

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lagi hanya berfokus pada kemampuan membaca dan menulis semata, tetapi juga menekankan penguasaan keterampilan menyimak sebagai salah satu aspek fundamental dalam kompetensi berbahasa siswa. Keterampilan menyimak menempati posisi strategis karena menjadi dasar dalam memahami informasi, mengolah pesan, serta membangun pemikiran kritis. Pada jenjang SMA, khususnya kelas XI, diharapkan mampu memahami isi berita secara kritis, membedakan fakta dan opini, serta menilai keakuratan dan bias informasi. Kemampuan tersebut penting untuk membentuk generasi cerdas dan melek media, serta tidak mudah terpengaruh oleh arus disinformasi dan hoaks yang kian masif di era digital (Fitri & Efendi, 2024).

Era revolusi industri 5.0 bidang pendidikan memasuki pembelajaran abad 21 yang merupakan suatu peralihan kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *student centered*. Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan yakni peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan-kecakapan tersebut antara lain kecakapan memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi dan kecakapan berkomunikasi (Hasanah & Haryadi, 2022). Hal ini juga sejalan dengan visi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan pengembangan karakter pelajar yang kreatif, berpikir kritis, dan adaptif terhadap perubahan teknologi. Pembelajaran di sekolah menengah perlu dirancang secara inovatif agar mampu meningkatkan keterampilan berpikir reflektif dan analitis terhadap teks kompleks, termasuk teks berita.

Sejalan dengan tuntutan itu, proses pembelajaran Bahasa Indonesia perlu mengadopsi pendekatan pembelajaran mendalam *deep learning* dan memanfaatkan media digital interaktif seperti Canva. Platform ini memungkinkan guru menghadirkan pembelajaran kontekstual dan kolaboratif

dengan visualisasi teks berita yang menarik. Canva dapat menampilkan elemen teks, gambar, dan audio yang mendukung keterampilan menyimak sekaligus menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam memahami isi berita (H. T. Wulandari, 2025). Pendekatan *deep learning* memberikan ruang bagi peserta didik untuk memahami makna secara mendalam, melakukan refleksi, serta menghubungkan materi dengan realitas sosial yang relevan. Pembelajaran seperti ini menjadikan peserta didik bukan sekadar penerima informasi, tetapi pembelajar aktif yang mampu mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung. Model pembelajaran semacam ini juga selaras dengan prinsip *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yang menghubungkan isi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik (Amin dkk., 2025).

Namun, pada praktiknya, pembelajaran menyimak masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media interaktif berbasis digital secara optimal. Akibatnya peserta didik kurang terlibat aktif dan mudah kehilangan fokus selama kegiatan menyimak berlangsung. Berdasarkan survei Pusat Asesmen Pendidikan (Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, 2023) Kemendikbudristek tahun 2023, sebanyak 62% guru Bahasa Indonesia SMA di Indonesia belum memanfaatkan media digital secara optimal dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar masih didominasi metode ceramah dan latihan tertulis, tanpa dukungan media interaktif yang mampu menarik perhatian peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan menyimak teks berita.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SMA Negeri 1 Bantarujeg. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal pada tanggal 26 Januari 2026 dengan Bapak Dadan Darsono, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg, Guru menyampaikan bahwa peserta didik cenderung mengalami kejenuhan ketika teks berita hanya dibacakan secara lisan. Namun, ketika berita disajikan dalam bentuk video audio-visual, peserta didik lebih antusias dan fokus dalam menyimak. Selama ini media yang digunakan berupa tayangan video berita yang diambil dari YouTube dan ditampilkan melalui

proyektor. Meskipun fasilitas proyektor tersedia dengan cukup baik, media yang digunakan masih terbatas pada pemutaran video dan belum terstruktur secara interaktif dengan tujuan pembelajaran serta latihan yang terintegrasi dalam satu media.

Hasil wawancara dengan 8 peserta didik menunjukkan temuan yang sejalan. Peserta didik menyatakan masih mengalami kesulitan pada tahap menganalisis struktur berita serta memahami isi secara mendalam. Sebagian peserta didik menyebutkan bahwa metode ceramah masih cukup dominan digunakan sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan. Selain itu, mereka mengaku sering kehilangan fokus akibat gangguan lingkungan kelas maupun distraksi lainnya. Peserta didik juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh sebagian guru masih menggunakan power point, mereka mengharapkan media pembelajaran yang lebih interaktif, berbasis audio-visual yang dilengkapi dengan kuis supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Rata-rata nilai peserta didik pada materi teks berita di kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg tercatat sebesar 75. Meskipun telah mencapai batas ketuntasan minimal, capaian tersebut belum menunjukkan hasil yang optimal, terutama dalam aspek analisis dan pemahaman mendalam terhadap isi berita. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran menyimak teks berita. Kenyataan di lapangan sejalan dengan temuan Afriyeni, (2024), yang menyebutkan bahwa peserta didik mengalami *listening fatigue* atau kelelahan mendengarkan akibat metode pembelajaran yang monoton dan minim variasi media. Ketika media pembelajaran tidak menarik, peserta didik kehilangan fokus dan kesulitan memahami isi teks berita. Sebaliknya, media berbasis Canva yang mengintegrasikan audio, visual, dan teks terbukti mampu meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik dalam kegiatan menyimak. Penelitian Wulandari, (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan keterlibatan digital peserta didik hingga 45% lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tradisional. Pemanfaatan Canva masih sebatas

untuk presentasi, belum dikembangkan sebagai media interaktif yang mendorong refleksi dan analisis kritis peserta didik.

Di sisi lain, perkembangan teknologi dan teori pembelajaran modern menyediakan kerangka baru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *deep learning* dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam, refleksi, makna, dan keterlibatan aktif peserta didik. *Deep learning* dirancang untuk memungkinkan peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi memahami konsep secara holistik, mengaitkan pengetahuan dengan konteks nyata, serta mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menerapkan informasinya (Anwar & Sodik, 2025).

Pembelajaran menyimak yang berlangsung secara monoton tanpa elemen interaktif membuat peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung menjadi pendengar pasif yang hanya duduk, mendengar, dan mencatat tanpa benar-benar memproses informasi secara mendalam. Akibatnya, informasi yang diterima hanya tersimpan dalam memori jangka pendek dan mudah terlupakan setelah pembelajaran berakhir. Kondisi ini menunjukkan urgensi untuk mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik, mempertahankan fokus mereka, dan memfasilitasi pemrosesan informasi secara lebih mendalam dan bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmadhani dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran menyimak yang monoton tanpa elemen interaktif menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dan cenderung pasif dalam pembelajaran.

Permasalahan serupa juga tampak pada aspek kesiapan dan kualitas media pembelajaran yang digunakan di sekolah-sekolah. Media pembelajaran yang digunakan guru pada umumnya masih bersifat informatif dan transmisif, bukan interaktif dan transformatif. Amri dkk., (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran menyimak membutuhkan perangkat pendukung yang mampu menyediakan stimulus auditif yang variatif, menarik perhatian peserta didik,

responsif terhadap kebutuhan individual, serta mampu memberikan umpan balik otomatis dan segera kepada peserta didik tentang pemahaman mereka.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan Canva dalam pembelajaran. Afriyeni, (2024) Mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas XI Madrasah Aliyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dengan pendekatan visual dan audio mampu meningkatkan konsentrasi serta pemahaman siswa. Namun, penelitian ini masih terbatas pada aspek teknis pengembangan media dan belum mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam *deep learning* yang mendorong analisis kritis terhadap isi teks.

Sementara itu, penelitian Fitri & Efendi, (2024) menegaskan bahwa Canva memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar dan literasi siswa sekolah dasar. Meskipun memberikan kontribusi dalam pengembangan media interaktif, peneliti tersebut masih berfokus pada keterampilan membaca dan belum menyentuh keterampilan menyimak teks berita pada jenjang sekolah menengah. Selanjutnya, Amin dkk. (2025) melakukan analisis kebutuhan (*needs analysis*) pengembangan media interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam tahap analisis kebutuhan media interaktif di kelas bahasa, namun belum sampai pada tahap penerapan media berbasis *deep learning* yang mendorong eksplorasi makna secara mendalam.

Sementara itu, Kurmalasari dkk., (2025) dan merupakan salah satu studi yang mulai mengintegrasikan pendekatan *deep learning* dengan bantuan aplikasi Canva berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Penerapan *deep learning* pada penelitian ini dilakukan dengan menekankan eksplorasi makna dan refleksi dalam memahami teks. Meski demikian, fokus penelitian masih terbatas pada konteks pembelajaran membaca dan belum menjangkau keterampilan menyimak. (Kurmalasari dkk., 2025).

Berikutnya, penelitian oleh Faika dkk., (2025) meneliti efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa pada mata pelajaran sejarah. Meskipun demikian, fokus penelitian ini bukan pada pengajaran bahasa atau keterampilan menyimak, melainkan pada pembelajaran kognitif konseptual di bidang ilmu sosial. Dengan demikian, penelitian tersebut membuka ruang untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai penggunaan Canva dalam konteks pengajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menyimak teks berita secara mendalam dan kritis (Faika dkk., 2025).

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, terlihat bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan literasi dan keterlibatan siswa (Fitri & Efendi, (2024); Faika dkk., (2025)). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada literasi umum, membaca, atau pemahaman konsep, bukan pada keterampilan reseptif seperti menyimak teks berita. Penelitian Afriyeni, (2024) memang telah mengembangkan media berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan menyimak, tetapi belum mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menekankan analisis kritis dan refleksi terhadap isi teks. Sementara itu, penelitian Amin dkk., (2025) serta Kurmalasari dkk., (2025) sudah mulai menerapkan pendekatan *deep learning*, tetapi fokusnya masih terbatas pada jenjang pendidikan dasar dan konteks bahasa asing, bukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat menengah. Dengan demikian, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva dalam pembelajaran menyimak teks berita siswa SMA, padahal kebutuhan akan model pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada literasi media semakin mendesak di era digital saat ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara pendekatan *deep learning* dan media interaktif berbantuan Canva dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyimak teks berita siswa SMA. Tidak seperti penelitian terdahulu yang hanya menitikberatkan pada aspek

teknis atau peningkatan literasi umum Fitri & Efendi, (2024) ; Faika dkk., (2025), penelitian ini menekankan pada pembelajaran yang bersifat reflektif dan analitis, di mana siswa diajak untuk memahami makna, menganalisis pesan, dan menilai keakuratan informasi dalam teks berita. Selain itu, penelitian ini merupakan pengembangan inovatif yang menyesuaikan prinsip *deep learning* dengan konteks lokal di SMAN 1 Bantarujeg, sekolah yang minim dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghadirkan model pembelajaran baru yang menggabungkan teknologi dan pendekatan secara mendalam, tetapi juga memberikan kontribusi praktis terhadap peningkatan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis siswa di era informasi.

Menyadari adanya kebutuhan tersebut, penelitian tertarik untuk mengusulkan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Deep Learning* Berbantuan Canva Dalam Pembelajaran Menyimak Teks Berita Siswa Kelas XI SMAN 1 Bantarujeg”** Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Bantarujeg, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian tentang penerapan *deep learning* dalam pengajaran bahasa Indonesia dengan dukungan media visual interaktif. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi model alternatif bagi guru Bahasa Indonesia dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik, adaptif, serta kontekstual dengan kebutuhan siswa di era digital. Dengan demikian penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya menghadirkan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pendidikan abad ke-21.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi media pembelajaran pada materi teks berita di kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg?
2. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi teks berita di kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg?
3. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva pada materi teks berita di kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg?
4. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva pada materi teks berita di kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, empat tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, diantaranya.

1. Untuk mengetahui kondisi media pembelajaran pada materi teks berita di kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg.
2. Untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi teks berita di kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg.
3. Untuk membuat rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva pada materi teks berita di kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg.
4. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva pada materi teks berita di kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital, penelitian ini juga berkontribusi dalam memperluas pemahaman konseptual tentang pemanfaatan media interaktif berbantuan Canva tidak hanya sebagai alat visualisasi materi, tetapi sebagai medium pedagogis yang mampu mendorong proses berpikir mendalam, reflektif, dan kritis. Selain itu, penelitian ini turut mengembangkan konsep pembelajaran menyimak berbasis literasi media dengan menempatkan teks berita sebagai objek kajian utama. Melalui desain media interaktif yang sistematis, penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak dapat dikembangkan secara optimal dengan memadukan unsur audio, visual, dan aktivitas reflektif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya teori pembelajaran Bahasa Indonesia yang berorientasi pada keterampilan abad ke-21.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Untuk Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan panduan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva yang inovatif dan mudah diterapkan di kelas.

2. Untuk Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa mempermudah dalam proses pembelajaran pada materi teks berita.

3. Untuk Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dan pijakan awal bagi peneliti lain yang ingin mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis *deep learning*, baik pada keterampilan berbahasa lainnya maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda. Temuan penelitian ini

juga membuka peluang untuk pengembangan model pembelajaran yang lebih luas dengan memanfaatkan teknologi digital lainnya.

4. Untuk Penulis Pribadi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi talak ukur supaya terus belajar mendalami dan memperluas ilmu bidang pendidikan, teknologi serta dapat lebih mengenal berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah ketika nanti mengajar.

1.5 Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan tujuan utama yang menjadi sebuah pertanyaan dari berbagai pemikiran yang kebenarannya dapat diterima oleh peneliti. Adapun anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran menyimak teks berita akan berlangsung lebih efektif apabila didukung oleh media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi, serta memfasilitasi pemahaman materi secara optimal. Melalui kegiatan menyimak teks berita, siswa dilatih untuk menangkap gagasan utama, mengidentifikasi fakta, serta memahami pesan yang disampaikan secara kritis dan sistematis. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih bermakna dan mengurangi kesulitan dalam memahami isi berita yang bersifat informatif dan kompleks.
2. Media pembelajaran interaktif secara teoretis terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran, baik melalui latihan, umpan balik, maupun eksplorasi konten secara mandiri. Dengan demikian, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat dalam membangun pemahaman terhadap materi yang disajikan.
3. Penerapan *deep learning* pembelajaran menuntut penggunaan strategi dan media yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, seperti analisis isi berita, refleksi pemahaman, serta pengaitan informasi dengan

pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dipandang penting untuk mendukung tercapainya pembelajaran mendalam. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan mampu membangun pemahaman yang utuh dan bermakna terhadap teks berita yang disimakinya.

4. Canva sebagai platform desain digital memiliki potensi besar untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur visual, audio, dan teks secara terpadu. Pemanfaatan Canva peneliti menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan sistematis, sehingga sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya integrasi berbagai bentuk representasi informasi. Dengan dukungan Canva, media pembelajaran dapat dirancang secara kreatif dan komunikatif untuk menunjang peningkatan kemampuan menyimak teks berita.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan suatu produk dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan model pengembangan ADDIE yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi). Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap *Development* (Pengembangan).

2. Media Interaktif

Media interaktif dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbantuan Canva, media interaktif ini disajikan dalam bentuk tautan (*link*) yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital sehingga memudahkan pengguna dalam mengaksesnya. Media ini menyajikan materi menyimak teks berita yang dilengkapi dengan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif seperti latihan dan pertanyaan pemahaman dalam satu

kesatuan sistem yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

3. *Deep Learning*

Deep learning dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman materi secara mendalam, keterkaitan antar konsep, serta kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa. Pendekatan ini diwujudkan melalui aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa untuk memahami, menganalisis, dan memaknai isi teks berita secara menyeluruh.

4. Berbantuan Canva

Berbantuan Canva dalam penelitian ini adalah pemanfaatan platform desain digital Canva sebagai alat bantu dalam merancang dan menyajikan media pembelajaran interaktif. Canva digunakan untuk mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi sehingga materi pembelajaran menyimak teks berita disajikan secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

5. Pembelajaran Menyimak Teks Berita

Pembelajaran menyimak teks berita dalam penelitian ini adalah proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg yang berfokus pada pemahaman teks berita melalui kegiatan menyimak video berita. Pembelajaran ini meliputi kegiatan memahami isi berita, mengidentifikasi unsur-unsur berita (5W+1H), menemukan informasi penting.

6. Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg

Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan siswa yang terdaftar secara aktif pada tahun ajaran berlangsung, yang berperan sebagai subjek dalam tahap analisis kebutuhan guna memperoleh data sebagai dasar pengembangan media interaktif pada materi menyimak teks berita.