

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai (1) latar belakang masalah, (2) perumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) kegunaan penelitian, (5) penegasan istilah, (6) asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, dan (9) sistematika pembahasan. Secara berturut-turut, kesembilan hal tersebut dijabarkan sebagai berikut.

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang semakin pesat, menjalar ke seluruh sektor kehidupan. Melalui perkembangannya yang sangat cepat, manusia dituntut untuk mampu beradaptasi mengikuti perubahan zaman. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh terhadap perencanaan dan pengembangan kegiatan pembelajaran. Pengembangan kegiatan pembelajaran biasanya diawali dengan pengembangan media pembelajaran. Untuk memulai sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran maka perlu diawali dengan mengembangkan media pembelajaran terlebih dahulu.<sup>1</sup>

Media merupakan suatu alat yang digunakan sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber

---

<sup>1</sup> Nadia Pertiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Information and Communication Technology (ICT) dengan Menggunakan Link. Tree pada Materi Statistika Kelas X SMK Imelda Medan T.P. 2020-2021." (UIN Sumatera Utara, 2020), hlm. 3.

(*resource*) kepada penerima (*receiver*).<sup>2</sup> Media pembelajaran ini perlu digunakan untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran. Para ahli juga mengungkapkan berbagai manfaat media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat, keinginan dan rangsangan untuk belajar.<sup>3</sup> Selain itu mampu memberikan pengaruh-pengaruh psikologis yang baik terhadap peserta didik.

Pada faktanya di lapangan, dalam kegiatan pembelajaran masih sering ditemukan kendala untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah kurang tepatnya pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Media yang dibuat dan digunakan seharusnya mampu memberikan kontribusi yang baik dalam pembelajaran.<sup>4</sup> Terlebih lagi pada era modern seperti ini, menuntut guru untuk berinovasi dengan memanfaatkan teknologi untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini tentu disesuaikan dengan kebutuhan.<sup>5</sup>

Pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.<sup>6</sup> Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang sangat membutuhkan media untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Bahasa Indonesia bukan hanya diajarkan

---

<sup>2</sup> Esti Ismawati, *Telaah Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015) hlm. 237.

<sup>3</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017) hlm.19.

<sup>4</sup> Fitriyah Nur Rohmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespodensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3," *Jurnal Ecoducation* 2, No. 2 (2020): 171.

<sup>5</sup> Rahmawati Mulyaningtyas dan Uswatun Khasanah, "Media Cici Drama dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII," *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* 01, No. 01 (2021): 222–243.

<sup>6</sup> Pratama dan Batubara, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila," *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, No.1 (2021): 158.

pada satu jenjang saja, melainkan diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Hal ini menandakan akan pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Pembelajaran Bahasa Indonesia ini sangat penting karena bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang bisa menghargai Bahasa Indonesia dan memiliki kemampuan yang baik dalam berbahasa sesuai dengan etikanya.<sup>7</sup> Oleh karena itu agar bisa mencapai keberhasilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penting untuk melakukan perencanaan pembelajaran yang tentunya berkaitan dengan media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan atas dasar observasi dan wawancara bersama Ibu Sri Sulistyohastuti, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 2 Sumbergempol. Hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol menganggap remeh pembelajaran Bahasa Indonesia. Persepsi tersebut muncul karena siswa merasa pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mudah. Hal itu berbanding terbalik dengan hasil ujian para siswa. Sangat jarang ada siswa yang meraih nilai sempurna pada ujian Bahasa Indonesia.

Apabila dilihat dari respon siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia, antusiasme siswa terlihat kurang aktif. Ketika guru memberikan penjelasan, siswa cenderung diam tapi tidak memperhatikan penjelasan. Siswa justru melihat hal-hal di sekitarnya seperti pemandangan di luar kelas atau melihat siswa-siswi kelas lain yang sedang berjalan.

---

<sup>7</sup> Rabiatul Adawiyah Siregar, *Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Solok: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim, 2022), hlm. 56.

Ibu Sri Sulistyohastuti, S.Pd. juga mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan selama ini kurang maksimal dalam hal penggunaan media pembelajaran. Faktor penyebabnya adalah jumlah waktu yang dimiliki guru Bahasa Indonesia di SMPN 2 Sumbergempol terbatas. Dengan jumlah waktu terbatas serta tuntutan profesi yang banyak, membuat guru tidak sempat membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Media pembelajaran yang biasa digunakan selama proses pembelajaran adalah media visual berupa lembaran yang berisi ringkasan materi-materi yang dipelajari secara ringkas. Media ini berisi pengertian teks berita, unsur-unsur teks berita, dan contoh teks berita. Seluruh isi media tersebut berupa tulisan dengan jumlah dua lembar. Tidak ada nuansa warna lain selain warna hitam putih dan tidak ada gambar pendukung teks berita. Media ini dibagikan kepada siswa ketika pembelajaran akan dimulai dan dikembalikan ketika pembelajaran berakhir.

Pada awalnya langkah ini dianggap berhasil karena siswa dapat memahami inti materi dengan cepat dan mudah. Hal ini mampu menunjang keefektifan dalam belajar. Keefektifan mengajar guru dalam proses pembelajaran ini bertujuan agar siswa bisa belajar dengan baik.<sup>8</sup> Seiring berjalannya waktu, siswa ternyata kehilangan ketertarikan dengan media tersebut karena sifatnya yang monoton.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Media yang akan

---

<sup>8</sup> Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontesktual* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2014), hlm. 22.

dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis HTML5 yang bernama BeBa (Belajar Berita). Pengembangan media berbasis HTML5 ini mampu memaksimalkan peran media gambar, suara, dan media interaktif. Media ini nantinya akan diimplementasikan pada pembelajaran teks berita kelas VIII di SMPN 2 Sumbergempol.

Teks berita dipilih karena teks ini termasuk elemen penting dalam masyarakat karena bersifat faktual. Teks berita merupakan teks yang berisi tentang semua peristiwa yang terjadi di dunia.<sup>9</sup> Pembelajaran teks ini sangat diperlukan agar siswa dapat mengetahui informasi-informasi yang aktual untuk menambah wawasannya.

Kompetensi dasar yang dimuat pada media ini adalah kompetensi dasar pengetahuan. Harapannya media pembelajaran yang akan dikembangkan mampu memaksimalkan pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi teks berita. Kompetensi dasar 3.1 Mengidentifikasi unsur-unsur teks berita (membanggakan dan memotivasi) yang didengar dan dibaca.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran bernama BeBa (Belajar Berita) dilakukan di SMPN 2 Sumbergempol atas dasar kebutuhan di sekolah tersebut. SMPN 2 Sumbergempol sebenarnya memiliki sarana dan fasilitas penunjang pembelajaran yang memadai. Terdapat proyektor di ruang guru dan koneksi internet yang memadai. Sarana tersebut sampai saat ini belum digunakan secara maksimal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, SMPN 2

---

<sup>9</sup> Engkos Kosasih, *Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017), hlm. 17.

Sumbergempol membutuhkan terobosan baru agar fasilitas yang tersedia dapat bermanfaat secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran BeBa (Belajar Berita) pada Pembelajaran Teks Berita Kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung**. Harapannya agar siswa dapat lebih bersemangat dalam mempelajari teks berita serta membantu mengatasi kesulitan belajar siswa dari segi pemahaman, waktu belajar, atau hal yang lain.

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita belum mampu menunjang kegiatan pembelajaran secara maksimal.
- b. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan interaktif sehingga siswa lebih cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Banyaknya tuntutan guru dengan waktu yang terbatas, membuat guru tidak sempat membuat media pembelajaran yang variatif.

Selain itu, penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal sebagai berikut.

- a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran teks berita kelas VIII.
- b. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media berbasis HTML5 bernama BeBa (Belajar Berita) yang memuat materi-materi teks berita.

- c. Kompetensi dasar yang dimuat dalam media hanya kompetensi dasar pengetahuan yaitu KD 3.1.

KD 3.1 Mengidentifikasi unsur-unsur teks berita (membanggakan dan memotivasi) yang didengar dan dibaca.

Adapun indikator pencapaiannya yaitu:

- 3.1.1 Menentukan unsur apa pada teks berita yang dibaca.
- 3.1.2 Menentukan unsur di mana pada teks berita yang dibaca.
- 3.1.3 Menentukan unsur bilamana pada teks berita yang dibaca.
- 3.1.4 Menentukan unsur siapa pada teks berita yang dibaca.
- 3.1.5 Menentukan unsur mengapa pada teks berita yang dibaca
- 3.1.6 Menentukan unsur bagaimana pada teks berita yang dibaca

## **2. Rumusan Masalah**

Penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran BeBa (Belajar Berita) pada materi teks berita kelas VIII di SMPN 2 Sumbergempol?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran BeBa (Belajar Berita) pada materi teks berita kelas VIII di SMPN 2 Sumbergempol?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan maslaah yang telah diungkapkan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1. Mengembangkan produk media pembelajaran berupa BeBa (Belajar Berita) pada materi teks berita kelas VIII di SMPN 2 Sumbergempol.
- 2. Menguji kelayakan media pembelajaran berupa BeBa (Belajar Berita) pada materi teks berita kelas VIII di SMPN 2 Sumbergempol.

## **D. Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut.

- a. Menjadi landasan ilmu pengetahuan khususnya pada media pembelajaran teks berita.
- b. Memberikan masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi para insan akademik.

### **2. Kegunaan Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut.

#### **a. Bagi Siswa**

Media yang dihasilkan dapat memudahkan siswa dalam mengakses segala hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran seperti materi, bacaan teks berita, video berita, hingga permainan. Penggunaan media BeBa dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari teks berita dan membantu siswa untuk lebih mandiri dalam belajar.

#### **b. Bagi Guru**

Produk media yang berhasil dikembangkan dapat memberikan inspirasi media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, interaktif, dan kreatif.

#### **c. Bagi Peneliti**

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan pengalaman, kesempatan, serta pengetahuan dalam membuat media pembelajaran

yang lebih inovatif dalam pembelajaran teks berita. Selain itu dapat meningkatkan kreativitas untuk pembuatan desain dan produk media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan produktif.

## E. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>10</sup>

#### b. Media BeBa (Belajar Berita)

Media BeBa (Belajar Berita) merupakan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pembuatan produk menggunakan perangkat lunak berupa *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan aplikasi yang dapat membantu pendidik dalam pembuatan media pembelajaran yang berkualitas tinggi dan sangat interaktif.<sup>11</sup>

#### c. Teks Berita

Teks berita merupakan teks yang berisi sebuah informasi dari suatu kejadian yang sudah terjadi. Teks ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak mengenai peristiwa yang

---

<sup>10</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang: CV Graha Edu, 2021), hlm. 110.

<sup>11</sup> Ika Parma Dewi, Rani Sofya, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*, (Padang: UNP Press, 2021), hlm. 57.

baru saja terjadi atau peristiwa yang menarik perhatian banyak orang.<sup>12</sup>

## 2. Penegasan Operasional

### a. Pengembangan

Pengembangan dapat dimaknai sebagai upaya menciptakan atau memperbaiki sesuatu menjadi lebih baik. Dalam kegiatan pengembangan membutuhkan adanya ide, gagasan, dan inovasi baru. Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif.

### b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai alat perantara yang menyampaikan pesan dari guru kepada siswa untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memanfaatkan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*. Media pembelajaran yang dikembangkan akan digunakan dalam pembelajaran teks berita kelas VIII.

### c. Media BeBa (Belajar Berita)

BeBa (belajar berita) merupakan produk media yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini. Media BeBa memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini mampu menghasilkan media pembelajaran yang menggabungkan media

---

<sup>12</sup> Taufiqur Rahman, *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2018), hlm. 50.

visual, audio, dan audiovisual. Berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan kemenarikan media pembelajaran.

d. Teks Berita

Teks berita termasuk salah satu jenis teks yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Teks berita memuat berbagai berita yang terjadi di dunia. Materi yang diajarkan mengenai teks berita berupa pengertian teks berita, unsur-unsur teks berita, struktur teks berita, dan kaidah kebahasaan teks berita. Penelitian ini lebih memfokuskan pada materi pengertian dan unsur-unsur teks berita yang akan dimuat pada media BeBa (Belajar Berita).

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dari penelitian ini berupa media pembelajaran yang dapat distandardisasi kelayakannya melalui pengujian oleh ahli. Selain untuk menstandarisasi kelayakan media, pengujian juga digunakan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran materi teks berita.

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

- a. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu SMPN 2 Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.

- b. Pengujian produk hanya dilakukan untuk menguji kelayakan produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.
- c. Materi yang dimuat dalam media BeBa (Belajar Berita) hanya terfokus pada teks berita kelas VIII.
- d. Penilaian kelayakan media didasarkan atas penilaian ahli, praktisi, dan uji coba kelompok kecil dan besar.

### G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini, yaitu sebuah media pembelajaran yang interaktif berbasis HTML5. Produk ini dapat digunakan oleh guru dan siswa baik dalam pembelajaran jarak dekat maupun pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat diakses secara *online* maupun *offline*.
2. Pada bagian pembuka disajikan menu *login* untuk siswa. Menu ini berisi dua bagian, yaitu bagian pengisian nama dan bagian pengisian presensi. Fungsi dari menu ini yaitu untuk mengetahui kehadiran siswa dalam pembelajaran.



**Gambar 1.1: Tampilan Pembuka Media BeBa**

3. Apabila siswa sudah mengisi bagian nama dan presensi, nama siswa tersebut akan muncul pada *slide* berikutnya sebagai *user*. Pada *slide* kedua ini, juga tersedia empat menu utama, yaitu Pendahuluan, Materi, Permainan, dan Informasi.

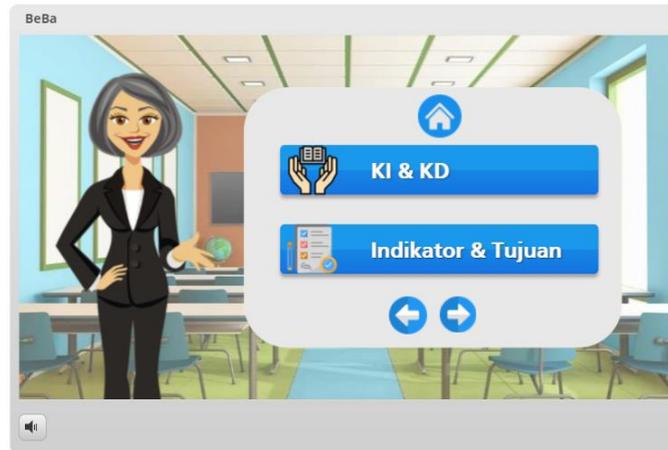


**Gambar 1.2: Menu Utama Media BeBa**

4. Pada bagian pendahuluan terdapat dua menu, yaitu KI & KD dan Indikator & Tujuan yang menjadi pokok pembahasan dalam media BeBa.



**Gambar 1.3: Menu Pendahuluan Media BeBa**

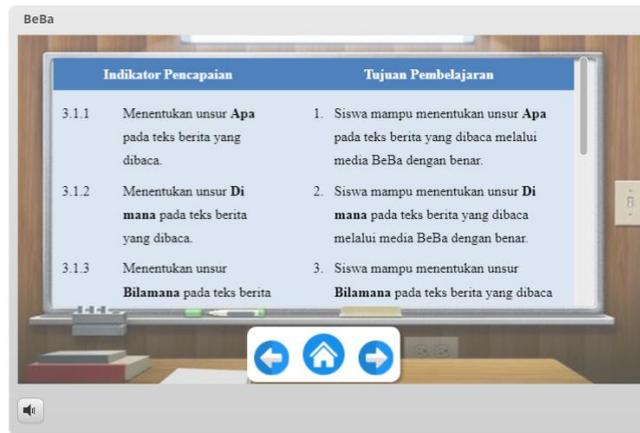


**Gambar 1.4: Isi Menu Pendahuluan**

5. Apabila siswa menekan tombol KI & KD, akan muncul pemaparan mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang menjadi acuan pada pembelajaran teks berita. Apabila siswa menekan tombol Indikator & Tujuan maka akan muncul pemaparan mengenai indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran teks berita.



**Gambar 1.5: Isi Menu KI & KD**



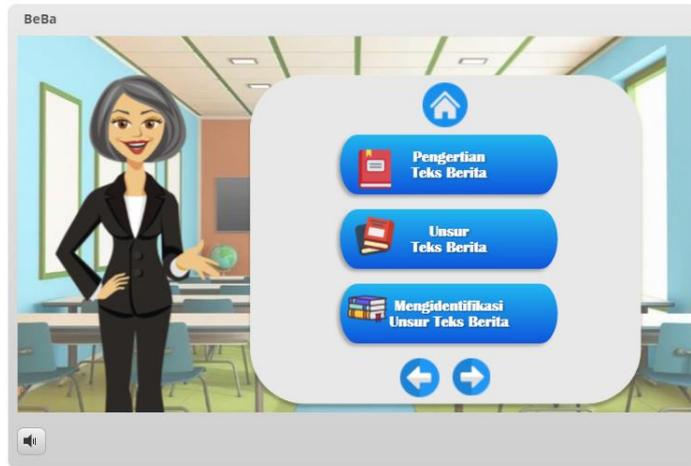
**Gambar 1.6: Isi Menu Indikator & Tujuan Pembelajaran**

6. Sesuai dengan namanya, media BeBa memuat materi teks berita. Materi teks berita dapat dilihat dengan menekan tombol Materi pada menu utama.



**Gambar 1.7: Tampilan Menu Materi Media BeBa**

7. Tombol Materi akan menampilkan tiga pilihan menu yang bertuliskan Pengertian Teks Berita, Unsur-unsur Teks Berita, dan Mengidentifikasi Unsur Teks Berita.



**Gambar 1.8: Tampilan Isi Menu Materi**

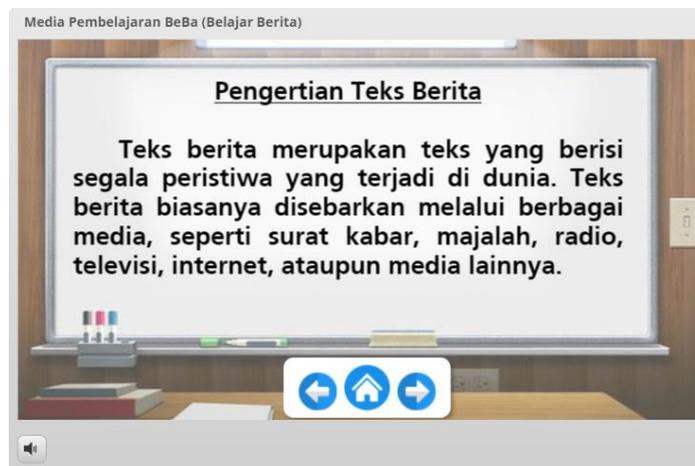
8. Pada tombol Pengertian Teks Berita apabila ditekan akan muncul cuplikan video berita penculikan anak dan pertanyaan pemantik serta penjelasan pengertian teks berita.



**Gambar 1.9: Tampilan Menu Pengertian Teks Berita**

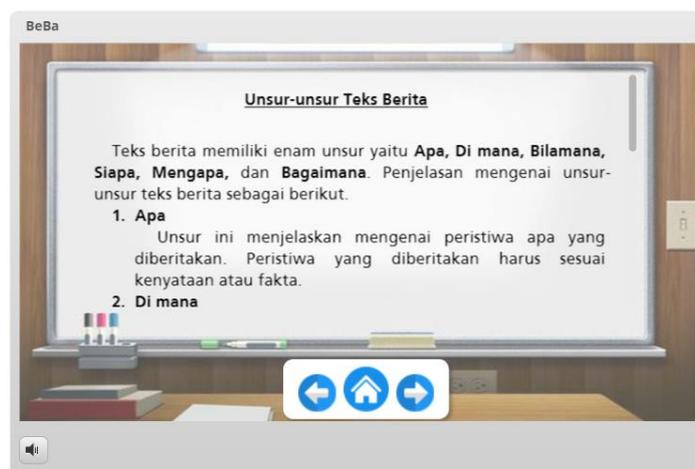


**Gambar 1.10: Isi Menu Pengantar Pengertian Teks Berita**



**Gambar 1.11: Materi Pengertian Teks Berita**

9. Pada bagian kedua berisi penjelasan mengenai unsur-unsur teks berita.



**Gambar 1.12 Isi Menu Materi Unsur-unsur Teks Berita**

10. Pada tombol ketiga berisi tayangan berita, teks berita, dan contoh mengidentifikasi unsur-unsurnya. Topik yang dipilih dalam media BeBa adalah berita penculikan anak. Pemilihan topik ini didasarkan pada topik yang sedang menjadi perbincangan khalayak. Pada saat media ini dikembangkan, topik berita yang sedang menjadi perbincangan khalayak adalah berita penculikan anak. Oleh karena itu, melalui media BeBa diharapkan dapat memberikan informasi tambahan sekaligus meningkatkan tingkat kewaspadaan para siswa terhadap penculikan anak.



**Gambar 1.13: Tayangan Berita Penculikan Anak**



**Gambar 1.14: Teks Berita Penculikan Anak**



The screenshot shows a digital whiteboard titled "Contoh Mengidentifikasi Unsur Teks Berita". It contains a table with four rows of information. Below the table are navigation icons: a left arrow, a home icon, and a right arrow. A speaker icon is visible in the bottom left corner of the interface.

Apa	Percobaan penculikan anak.
Di mana	Di kompleks Masjid Al Kahfi, Dukuh Bakalan, Desa Tanduk, Kecamatan Ampel.
Bilamana	Rabu, 1 Februari 2023 sore hari sekitar pukul 17.00 WIB.
Siapa	Anak-anak, Kapolres Boyolali.

**Gambar 1.15: Tabel Contoh Mengidentifikasi Unsur Teks Berita**

Penilaian materi unsur-unsur teks berita ini bertujuan agar siswa dapat memahami isi yang terkandung dalam berita. Dengan demikian, melalui media BeBa ini diharapkan siswa mampu mengenali dan membedakan berita asli dan palsu.

11. Apabila siswa telah mempelajari seluruh materi unsur-unsur teks berita maka akan beralih pada menu Permainan. Menu ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pada menu ini diawali dengan petunjuk permainan yang jelas agar siswa mudah dalam bermain.



**Gambar 1.16: Tampilan Pembuka Menu Permainan**

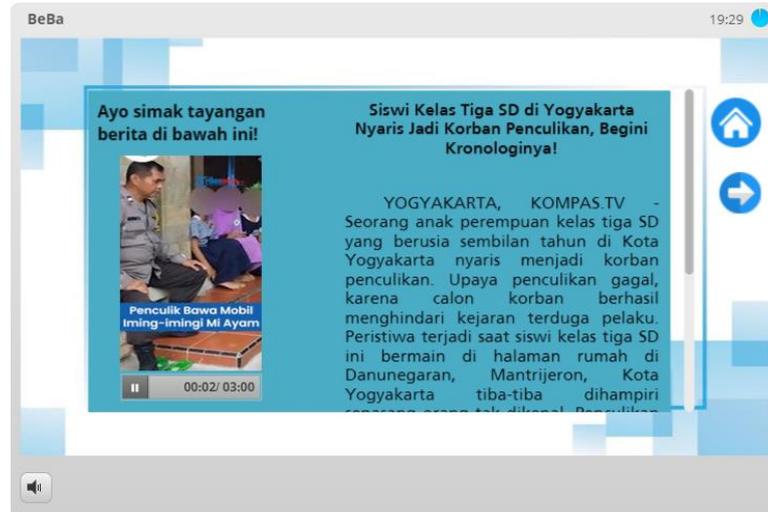
12. Apabila siswa telah menekan tombol Mulai Bermain, akan disajikan gambar, bacaan, cuplikan video, dan juga berbagai pilihan untuk dipilih. Terdapat tiga jenis permainan yang disajikan, yaitu *Matching Drag and Drop* (menyeret dan melepas yang cocok), *Matching Drop-Down* (mencocokkan dari pilihan), dan *Multiple Response* (memilih lebih dari satu jawaban). Pada awal *slide* hingga *slide* terakhir juga terdapat waktu yang perlu diperhatikan siswa ketika bermain.



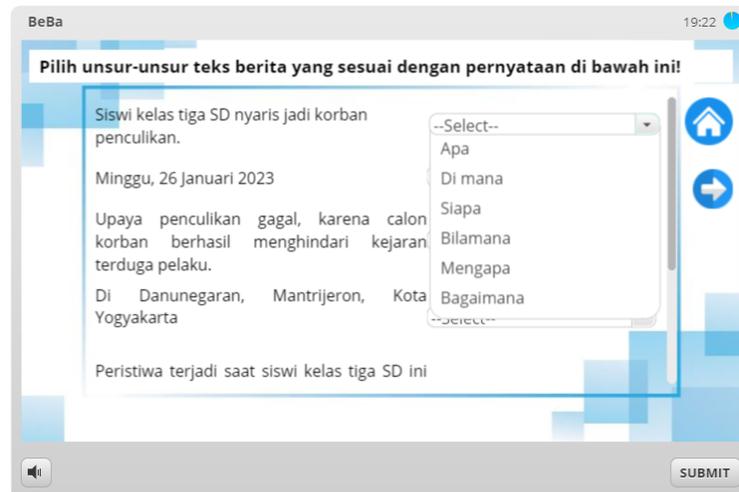
Gambar 1.17: Tampilan Teks Berita Pertama



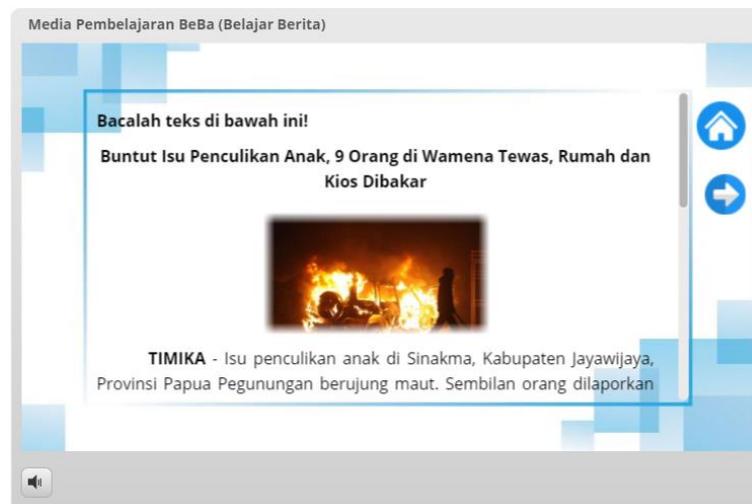
Gambar 1.18: Tampilan Permainan *Matching Drag and Drop*



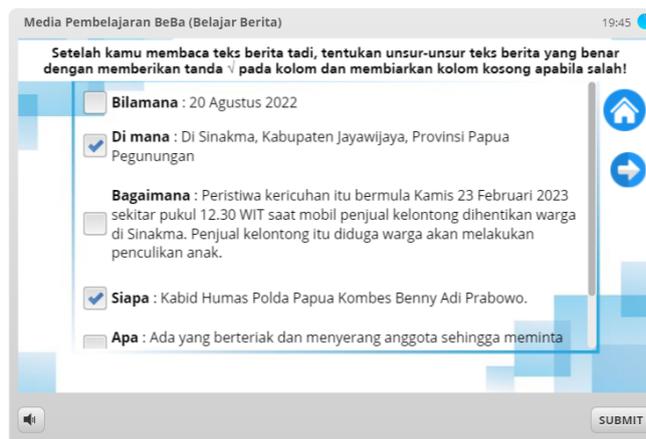
**Gambar 1.19: Tampilan Tayangan Berita dan Teks Beritanya**



**Gambar 1.20: Tampilan Permainan *Matching Drop-Down***



**Gambar 1.21: Tampilan Teks Berita Permainan 3**



**Gambar 1.22: Tampilan Permainan *Multiple Response***

13. Terdapat *slide* hasil dari permainan yang telah dimainkan. Bagian ini berisi nilai yang diperoleh, batas nilai, dan keterangan. Terdapat juga tombol *Review* untuk meninjau ulang, tombol *Putar* untuk memulai ulang permainan, *Reset Game* untuk menghapus hasil permainan, dan *Pembahasan* untuk mengetahui pembahasan dari soal yang sudah dikerjakan.

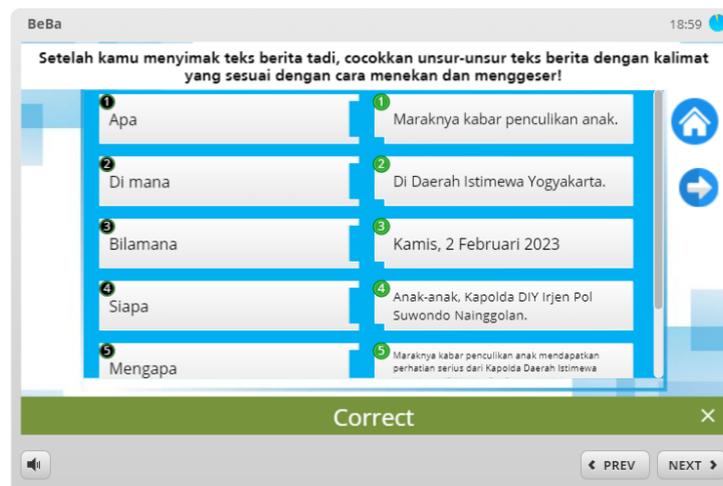


**Gambar 1.23: Tampilan Hasil Permainan yang Berhasil**



**Gambar 1.24: Tampilan Hasil Permainan yang Gagal**

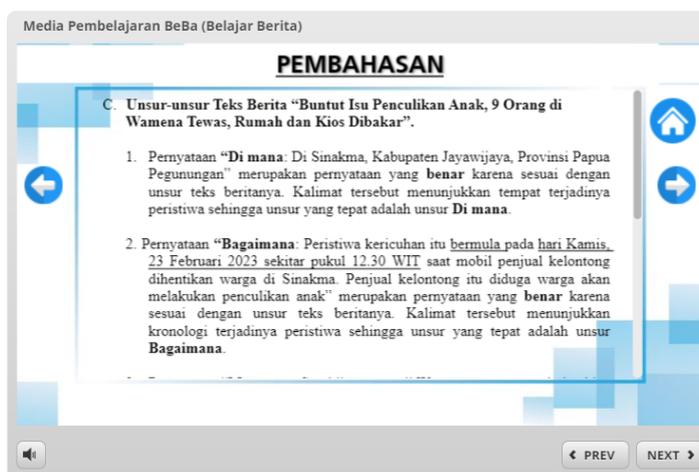
14. Pada bagian *Review Game*, siswa bisa melihat jawaban telah dipilih termasuk benar atau salah. Apabila salah, maka akan diberitahukan jawaban yang benar sehingga siswa dapat benar-benar paham.



**Gambar 1.25: Tampilan *Review Game* untuk Jawaban Benar**

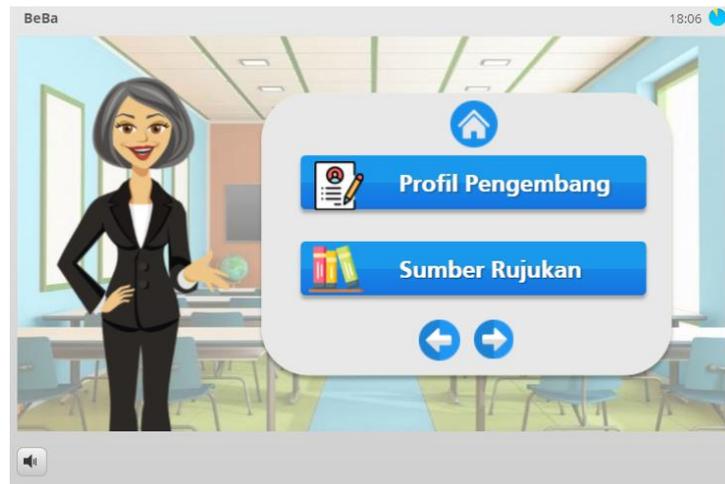


Gambar 1.26: Tampilan *Review Game* untuk Jawaban Salah



Gambar 1.27: Tampilan Salah Satu Pembahasan

15. Bagian terakhir pada menu utama yaitu menu Informasi yang berisi Profil Pengembang dan Sumber Rujukan.



**Gambar 1.28: Pilihan Menu Informasi**



**Gambar 1.29: Isi Menu Profil Pengembang**

Menu profil pengembang ini berisi data diri pengembang yang memuat nama, status, dan program studi yang sedang ditempuh pada perkuliahan.



**Gambar 1.30: Isi Menu Sumber Rujukan**

Menu sumber rujukan berisi sumber-sumber yang digunakan dalam penyusunan media BeBa. Sumber yang dicantumkan berupa sumber buku, sumber gambar, dan sumber musik. Sumber berita tidak dicantumkan pada menu ini karena sudah dicantumkan di dekat tayangan atau teks berita.

16. Media pembelajaran yang dihasilkan telah disesuaikan dengan kebutuhan media yang bersifat fleksibel untuk digunakan.
17. Media BeBa dapat dikembangkan lebih lanjut dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.

## **H. Pentingnya Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini penting dilakukan untuk memudahkan siswa dan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dapat menarik siswa untuk lebih semangat dalam belajar teks berita. Pengembangan ini dilakukan atas dasar kebutuhan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia

di kelas VIII yang masih menggunakan media pembelajaran monoton. Oleh karena itu diperlukan adanya terobosan baru mengenai media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Pengembangan ini juga dilakukan dalam mengefektifkan waktu pembelajaran yang bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran Beba (Belajar Berita). Adapun pemaparannya adalah sebagai berikut.

### **1. Bagian Awal**

Pada bagian awal penelitian ini memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, moto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi.

### **2. Bagian Inti**

Pada bagian inti terdiri dari **BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV**, dan **BAB V**. Adapun penguraiannya adalah sebagai berikut:

- a. BAB I Pendahuluan**, berisi bagian yang menguraikan mengenai latar belakang peneliti dalam melakukan penelitian ini. Latar belakang muncul dari sebuah pembahasan yaitu tentang “*Pengembangan media pembelajaran BeBa (Belajar Berita) pada pembelajaran teks berita kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung*”.

- b. **BAB II Landasan Teori**, berisi pembahasan berbagai teori yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini. Selain itu, pada bab ini juga dibahas mengenai kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.
- c. **BAB III Metode Penelitian**, berisi tujuh pembahasan dalam penelitian yaitu (1) jenis penelitian, (2) model pengembangan, (3) prosedur pengembangan, (4) validitas produk, (5) uji coba produk, (6) instrumen pengumpulan data, dan (7) teknik analisis data.
- d. **BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian dan Pengembangan**, berisi deskripsi penelitian dan hasil pembahasan dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan berdasarkan data, pengujian media, dan kelayakan media pembelajaran BeBa (Belajar Berita) pada pembelajaran teks berita kelas VIII di SMPN 2 Sumbergempol.
- e. **BAB V Penutup**, berisi kesimpulan dan saran atas penelitian yang sudah dilakukan.

### 3. Bagian Penutup

Pada bagian ini, disajikan daftar rujukan dan lampiran-lampiran.