangka ganjil akan menunjukkan pilihan sikap netral. Oleh sebab itu penggunaan skala Likert disarankan angka genap, misalnya 2, 4, atau 6 pilihan, dengan alasan supaya subyek bisa memberi sikap tegas dan jelas terhadap ide yang ada dalam butir soal (Setiyadi, 2013). Berdasarkan landasan tersebut peneliti menggunakan skala Likert dengan opsi jawaban 4. Hasil analisis uji ahli dan uji kelayakan produk akan dikelola dengan bentuk persentase dengan menggunakan rumus

$$\text{Rerata persentase} = \frac{\text{Skor rata-rata} \times 100\%}{\text{Skor tertinggi}}$$

Dasar penentuan skala dari tidak layak hingga sangat layak mengadopsi dari Prasakti sebagai berikut

**Tabel 3. 23 Kategori Persentase Kelayakan**

<b>Persentase Kelayakan (%)</b>	<b>Kategori</b>
>75 - 100 %	Sangat Layak
>50 - 75 %	Layak
>25 - 50 %	Kurang Layak
0 – 25 %	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Prasakti, 2020)

Dalam Penelitian ini, kelayakan produk dinilai dari kategori layak. Jadi, jika penilaian dari praktisi, ahli media, ahli materi, dan juga peserta didik mendapat skor

rata-rata dengan kategori “layak”, maka pengembangan media pembelajaran berita dengan LMS “layak digunakan”.

- b. Tahapan yang terakhir setelah menghitung persentase kelayakan media pembelajaran berbasis LMS yakni menghitung efektivitas dengan menghitung rata-rata pretes, postes, dan N-gain. Skor gain yaitu perbandingan gain aktual dengan gain maksimum. Gain aktual yaitu selisih skor post-tes terhadap skor pretes. Rumus N-gain adalah sebagai berikut.

$$N - gain = \frac{\text{nilai postes} - \text{nilai pretes}}{\text{skor maksimal ideal} - \text{nilai pretes}}$$

Media pembelajaran dikategorikan efektif apabila tingkat pencapaian N-gain minimal pada kategori sedang. Kategori keefektifan N-gain mengacu pada kriteria interpretasi N-gain yang dikemukakan oleh Meltzer (dalam Kurniawan & Hidayah, 2020) seperti pada tabel berikut

**Tabel 3. 24 Kriteria Interpretasi N-gain**

Rata-rata Gain Ternormalisasi	Kriteria Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

**Tabel 3. 25 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

Persentase %	Tafsiran
>76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
<40	Tidak Efektif

(Sumber: Hake dalam Setiawan & Aden, 2020)

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran menulis teks berita berbasis *learning management system*, didapat beberapa simpulan yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran menulis teks berita menggunakan model pendekatan ADDIE, tahapan penelitian dengan ADDIE yaitu melakukan analisis kebutuhan yang mendalam dengan melakukan wawancara, observasi, dan mengidentifikasi kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran; merancang media pembelajaran sesuai kebutuhan dari hasil analisis; melakukan validasi dengan ahli materi, ahli media, dan praktisi untuk menerima masukan dan perbaikan produk sehingga siap diimplementasikan; menggunakan media dengan peserta didik dan guru; terakhir mengevaluasi media dengan pendekatan *Kirkpatrick*.

Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media dengan *learning management system* menggunakan website dan dibantu aplikasi moodle yang dirancang sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini berisikan materi topik berita menyesuaikan capaian pembelajaran fase F atau kelas XI di kurikulum merdeka. Media yang dikembangkan ini berisikan buku atau bahan ajar digital, salindia, video pembelajaran, kumpulan kuis, ruang penyimpanan tugas, ruang diskusi refleksi, serta permainan edukasi yang masih berkaitan dengan topik bahasan.

2. Media pembelajaran menulis teks berita berbasis *learning management system* dinyatakan “sangat layak”. Hasil sangat layak pada media pembelajaran dalam penelitian ini dilihat dari beberapa aspek validasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan juga praktisi sebagai pengguna. Validasi ahli materi dengan jumlah skor 42 atau dengan persentase 80,76% termasuk kategori sangat layak yang mencakup aspek *self insruction*, *self contained*, *stand alone*,

*adaptive, user friendly*. Selanjutnya validasi ahli media yang menilai terkait perangkat lunak, tampilan, dan aspek teknis dengan jumlah skor 78 dan rerata persentase 92,86% dengan kategori sangat layak. Lalu hasil validasi praktisi mendapatkan rerata persentase 93,33% dengan kategori sangat layak. Skor keseluruhan dari gabungan validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi mendapat hasil 88,98%.

3. Keefektifan media pembelajaran dari hasil implementasi yang dilakukan dinyatakan “efektif”. Klasifikasi efektif didapat dari penggunaan media pembelajaran berbasis *learning management system* dengan meningkatnya kemampuan menulis serta pemahaman peserta didik pada topik teks berita. N-Gain skor yang diperoleh dari tiga sekolah tempat penelitian menunjukkan kriteria tinggi, dengan hasil N-Gain skor di SMK Swadhipa 2 Natar mendapat jumlah skor 0,94; SMA Swadhipa Natar jumlah skor 0,93; dan MAN 1 Lampung Timur mendapat jumlah skor 0,97.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan yang telah dideskripsikan. Berikut uraian saran dari peneliti.

1. Hasil penelitian diharapkan dapat memudahkan dan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas sarana yang ada di sekolah seperti jaringan *wi-fi* untuk membuat media pembelajaran dengan web seperti *learning management system*. Peneliti juga menyarankan agar guru bisa menguasai teknologi informasi sebagai upaya untuk menambah variasi belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran lain yang berupa pemanfaatan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran akan meningkatkan kemandirian belajar peserta didik serta daya tangkap peserta didik pada topik materi yang dipelajari.
2. Bagi peserta didik fase F atau kelas 11 SMA/SMK/MA Sederajat, diharapkan media pembelajaran dengan *learning management system* dapat dimanfaatkan

sebagai media untuk meningkatkan kemandirian belajar, baik di sekolah dan juga di luar sekolah, karena media yang dikembangkan ini tidak terikat ruang dan waktu dapat diakses di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan gawai dan terkoneksi jaringan internet sehingga dapat membantu peserta didik dalam upaya meningkatkan pemahaman terhadap teks berita. Media pembelajaran yang dikembangkan ini sudah menyesuaikan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada pemanfaatan teknologi informasi.

3. Bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa diharapkan dapat menggunakan alat ukur lain, lokasi penelitian yang berbeda, serta diujikan ke topik pembelajaran lain, sehingga dapat memperluas pengembangan media pada topik pembelajaran lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Resensi Berbasis Moodle untuk Siswa Kelas XI SMA/SMK*. Universitas Lampung.
- Anna, H. (2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Multibudaya. *Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan - Al-Ta'dib*, 9(2), 74–91.  
<https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/514>
- Ariani, N., Masruro, Z., & Saragih, S. Z. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Arsa, M. F. (2021). *Buku Belajar WordPress Dari Dasar Hingga Mahir*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Badu, S. Q. (2013). Implementasi Evaluasi Model Kirkpatrick Pada Perkuliahan Masalah Nilai Awal Dan Syarat Batas. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 16, 102–129. <https://doi.org/10.21831/pep.v16i0.1108>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Burhanuddin, & Pohan, J. E. (2021). *Kurikulum : Konsep dan Pengembangan*. Literasi Nusantara.
- Buulolo, A. (2024). Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Keas X Sma Swasta Bina Kasih Kecamatan Aramo Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 3(1), 303–314.  
<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/FAGURU>
- Effendy, E. E., Hasugian, F., & Harahap, M. A. (2022). Menulis Isi Berita Dan Feature. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Fa'iziyah, N. (2023). Penggunaan Learning Management System (LMS) Moodle dalam Pembelajaran PAI di SMA Labschool Cirendeu. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.  
[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73707%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73707/1/11160110000126\\_NISA\\_FA%27IZIYAH.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73707%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73707/1/11160110000126_NISA_FA%27IZIYAH.pdf)
- Fadilah, I., & Mulyaningsih, I. (2022). Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Teks Berita Kelas VII di MTS Darul Hikam Kota Cirebon. *Jurnal Dummy: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–11.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175.  
<https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms)

- Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1.  
<https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>
- Fuad, M., & Suyanto, E. (2022). A bibliometric analysis of technology-based foreign language learning during the COVID-19 pandemic: Direction for Indonesia language learning. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(10), 983–995.
- Ginting, L. S. D. (2020). *Jurnalistik “Kemahiran Berbahasa Produktif”* (Issue October). Medan: Guepedia.
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. (2022). Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15–27. <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i1.97>
- Helaludin, & Awalludin. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik*. Serang: Media Madani.
- Hidayat, A. (2018). Pembelajaran Menulis Teks Berita. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 16(3), 282–293.  
<https://doi.org/10.24090/insania.v16i3.1593>
- Hikmat, M. M. (2018). *Jurnalistik Literary Journalism*. In *Pranadamedia Group*. Jakarta: Pranadamedia Group. [http://digilib.uinsgd.ac.id/16269/1/BUKU JURNALISTIK OK.pdf](http://digilib.uinsgd.ac.id/16269/1/BUKU_JURNALISTIK_OK.pdf)
- <https://discoverlearning.com.au/>. (2024). *The History Of ADDIE*.  
<https://discoverlearning.com.au/2019/09/the-history-of-addie/>
- Indonesia, M. P. R. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. *6y12y(235)*, 245. [http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB%20II.pdf)
- Indrayana, B., & Sadikin, A. (2020). Penerapan E-Learning Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Menekan Penyebaran Covid-19. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 2(1), 46–55.  
<https://doi.org/10.22437/ijssc.v2i1.9847>
- Kemendes. (2022). *Modul Pengendali Pelatihan*. Semarang: Direktorat Peningkatan Mutu Tenaga Kesehatan Kementerian Kesehatan.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323.  
<https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- Lmsspada.kemdikbud.go.id. (n.d.). *SPADA Indonesia*. Retrieved October 27,

2024, from [lmsspada.kemdikbud.go.id](http://lmsspada.kemdikbud.go.id)

- M.N, F. (2010). *Mahir Menulis Berita*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Marwati, H., & Waskitaningtyas. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mashuri, C., Putra, R. A. Y., & Putri, U. S. (2022). *Aplikasi Pemelajaran Daring Dengan Learning Management System (Studi Kasus: Evaluasi Usaility Testing Dan ebqual 4.0)*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Mishra, D., & Chuang, Y. (2021). *Learning How to Learn Using Multimedia*. Singapore: Springer.
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, 1–34.
- Mundir. (2017). Teknologi Pendidikan Suatu Pengantar. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 01). Malang: Edulitera.
- Munif, M., Rozi, F., & Kulsum, U. (2022). Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan. *Desain Video Vlog Dalam Menumbuhkembangkan Karakter Anak Usia Dini*, 4(1), 78–93.
- Nazika, A. (2021). *PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM ( LMS ) MOODLE PADA KONSEP SISTEM PENCERNAAN*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nugraha, P. (2023). *TULISLAH! Mengembangkan Proses Kreatif Menulis Berita, Feature, Fiksi*. Kompas Gramedia: Jakarta.
- Parahita, B. N., Sangka, K. B., Nurcahyono, O. H., Nurhaini, L., Kurniawati, E. M., Perwitasari, D., Nurrahmawati, A., Probohudono, A. N., & Endiramurti, S. R. (2022). Optimalisasi TPACK Melalui Inseri Video Pembelajaran Berbasis Pendidikan Anti Korupsi Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 4(2), 104–120. <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v4i2.62372>
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL* (Vol. 4, Issue 1, pp. 147–173). Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Pitoyo, A. (2015). *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran Menulis*. Kediri: Dimar Intermedia Kediri.
- Prasakti, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Inverse Kinematik Dengan Cnc Drawing Robot Pada Mata Kuliah Robotika. *SI Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.*, 9–25.

- Quote, G., Technology, A., Issue, I. T., Quote, G., Technology, A., & Issue, I. T. (2020). *TPACK Newsletter, Issue #43: April 2020* (Issue April).
- Rosenberg, J. M., & Koehler, M. J. (2015). Context and technological pedagogical content knowledge (TPACK): A systematic review. *Journal of Research on Technology in Education*, 47(3), 186–210. <https://doi.org/10.1080/15391523.2015.1052663>
- Rosita, R. (2020). Pengaruh Pandemi Covid-19 Terhadap Umkm Di Indonesia. *Jurnal Lentera Bisnis*, 9(2), 109. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v9i2.380>
- Sadewa, M. A. (2022). Meninjau kurikulum prototipe melalui pendekatan integrasi-interkoneksi Prof M Amin Abdullah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 266–280.
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanova, A. (2024). *Transformasi Pembelajaran Abad 21 : Efektivitas Pelatihan LMS dalam Meningkatkan Kompetensi Digital Guru SMA*. 3(6), 316–323.
- Sari, N. M., & Al Hamidi, M. F. (2024). Implementasi Learning Management System (LMS) sebagai Media Pembelajaran di SMK Al Azhar Banyuwangi. *Multimedia in Education: Adaptive Learning and Testing*, 4(2), 21–48. [https://doi.org/10.1142/9789812837066\\_0002](https://doi.org/10.1142/9789812837066_0002)
- Semi, A. (2021a). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Titian Ilmu.
- Semi, A. (2021b). *Teknik Penulisan Berita, Feature & Artikel*. Bandung: Titian Ilmu.
- Setiawan, T. H., & Aden. (2020). Efektifitas Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 3(5), 493–506. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i5.493-506>
- Setiyadi, B. (2013). *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing : Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sholihah, W., & Mardiyono, A. (2020). *Mengelola Kelas Online dengan Moodle 3.8*. Sleman: Deepublish.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaedading, L. I. (2020). Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSSB) saat Pandemi Covid-19 dan Dampaknya bagi Pasar Modal Indonesia. *Abiwarra : Jurnal Vokasi Administrasi Bisnis*, 2(1), 33–37. <https://doi.org/10.31334/abiwarra.v2i1.1053>
- Sumantri, O., Rohaya, S., & Sasmito, G. W. (2015). Aplikasi Stenografi untuk Penyisipan Pesan. *Jurnal Informatika*, 67, 1–7.

- Sumarti, S., Prasetya, R. A., & Riyadi, B. (2022). PELATIHAN PENYUSUNAN MATERI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS WEB PUSAT PPK KEMDIKBUD BAGI GURU-GURU SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG. *Education Language and Arts Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.2, 73–82.
- Sunarsih, W. (2020). *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning) Belajar Menulis Berita Lebih Mudah*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Suriyah, P., Henikmah, Sofia, L., Sulistiyowati, & Khotimah. (2022). *Pembelajaran Daring via LMS (Learning Management System)*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Suroso. (2021). *Jurnalisme Dasar Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Tarigan, H. G. (2021). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Titian Ilmu.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Triyono, M. G., & Dermawan, D. A. (2021). ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN HYBRID LEARNING DI SMK NEGERI 2 SURABAYA Mochamad Guruh Triyono Dodik Arwin Dermawan Abstrak Abstract The COVID-19 outbreak that hit Indonesia had an impact on various existing sectors , including the edu. *Jurnal IT\_EDU*, 5(2), 646–656.
- Wahyuningtyas, R. S., & Oktamarsetyani, W. (2023). *TPACK Technological Pedagogical Content Knowledge*. Jakarta: UKI Press.
- Yana, D., & Adam, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi*, 8(1), 1–12.  
<https://doi.org/10.33373/dms.v8i1.1816>