



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKS  
BERITA SISWA VIII SMP N 1 PULAU HANAUT**

**SKRIPSI**

**OLEH  
NUR HAYATI  
NPM 218.01.07.1.110**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
JUNI 2022**



## ABSTRAK

**Hayati**, nur. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teks Berita Sisw Smp N 1 Pulau Hanaut*. Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang.

Pembimbing I: Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M.Pd

Pembimbing II: Itznaniyah Umie Murniatie, M.Pd

**Kata kunci:** media, interaktif, pembelajaran, teks berita, dan powerpoint (fungsi *actoin* dan *hyperlink*)

Pembelajaran bahasa Indonesia, media merupakan alat yang sangat penting untuk membantu peserta didik dalam memahami isi dan kandungan materinya. Oleh sebab itu, pemilihan bahan ajar harus benar-benar dipertimbangkan dan diperhatikan. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap peserta didik dan guru bahasa Indonesia kelas VIII SMP N 1 PULAU HANAUT guru sangat setuju media pembelajaran dengan produk aplikasi *powerpoint* diterapkan pada saat pembelajaran bahasa Indonesia, sebab hal tersebut diyakini dapat membantu siswa dalam memahami mateti bahasa Indonesia khususnya materi teks berita. Sehingga produk *powerpoint* dengan fungsi *action* dan *hyperlink* harus didesain semenarik mungkin sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2016 yang di dalam produk tersebut tentu mengandung materi, contoh baik dalam bentuk teks ataupun video, quiz, dan uji kompetensi mengenai teks berita.

Tujuan pengembangan ini ialah 1) mengkaji kebutuhan media pembelajaran interaktif siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut, 2) mengkaji hasil media pembelajaran interaktif siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut, dan mengkaji kelayakan pada media pembelajaran interaktif siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut. Pengembangan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Lee&Owen meliputi 5 tahapan yakni 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Untuk teknik analisis data dipiih data dari deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

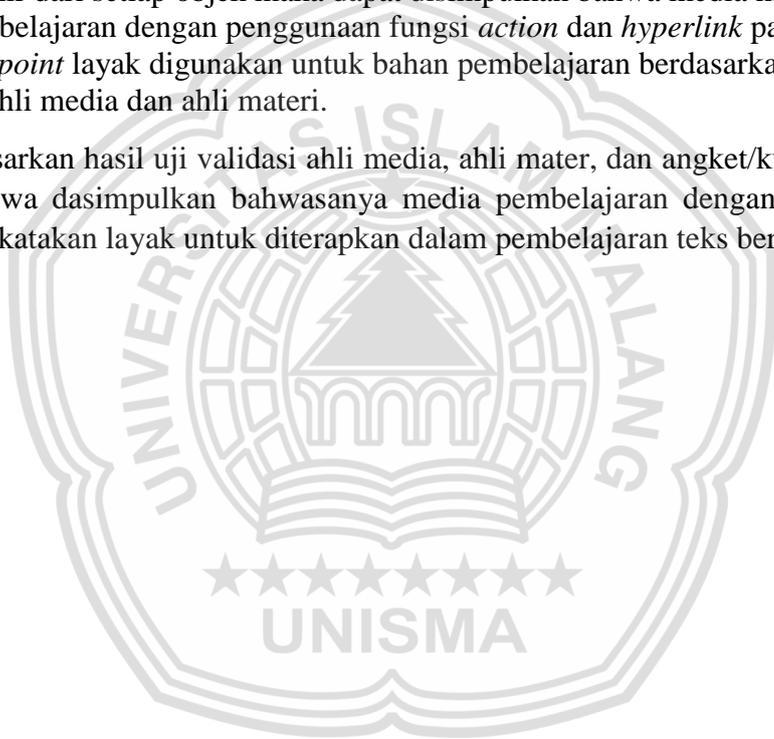
Secara keseluruhan, hasil pengembangan ini berupa *powerpoint* dengan fungsi *action* dan *hyperlink* yang terdiri dari kompetensi (KI KD, dan Indikator), materi teks berita (pengertian, unsur, struktur, dan contoh teks berita perang Sampit), quiz, uji kompetensi, rangkuman dan profil penulis.

Media pembelajaran interaktif dengan penggunaan fungsi *action* dan *hyperlink* pada produk *powerpoint* disusun dalam bentuk soft file yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya kompetensi (KI KD, dan Indikator), materi teks berita (pengertian, unsur, struktur, dan contoh teks berita perang Sampit), quiz, uji kompetensi, rangkuman dan profil penulis dihasilkan setelah melalui tahapan-

tahapan (1) pengumpulan data awal, (2) pengembangan produk, (3) validasi ahli, (4) revisi, (5) uji coba produk, (6) analisis data.

Hasil yang didapat dalam penelitian ini terdiri dari dua aspek yakni kualitas media dan tanggapan dari pengguna. Pada aspek kualitas media, penilaian dilakukan dan diperoleh melalui ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk tanggapan pengguna diperoleh melalui penilaian yang dilakukan oleh guru pamong dan siswa. Penilaian dari ahli media mendapatkan presentase akhir 81,54% dengan kriteria layak, penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase akhir 89,99% dengan kriteria sangat layak, penilaian dari guru pamong bahasa Indonesia mendapatkan presentase akhir 92%, penilaian dari siswa mendapatkan presentase akhir 99,74%. Dengan hasil presentase akhir dari setiap objek maka dapat disimpulkan bahwa media media interaktif pembelajaran dengan penggunaan fungsi *action* dan *hyperlink* pada produk *powerpoint* layak digunakan untuk bahan pembelajaran berdasarkan uji validasi dari ahli media dan ahli materi.

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media, ahli mater, dan angket/kuesioner kebutuhan siswa dasimpulkan bahwasanya media pembelajaran dengan produk *powerpoint* dikatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran teks berita.



## ABSTRAC

**Hayati**, nur. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teks Berita Sisw Smp N 1 Pulau Hanaut*. Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang.

Pembimbing I: Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M.Pd  
Pembimbing II: Itznaniyah Umie Murniatie, M.Pd

**Key words:** media, interactive, learning, news text, and powerpoint (actoin and hyperlink functions)

Learning Indonesian, media is a very important tool to help students in understanding the content and content of the material. Therefore, the selection of teaching materials must be really considered and considered. Based on the results of the analysis carried out on students and teachers Indonesian class VIII of SMP N 1 Pulau Hanaut, teachers strongly agree that learning media with powerpoint application products are applied during Indonesian learning, because it is believed to be able to help students understand the mathematics of Indonesian especially news text materials. So that powerpoint products with action and hyperlink functions must be designed as attractive as possible in accordance with the 2013 revised 2016 curriculum which in the product certainly contains material, examples both in the form of text and videos, quizzes, and competency tests regarding news texts.

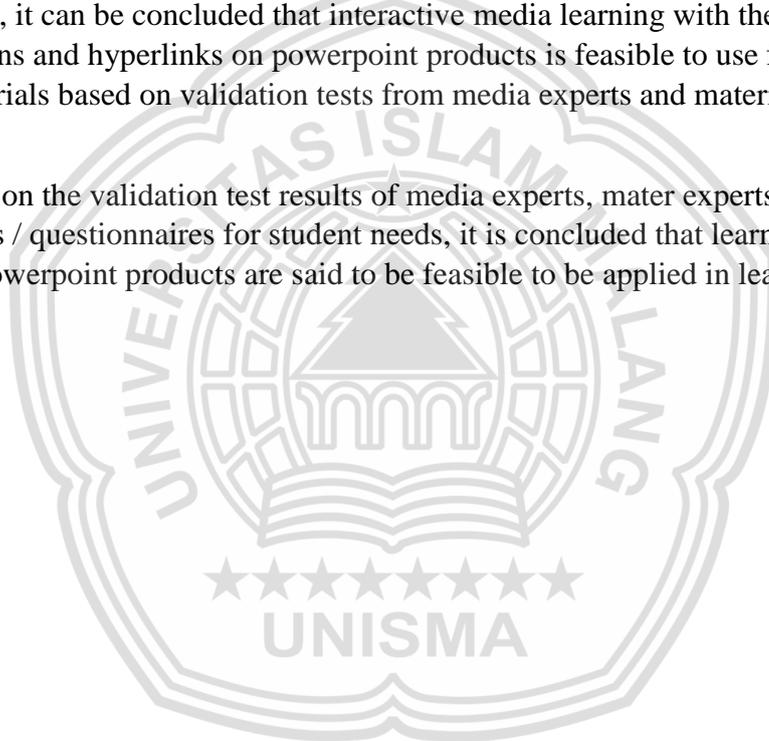
The purpose of this development is to 1) examine the needs of interactive learning media for students viii of SMP N 1 Hanaut Island, 2) to examine the results of interactive learning media for students of VIII SMP N 1 Hanaut Island, and to examine the feasibility of interactive learning media for students viii of SMP N 1 Hanaut Island. Development refers to the ADDIE development model proposed by Lee&Owen including 5 stages, namely 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. For data analysis techniques, data are selected from descriptive qualitative and descriptive quantitative. Overall, the results of this development are in the form of powerpoints with action functions and hyperlinks consisting of competencies (KI KD, and Indicators), news text materials (definitions, elements, structures, and examples of Sampit war news texts), quizzes, competency tests, summaries and author profiles.

Interactive learning media with the use of action functions and hyperlinks in powerpoint products are arranged in the form of soft files consisting of several components including competencies (KI KD, and Indicators), news text materials (understanding, elements, structures, and examples of Sampit war news texts), quizzes, competency tests, summaries and author profiles generated after going through the stages (1) initial data

collection, (2) product development, (3) expert validation, (4) revision, (5) product trials, (6) data analysis.

The results obtained in this study consist of two aspects, namely the quality of the media and the responses from users. In the aspect of media quality, assessments are carried out and obtained through media experts and material experts, while user responses are obtained through assessments carried out by civil service teachers and students. The assessment from media experts got a final percentage of 81.54% with decent criteria, the assessment from material experts got a final percentage of 89.99% with very decent criteria, the assessment from civil service teachers Indonesian got a final percentage of 92%, assessments from students got a final percentage of 99.74%. With the results of the final percentage of each object, it can be concluded that interactive media learning with the use of action functions and hyperlinks on powerpoint products is feasible to use for learning materials based on validation tests from media experts and material experts.

Based on the validation test results of media experts, mater experts, and questionnaires / questionnaires for student needs, it is concluded that learning media with powerpoint products are said to be feasible to be applied in learning news texts.



## BAB I

### PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pengembangan, (4) spesifikasi produk, (5) manfaat pengembangan, (6) asumsi penelitian, (7) ruang lingkup dan keterbatasan, dan (8) penegasan istilah.

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan skala besar yang harus dilibatkan pada setiap manusia. Oleh sebab itu, pendidikan memiliki peran penting untuk dilaksanakan oleh setiap manusia. Pendidikan yang nantinya dapat memberikan banyak manfaat seperti pemahaman, informasi, cara berpikir yang baik, menjadi generasi cerdas serta memiliki daya kreativitas yang tinggi. Apalagi di zaman sekarang pendidikan dapat dikatakan mudah untuk dilakukan, sebab pemerintah sendiri sudah sangat memfasilitasi sarana prasarana untuk kegiatan proses belajar mengajar, seperti peningkataan gedung-gedung dan tenaga pengajar yang cukup.

Peningkatan daya pikir setiap seseorang sangat dipengaruhi ketika sudah mengenyam pendidikan. Hal tersebut akan didapatkan jika pendidik bisa mempengaruhi daya tarik peserta didik untuk selalu ingin tahu.

Kegiatan belajar mengajar memiliki dua arah yakni guru sebagai tenaga pendidik yang memiliki tugas untuk mengajar sedangkan untuk peserta didik tugasnya ialah belajar dan berkompetensi. Tenaga pendidik juga harus siap mengenal karakter setiap peserta didik dalam satu kelasnya, sehingga tenaga pendidik tahu siapa yang harus benar-benar didampingi dan siapa saja yang cukup didampingi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki untuk menyetarakan kualitas setiap peserta didik dalam memahami materi.

Bahan ajar merupakan objek yang digunakan untuk mengasah daya pikir peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, mendorong peserta didik untuk terus ingin tahu apa tujuan belajar. Sehingga pendidikan dapat pula dikatakan sebagai usaha sadar yang terencana dalam melahirkan sasana menyenangkan, peserta didik dapat lebih mudah aktif dalam mengembangkan setiap potensi yang dimiliki seperti kekuatan spiritual, pengetahuan diri, kecerdasan, serta keterampilan. Oleh sebab itu, belajar, mengajar, dan pendidikan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan sebab sudah memiliki integrasi kuat terhadap proses pendidikan. Untuk mewujudkan oembelajarn yang ideal makan hal yang harus diciptakan terlebih dahulu ialah santadar proses yang inspiratif, interaktif, menyenangkan, memotivasi, serta dapat menantang siswa untuk terus maju.

Sebagai tenaga pendidik yang menentukan kualitas setiap peserta didiknya, maka perlu kiranya memperhatikan setiap apa yang akan disampaikan, mulai dari konsep pembelajaran yang sistematis hingga model pembelajaran yang diambil saat menyampaikan materi. Hal tersebut perlu dipikirkan dan dilakukan

oleh tenaga pendidikan untuk memudahkan peserta didik menangkap materi yang disampaikan sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan memiliki kualitas tinggi.

Ulumuddin (dalam Achmad Burhanuddin 2021:2) menjelaskan guru memang sering kali dihadapkan dengan berbagai masalah pada saat proses belajar mengajar. Permasalahan umum yang terjadi salah satunya yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Masalah tersebut sering terjadi dengan banyaknya materi yang diajarkan. Kecenderungan yang sering terjadi materi yang diajarkan terlalu dangkal, sehingga biasanya dapat berdampak terhadap ketidak sesuaiannya pada materi dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik. Oleh sebab itu, maka perlu kiranya untuk meningkatkan inovasi dan variasi pembelajaran yang lebih kreatif oleh tenaga pendidik untuk membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting disetiap jenjangnya. Sebab mata pelajaran bahasa Indonesia dapat mengenalkan peserta terhadap dirinya, budaya sendiri, serta budaya orang lain. Oleh sebab itu, bahasa Indonesia diajarkan mulai dari jenjang SD sampai dengan perguruan tinggi. Apalagi bahasa dianggap memiliki peran tinggi dalam setiap perkembangan baik secara intelektual, sosial maupun secara emosional untuk mencapai keberhasilan peserta didik terhadap semua bidang studi yang ampu.

Kurikulum 2013 menempatkan bahasa Indonesia pada urutan kursi terdepan, sebab bahasa Indonesia merupakan peranan terdepan sebelum mata pelajaran lainnya. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek yakni,

keterampilan, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Dalman, 2012:2).

Bahasa Indonesia sebagian besar bersifat transmatif, yakni: tenaga pengajar harus memberikan konsep-konsep yang ada pada setiap mata pelajaran secara langsung terhadap peserta didik dan siswa pasif menyerap pengetahuan tersebut (Trianto, 2011:18).

Umumnya, pembelajaran hanya disajikan dengan silabus yang ditentukan setiap sekolah, yang didalamnya hanya disajikan gambar-gambar untuk merangsang daya pikir siswa dalam memahami pembelajaran. Namun hal tersebut dianggap kurang efektif untuk menangkap lebih jauh terkait materi yang disampaikan. Sehingga dalam penelitian pengembangan ini, peneliti memilih produk yang dilengkapi dengan materi, video, gambar dan serta quiz untuk dijadikan bahan pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut dalam memudahkan peserta didik mehamai secara detail serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang dianggap sulit untuk diutarakan dengan bahasa.

Objek penelitian teks berita yang dipiliah dalam penelitian ini memang cukup dianggap baru dan tidak banyak dijadikan bahan penelitian oleh banyak kalangan mahasiswa, sebab biasanya yang banyak diamati dan diteliti ialah hal-hal yang berkaitan dengan puisi, drama, cerpen dan sebagainya. Oleh sebab itu, peneliti lebih tertarik memilih materi teks berita kelas VIII sebab merasa lebih tertantang dengan topik-topik baru, menarik, serta dapat lebih aktif dengan berita-berita baru dalam kehidupan sehari-sehari berdasarkan fakta yang ada. Apalagi kalau kita tahu bahwa berita memiliki tujuan untuk memberikan informasi akurat dan fakta yang terjadi setiap harinya terhadap pembaca ataupun pendengar.

Selain teks berita merupakan materi kelas VIII peneliti menemukan banyak siswa kelas VIII yang baru saja mengetahui materi teks berita secara lengkap dengan bahasan kaidah-kaidah kebahasaan, unsur-unsur, dan contoh-contoh teks berita, terkadang banyak dari mereka mengatakan sering tidak mengetahui apakah yang sedang mereka baca dan dengar termasuk beritau atau bukan. Hal tersebut juga diperkuat dengan ungkapan guru bahasa Indonesia yang memiliki kesulitan dalam mendeskripsikan materi teks berita saat pembelajaran sebab minimnya fasilitas dalam mengajar yang hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa), terlebih ketika dihadapkan dengan 5W+1H, siswa kelas VIII hanya sekedar tahu tetapi tidak mengetahui bahwa 5W+1H merupakan unsur dari teks berita sehingga pada saat ingin membuat contoh teks berita masih mengalami kesulitan.

Berdasarkan uraian di atas, betapa pentingnya memanfaatkan media saat pembelajaran untuk memudahkan siswa berimajinasi dan memahami dengan mudah serta kelebihan yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara isyarat. Dengan media yang tak hanya monoton pada teks membuat siswa lebih bisa aktif, menangkap ide yang kuat dan senang pada saat proses pembelajaran dilaksanakan.

SMP N 1 Pulau Hanaut sebagai sasaran yang dijadikan tempat dalam penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut”. Berdasarkan pengalaman yang di dapat, peneliti merasa kurangnya bahan atau media salur dalam mengefektifkan pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia yang dianggap sangat

penting untuk siswa ketahui secara mendalam, kemudian alasan lainnya ialah peneliti mengetahui bahwa belum mengetahui adanya peneliti untuk menjadikan SMP N 1 PULAU HANAUT sebagai tempat peneitian.

## **1.2 Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimanakah kebutuhan media pembelajaran interaktif teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut?
- 2) Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran interaktif teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut?
- 3) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, tujuan umum penelitian pengembangan ini yaitu berupaya dalam meningkatkan kualitas belajara peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut. Harapannya siswa mendapatkan stimulus baik mengenai materi teks berita dan yang terkandung di dalamnya.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Mengkaji kebutuhan pengembangan media interaktif pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut.

- 2) Mengkaji hasil pengembangan media interaktif pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut.
- 3) Mengkaji kelayakan pengembangan media interaktif pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut.

#### 1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran interaktif ini berupa aplikasi *powerpoint* dengan menggunakan fungsi *action* dan *hyperlink*.
- 2) Media pembelajaran interaktif ini berupa aplikasi *powerpoint* dengan menggunakan fungsi *action* dan *hyperlink* mengandung beberapa komponen di dalamnya yakni: teks, gambar, materi, uji kompetensi, quiz, contoh, dan video pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran ini berupa aplikasi *powerpoint* dengan menggunakan fungsi *action* dan *hyperlink* ini didesain untuk siswa kelas VIII dengan materi teks berita.
- 4) Media pembelajaran ini berupa aplikasi *powerpoint* dengan menggunakan fungsi *action* dan *hyperlink* ini memuat beberapa menu diantaranya:
  - a. Slide pembuka yang berisi
    - a) Slide identitas media

b. Slide identitas materi

a) Menu Kompetensi, Materi, Quiz, Uji Kompetensi, Rangkuman,

Profil Penulis .

1) Kompetensi (KI, KD, Indikator)

2) Materi (pengertian, unsur, struktur, contoh)

3) Quiz (petunjuk pengerjaan quiz 4 soal mengenai teks berita)

4) Uji Kompetensi

5) Rangkuman

6) Profil penulis

c. Petunjuk/ tombol penggunaan

a) Tombol lanjut

b) Tombol kembali

### 1.5 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari adanya media pembelajaran interaktif dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1) Peserta Didik

Peserta didik tak hanya dapat lebih mudah mempelajari, memahami, serta lebih aktif materi teks berita kelas VIII yang dikemas dalam video inetraktif, tetapi peserta didik juga bisa memiliki ketertarikan yang tinggi untuk meningkatkan keinginan dalam belajar.

## 2) Guru

Pemanfaatan media yang berbentuk video ininteraktif ini sudah tepat dijadikan media interaktif oleh guru, sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mempelajari dan menguasai materi teks berita kelas VIII.

## 3) Kepala Sekolah

Peneliti dapat lebih bisa mengasah serta mengembangkan ide atau kreativitas dalam menciptakan produk untuk memudahkan pembelajaran menuju peserta didik yang memiliki kualitas tinggi.

## 4) Sekolah atau Lembaga

Memberikan informasi terhadap sekolah atau lembaga tentang betapa pentingnya media pembelajaran yang digunakan saat belajar untuk meningkatkan nilai dan mutu peserta didik.

### 1.6 Asumsi

Asumsi dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan fungsi *action* dan *hyperlink* pada *powerpoint* sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif menggunakan fungsi *action* dan *hyperlink* pada *powerpoint* hanya berisi materi tentang teks berita.
2. Subjek dari pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan fungsi *action* dan *hyperlink* pada *powerpoint* hanya kelas VIII SMP karena materi teks berita dipelajari di tingkatan tersebut.

## 1.7 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

### 1.7.1 Ruang lingkup

- 1) Objek yang diteliti dalam pengembangan video interaktif ini ialah siswa kelas VIII SMP N 1 Pulau Hanaut pada materi teks berita
- 2) Kurikulum yang diambil oleh pihak sekolah SMP N 1 Pulau Hanaut ialah kurikulum 13 sehingga sangat memerlukan kreativitas guru dalam memudahkan siswa memahami materi.
- 3) Media yang diambil dalam penelitian pengembangan ini ialah video pembelajaran, materi, dan sola-soal uraian.

### 1.7.2 Keterbatasan

Adapun hal-hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah ini yaitu keterbatasan dalam model pengembangan yang tidak digunakan secara keseluruhan seperti pada point empat yakni implementation yang tidak disampaikan secara sempurna menurut peneliti disebabkan terbatasnya waktu yang diberikan oleh pihak sekolah pada saat pandemi.

## 1.8 Definisi Istilah

Penegasan istilah yang terdapat dalam pengembangan video pembelajaran siswa VIII ini sebagai berikut:

1) Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk model dan memvalidasi produk model yang dihasilkan. Pengembangan juga dikatakan sebagai kegiatan atau proses yang dilakukan untuk meningkatkan sebuah kemampuan.

2) Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sistem pembelajaran yang didesain semenarik mungkin dalam penyampaian materi teks berita dengan respon aktif dari peserta didik.

3) Teks berita

Teks berita merupakan sebuah informasi yang di dalamnya mengandung laporan terkini, aktual, serta laporan fakta sesuai kondisi dengan lapangan.

4) *Powerpoint*

Media *powerpoint* adalah aplikasi multimedia yang dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi dan dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan pengembangan dengan berbagai tombol pilihan menu.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membuat dua hal, yakni: (1) simpulan dan (2) saran pemanfaatan.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media interaktif pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Analisis kebutuhan terhadap guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran interaktif ialah: (1) tersedianya media pembelajaran interaktif yang didesain menarik, (2) adanya KI, KD, dan Indikator sebelum melangkah pada materi, (3) tampilan materi tidak berbelit-belit dan lengkap, (4) terdapat contoh yang diselingi dengan gambar dan video, serta contoh terdapat pada setiap lembar pemaparan materi, (5) terdapat quiz dan uji kompetensi pada lembar setelah selesai pemaparan materi, (6) terdapat kesimpulan untuk mempermudah siswa mengingat hal penting pada teks berita, (7) penentuan font dan pemilihan warna sesuai dengan media agar tidak membosankan dan mempermudah dalam membaca dan memahami.
- 2) Hasil dalam proses pengembangan media interaktif pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut ini ialah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sedangkan untuk hasil dari

proses pengembangan media interaktif pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut ini terdapat enam menu utama diantaranya

(a) kompetensi yang berisi KI, KD, dan Indikator, (b) materi yang berisi tentang pengertian teks berita, unsur teks berita, struktur teks berita, dan contoh teks berita, (c) quiz yang terdapat 4 soal mengenai materi teks berita, (d) uji kompetensi, (e) rangkuman, (f) profil yang dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses satuan menu yang ingin ditelusuri.

- 3) Hasil kelayakan pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang digunakan dan dikembangkan pada skala kecil. Uji kelayakan media interaktif pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut yaitu 1) validasi ahli dengan presentase rata-rata 86,57% dengan keterangan sangat layak, dan 2) analisis kebutuhan peserta didik dengan presentase rata-rata 99,74% dengan keterangan sangat layak.

## 5.2 Saran Pemanfaatan

Berdasarkan kesimpulan dan hasil dari penelitian, agar pencapaian memenuhi angka keberhasilan maka peneliti memberikan saran terhadap pihak sekolah dan guru pamong bahasa Indonesia agar dapat memanfaatkan media sebagai bahan yang membantu peserta didik dalam meningkatkan daya pikir dan pengetahuan lebih luas khususnya pada materi teks berita dan segala hal yang terkandung di dalamnya.

Saran memanfaatkan bagi pembaca ialah untuk menambah wawasan mengenai media interaktif pembelajaran dengan produk ppt yang

menggunakan fungsi action dan hyperlink, sedangkan untuk calon peneliti, penelitian ini bisa dijadikan refrensi dalam memulai, mengerjakan serta mengimplementasikan kembali tentang penelitian media interaktif pembelajaran dengan produk ppt yang menggunakan fungsi action dan hyperlink, dan peneliti sangat mengharap calon peneliti yang mengambil kasus media atau kasus yang sama dapat lebih menciptakan produk lebih baik dan berkualitas.

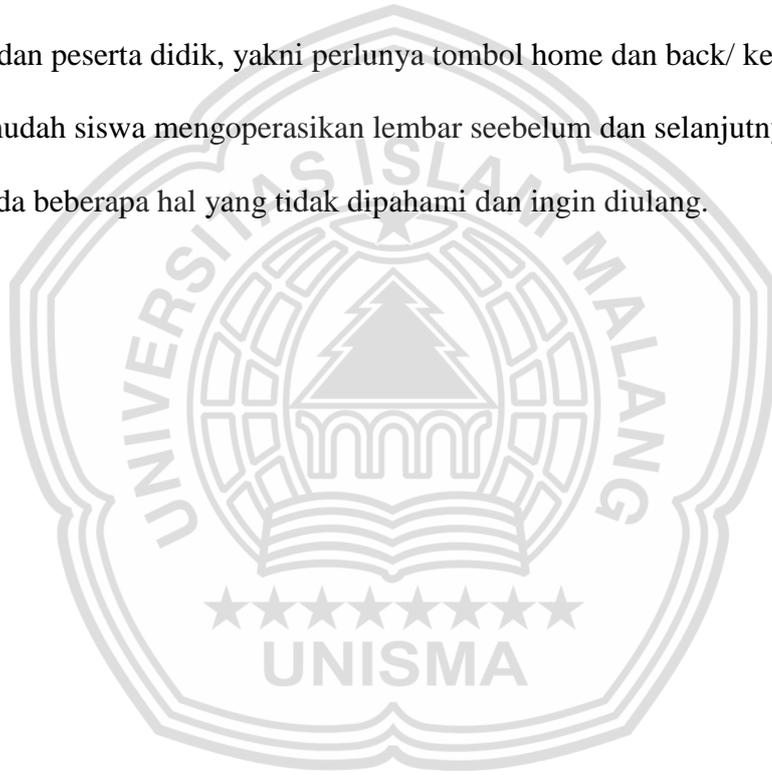
### 5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk Lebih Lanjut

Saran pemanfaatan media interaktif pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut sebagai berikut.

- 1) Pemanfaatan produk media interaktif pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut ini memerlukan laptop atau komputer atau juga *handphone android* yang di dalam sarana tersebut terdapat aplikasi *powerpoint*.
- 2) Kemampuan dalam mengaplikasikan sarana prasarana yang disediakan oleh sekolah seperti laptop atau komputer atau juga *handphone android*, oleh sebab itu guru dan siswa harus membiasakan diri dalam menggunakan sarana prasarana tersebut.
- 3) Media berupa doc file dan link yang langsung dihubungkan pada google driver sehingga memudahkan siswa dalam mekases di manapun dan kapanpun.

### 5.2.2 Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penilaian media interaktif pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut dari ahli validasi produk ini dikatakan sangat layak untuk diimplementasikan dan dikembangkan terhadap peserta didik untuk memudahkan memahami materi saat pembelajaran. Namun ada satu point yang perlu dikembangkan untuk lebih capaian efektifitas terhadap pendidik dan peserta didik, yakni perlunya tombol home dan back/ kembali agar memudahkan siswa mengoperasikan lembar sebelum dan selanjutnya jika semisal ada beberapa hal yang tidak dipahami dan ingin diulang.



## DAFTAR RUJUKAN

- Atikah, Dede. 2017 *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Pendekatan Kontekstual Dalam Menulis Teks Berita*. Skripsi. Semarang. Universitas Negeri Semarang
- Kusumaningrum, Fera. 2020 *Pengembangan media interaktif berbasis android dengan model group investigation untuk menyimak dongeng kelas III SDN 1 Mayahan*. Skripsi. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Arafah, Ummul Zukaikha. 2018 *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Problem Solving Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gerak Bola*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Burhanuddin, Achmad. 2021 *pengembangan Buku Suplemen "SHUPI" Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Teks Hikayat Kelas X Mipa SMA Taman Madya Malang*. Skripsi. Malang. Universitas Islam Malang.
- Ulfa, Rodhiyah. 2019 *Analisis Kemampuan Menulis Teks Berita Secara Singkat Pada Siswa Tuna Rungu Kelas VIII SMPLB Tutwuri Handayani Kapas Bojonegoro*. Skripsi. Bojonegoro: Ikip PGRI Bojonegoro
- Ristanty, Dewi Rita. "Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta". (Online), (<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/download/2071/1712> diakses pada hari 8 juni 2022).
- Maryani,Sri, Martha Nengah, Artawan Gede."Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMPN 4 Soromadi Kabupaten Bima NTB" (Online), ([http://ejournalpasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bahasa/article/download/741/527](http://ejournalpasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/download/741/527)diakses pada hari rabu 11 Mei 2022).
- Nurfadhillah, Septy. "Buku Media Pembelajaran". (Online), ([https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_Pengertian\\_Media\\_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&printsec=frontcover) diakses 11 Mei 2020).
- Azmi, Surya Fajri, Rahma, Elva. "Direktori Pariwisata di Kota Pariaman" (Online), (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/100984> diakses pada hari kamis 16 juni 202