

BAB IV

DATA DAN HASIL ANALISIS

4.1. Hasil Penelitian

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *deep learning* berbantuan Canva dalam pembelajaran menyimak teks berita di kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg. Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Namun, pada penelitian ini hanya berfokus pada tiga dari lima tahap dalam pengembangan model ADDIE sebagai berikut. (1) *Analyze*, yaitu tahap yang dilakukan untuk menganalisis kondisi dan kebutuhan media pembelajaran pada materi teks berita, baik itu kebutuhan guru maupun peserta didik. (2) *Design*, yaitu tahap yang dilakukan untuk membuat rancangan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk model dan tampilan aplikasi. (3) *Development*, yakni tahapan untuk memvalidasi atau menguji validitas produk yang dibuat, oleh validator ahli materi, ahli bahasa, ahli model dan ahli media.

4.2.1. Analisis (*Analyse*)

Analisis merupakan tahap awal dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi serta kebutuhan media pembelajaran. Pada penelitian ini, analisis dilakukan melalui kegiatan observasi, pengisian angket, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran menyimak teks berita di kelas XI. Selanjutnya, untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran, peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik yang berasal dari dua kelas, yaitu satu kelas IPA berjumlah 34 dan satu kelas IPS berjumlah 30.

Berdasarkan hasil angket tersebut, peneliti kemudian melakukan wawancara kepada salah satu guru Bahasa Indonesia yaitu Bapak Dadan Darsono, S.Pd. serta beberapa peserta didik yang dipilih dari masing-masing kelas (empat orang per kelas) guna memperoleh informasi yang lebih mendalam. Wawancara ini bertujuan untuk menggali kebutuhan (*necessities*),

kekurangan (*lacks*), dan keinginan (*wants*) peserta didik terkait media pembelajaran pada materi menyimak teks berita. Hasil dari tahap analisis ini digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* berbantuan canva.

4.2.1.1 Kondisi Media Pembelajaran yang Tersedia

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui kondisi media pembelajaran yang tersedia adalah melalui kegiatan observasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung di SMA Negeri 1 Bantarujeg dengan mengamati penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tanggal 16 April 2026, khususnya pada materi teks berita di kelas XI. Berdasarkan kegiatan observasi, diperoleh data mengenai kondisi media pembelajaran yang digunakan. Berikut disajikan hasil observasi terkait kondisi media pembelajaran yang tersedia di SMA Negeri 1 Bantarujeg.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kondisi Media Pembelajaran

No	Aspek yang diobservasi	Hasil observasi
1.	Ketersediaan	Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bantarujeg didapatkan data bahwa ketersediaan media pembelajaran sudah ada namun masih terbatas dalam penggunaan media pembelajarannya. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran berbasis buku teks dan seringkali memakai metode ceramah.
2.	Jenis	Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bantarujeg didapatkan bahwa jenis media pembelajaran yang digunakan berjenis visual seperti <i>powerpoint</i> , dan audiovisual yaitu video berita yang diambil dari youtube.

No	Aspek yang diobservasi	Hasil observasi
3.	Tampilan	Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bantarujeg didapatkan data bahwa tampilan media pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana. Namun tampilannya sudah berwarna, tetapi tidak dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik.
4.	Kesesuaian isi	Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bantarujeg didapatkan data bahwa media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran. Selain itu materi yang digunakan sudah sesuai dengan buku teks.
5.	Kebahasaan	Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bantarujeg didapatkan data bahwa kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.
6.	Kejelasan intruksi	Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bantarujeg didapatkan data bahwa tidak terdapat petunjuk dalam media pembelajaran, akan tetapi hanya tercantum dalam modul ajar. Guru hanya memberikan intruksi penggunaan media pembelajaran secara lisan sebelum media pembelajaran diberikan.
7.	Bahan	Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bantarujeg didapatkan data bahwa bahan media pembelajaran yang

No	Aspek yang diobservasi	Hasil observasi
		digunakan tergolong layak untuk mendukung pembelajaran menyimak teks berita, namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menyimak teks berita sudah tersedia, seperti proyektor, papan tulis, buku teks, serta media berbasis visual berupa powerpoint. Selain itu, guru juga menggunakan media audiovisual berupa video berita yang diambil dari YouTube. Namun, penggunaan media pembelajaran tersebut masih terbatas dan belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan berfokus pada penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran.

Dari segi tampilan, media pembelajaran yang digunakan masih terlihat sederhana. Walaupun sudah menggunakan warna, media yang digunakan belum dilengkapi dengan ilustrasi maupun desain visual yang menarik sehingga kurang mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kesesuaian isi, media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi teks berita. Selain itu, materi yang disampaikan juga sudah mengacu pada buku teks yang digunakan di sekolah sehingga isi pembelajaran tetap relevan dengan kurikulum yang berlaku.

Pada aspek kebahasaan, penggunaan bahasa dalam media pembelajaran dinilai sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar sehingga materi dapat dipahami siswa dengan cukup jelas. Namun, pada aspek kejelasan instruksi, media pembelajaran yang digunakan belum menyediakan petunjuk penggunaan secara khusus di dalam media. Petunjuk

penggunaan hanya tercantum dalam modul ajar dan dijelaskan secara lisan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai.

Sementara itu, dari aspek bahan media pembelajaran, media yang digunakan sebenarnya sudah cukup layak untuk mendukung pembelajaran menyimak teks berita. Akan tetapi, pemanfaatannya masih belum optimal dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

4.2.1.2 Analisis Kebutuhan Hasil Angket

1. Hasil Angket Kebutuhan Guru

Nama Guru : Dadan Darsono, S.Pd
 Pangkat dan Jabatan : Guru Bahasa Indonesia
 Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Bantarujeg
 Tanggal Pengambilan Data : 16 April 2026

Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Guru

No	Pertanyaan	Indikator Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Apakah media pembelajaran yang tersedia di sekolah sudah mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal?		✓
2.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran tertentu saat mengajarkan materi menyimak teks berita?	✓	
3.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teks digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	✓	
4.	Apakah Bapak/Ibu pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis audio dalam kegiatan pembelajaran menyimak?	✓	
5.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual, seperti video atau presentasi digital, dalam pembelajaran menyimak teks berita?	✓	
6.	Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan fokus belajar peserta didik?	✓	

No	Pertanyaan	Indikator Penilaian	
		Ya	Tidak
7.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui atau pernah menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital?	✓	
8.	Apakah Bapak/Ibu pernah memanfaatkan Canva untuk menyajikan materi atau aktivitas pembelajaran di kelas?		✓
9.	Apakah Bapak/Ibu tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>deep learning</i> berbantuan Canva dalam pembelajaran menyimak teks berita kelas XI?	✓	
10.	Apakah Bapak/Ibu mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>deep learning</i> berbantuan Canva untuk meningkatkan kemampuan menyimak teks berita peserta didik?	✓	

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran bagi guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg dapat disimpulkan sebagai berikut.

a. Hasil angket terkait ketersediaan media pembelajaran di sekolah

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diperoleh jawaban “tidak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia di sekolah belum sepenuhnya mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal. Dengan demikian, masih diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif untuk menunjang proses pembelajaran.

b. Hasil angket penggunaan media pembelajaran pada materi menyimak teks berita

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diperoleh jawaban “ya”. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menyimak teks berita, guru telah menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung

proses belajar. Media yang digunakan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

c. Hasil angket penggunaan media pembelajaran berbasis teks digital

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diperoleh jawaban “ya”. Hal ini menunjukkan bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teks digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini biasanya berupa bahan ajar digital atau teks yang ditampilkan dalam bentuk presentasi maupun sumber digital lainnya.

d. Hasil angket penggunaan media pembelajaran berbasis audio

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diperoleh jawaban “ya”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audio pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dimanfaatkan untuk melatih kemampuan menyimak peserta didik melalui kegiatan mendengarkan.

e. Hasil angket penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diperoleh jawaban “ya”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual telah digunakan dalam pembelajaran menyimak teks berita. Media ini umumnya berupa video atau tayangan yang relevan dengan materi pembelajaran.

f. Hasil angket terkait pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan fokus belajar

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diperoleh jawaban “ya”. Hal

ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dinilai dapat meningkatkan motivasi dan fokus belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki peran penting dalam menunjang keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

g. Hasil angket terkait pengetahuan guru tentang canva

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diperoleh jawaban “ya”. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah mengetahui atau mengenal aplikasi Canva sebagai salah satu media pembelajaran digital. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak sepenuhnya asing dengan platform berbasis desain digital, sehingga memiliki potensi untuk memanfaatkannya dalam pembelajaran.

h. Hasil angket terkait pemanfaatan canva dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diperoleh jawaban “tidak”. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun guru sudah mengenal Canva, pemanfaatannya dalam praktik pembelajaran masih belum dilakukan. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara pengetahuan dan penerapan, sehingga diperlukan pengembangan media sekaligus dorongan implementasi agar Canva dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

i. Hasil angket terkait ketertarikan terhadap media berbantuan canva

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diperoleh jawaban “ya”. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva. Hal ini menunjukkan bahwa guru cukup terbuka terhadap inovasi media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi digital.

j. Hasil angket terkait dukungan terhadap pengembangan media

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diperoleh jawaban “ya”. Hal ini menunjukkan guru memberikan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva. Dukungan ini penting, karena dalam penelitian pengembangan, penerimaan dari guru sebagai pengguna utama menjadi salah satu faktor keberhasilan implementasi media di kelas.

2. Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

Jumlah responden dalam angket ini sebanyak 64 peserta didik yang berasal dari kelas XI MIPA 1 dan XI IPS 6 di SMA Negeri 1 Bantarujeg. Data ini kemudian dianalisis ke dalam tiga aspek utama, yaitu pengetahuan dan kebutuhan awal media pembelajaran, proses pembelajaran, dan penggunaan aplikasi.

a. Hasil angket aspek pengetahuan dan kebutuhan awal media pembelajaran

Tabel 4.3 Hasil Angket Aspek Pengetahuan Dan Kebutuhan Awal Media Pembelajaran

No	Aspek Pengetahuan dan Kebutuhan Awal Media Pembelajaran	Jumlah jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Pengetahuan terkait media pembelajaran	62	2
2.	Ketersedian media pembelajaran di sekolah	63	1
3.	Penggunaan media dalam pembelajaran teks berita	52	12
4.	Kesulitan memahami teks berita	61	3
5.	Pengalaman menggunakan media audio visual	61	3
6.	Kebutuhan media dalam memahami teks berita	64	0
7.	Pengetahuan tentang media berbantuan Canva	39	25

No	Aspek Pengetahuan dan Kebutuhan Awal Media Pembelajaran	Jumlah jawaban	
		Ya	Tidak
8.	Pengalaman menggunakan Canva dalam pembelajaran	36	28
9.	Ketertarikan terhadap media berbantuan Canva	58	6
Jumlah		496	80
Presentase (%)		86,11%	13,89%

Pada aspek pertama, secara umum terlihat bahwa peserta didik sebenarnya sudah cukup mengetahui dengan konsep media pembelajaran. Peserta didik, diantaranya 62 menjawab ya. Artinya sebanyak 96,88% menyatakan bahwa peserta didik mengetahui apa itu media pembelajaran. Hal ini menjadi modal awal yang cukup baik, karena pada saat media baru nantinya dikembangkan, guru tidak perlu lagi menjelaskan dari nol tentang konsep dasar dari media pembelajaran itu sendiri.

Dari segi ketersediaan, mayoritas peserta didik, 63 diantaranya menjawab ya, artinya sebanyak 98,44% mengakui bahwa media pembelajaran sudah ada di sekolah. Namun, kalau dilihat lebih dalam, ketersediaan ini belum sepenuhnya diikuti dengan pemanfaatan yang optimal, khususnya pada materi menyimak teks berita. Hal ini terlihat dari jawaban peserta didik pada pertanyaan berikutnya, di mana masih ada 12 diantaranya menjawab tidak, artinya sebanyak 18,75% peserta didik yang merasa guru tidak selalu menggunakan media saat mengajarkan teks berita.

Perbedaan jawaban ini sebenarnya cukup masuk akal karena responden berasal dari dua kelas yang berbeda dengan guru yang berbeda pula. Artinya, pengalaman belajar mereka memang tidak sepenuhnya sama. Justru dari sini terlihat bahwa penggunaan media

dalam pembelajaran belum merata. Ini menjadi salah satu alasan kuat kenapa perlu ada media yang bisa digunakan secara konsisten oleh semua guru.

Temuan yang paling menonjol di aspek ini ada pada kesulitan menyimak. 61 peserta didik menjawab ya, artinya sebanyak 95,31% peserta didik mengaku sering kesulitan memahami isi teks berita yang disampaikan secara lisan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menyimak mereka memang masih belum terfasilitasi dengan baik. Pada butir berikutnya 61 peserta didik menjawab ya, artinya sebanyak 95,31% peserta didik pernah belajar menggunakan media audio visual, Akan tetapi hal itu belum cukup membantu mereka dalam memahami isi berita.

Hal ini diperkuat lagi dengan jawaban pada butir berikutnya, di mana seluruh peserta didik 100% menyatakan bahwa mereka membutuhkan bantuan media untuk memahami teks berita. Ini bisa dibilang sebagai bukti paling kuat bahwa pengembangan media pembelajaran memang benar-benar dibutuhkan.

Terkait dengan aplikasi Canva, diantaranya 39 peserta didik menjawab ya, artinya sebanyak 60,94% peserta didik sudah mengenalnya, sementara 25 menjawab tidak, artinya sebanyak 39,06% belum mengenalnya . Yang pernah menggunakan aplikasi canva pun baru 36 peserta didik, artinya hanya 56,25%. Jadi, masih ada cukup banyak peserta didik yang belum familiar. Tapi menariknya, meskipun belum semua mengenal atau menggunakan Canva, tingkat ketertarikan terhadap media berbantuan Canva sangat tinggi, yaitu 58 diantaranya menjawab ya, artinya sebanyak 90,62% sangat tertarik dengan media pembelajaran berbantuan Canva ini.

b. Hasil angket aspek proses pembelajaran

Tabel 4.4 Hasil Angket Aspek Proses Pembelajaran

No	Aspek Proses Pembelajaran	Jumlah jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Mebutuhkan penjelasan tujuan pembelajaran	63	1
2.	Mebutuhkan petunjuk/langkah belajar	64	0
3.	Mebutuhkaan latihan soal setelah menyimak	46	18
4.	Membuat contoh teks berita audio/audio visual	63	1
Jumlah		236	20
Presentase (%)		92,18%	7,82%

Pada aspek proses pembelajaran, terlihat bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran yang lebih terarah dan jelas. Sebanyak 63 peserta didik menjawab ya, artinya 98,44% peserta didik menyatakan bahwa mereka membutuhkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran sebelum memulai materi.

Pada butir berikutnya 64 peserta didik menjawab ya, artinya seluruh peserta didik 100% menyatakan membutuhkan petunjuk atau langkah-langkah belajar yang jelas. Untuk bagian latihan, 46 diantaranya menjawab ya, yang artinya sebanyak 71,88% menyatakan membutuhkan latihan soal setelah menyimak. Meskipun mayoritas setuju, ada sekitar 18 peserta didik diantaranya menjawab tidak, yang artinya sebanyak 28,12% menjawab tidak. Kemungkinan mereka menganggap latihan sebagai sesuatu yang membebani. Jadi, walaupun latihan dimasukkan dalam media, sebaiknya dikemas dengan cara yang lebih santai dan tidak terasa seperti ujian.

Sementara itu, hampir seluruh peserta didik sebanyak 63 diantaranya menjawab ya, yang artinya 98,44% menyatakan membutuhkan contoh teks berita dalam bentuk audio atau audio

visual. Ini sangat relevan dengan keterampilan menyimak, karena mereka memang membutuhkan contoh nyata bagaimana berita itu disampaikan, bukan hanya membaca teksnya saja.

c. Hasil angket aspek penggunaan aplikasi

Tabel 4. 5 Hasil Angket Aspek Penggunaan Aplikasi

No	Aspek Penggunaan Aplikasi	Jumlah jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Mebutuhkan tampilan halaman yang menarik	63	1
2.	Mebutuhkan petunjuk penggunaan media	63	1
3.	Mebutuhkan media yang mudah digunakan	64	0
4.	Mebutuhkan suara pendukung (audio berita/efek suara)	62	2
5.	Mebutuhkan penyajian materi dalam bentuk audio/audio visual	60	4
6.	Mebutuhkan kuis atau tantangan interaktif	45	19
7.	Tertarik menggunakan media interaktif berbasis digital	55	9
Jumlah		412	36
Presentase (%)		91,97%	8,03%

Pada aspek terakhir, yaitu penggunaan aplikasi fokusnya lebih ke bagaimana media itu sebaiknya dirancang dari segi tampilan dan fitur. Sebanyak 63 peserta didik menjawab ya, yang artinya 98,44% menginginkan tampilan awal media yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa kesan pertama dari sebuah media cukup berpengaruh terhadap minat belajar mereka.

Hal yang sama juga terlihat pada kebutuhan petunjuk penggunaan, di mana 63 peserta didik menjawab ya, yang artinya sebanyak 98,44% peserta didik merasa perlu pada panduan sebelum menggunakan media. Hal ini menjadi penting, karena tidak semua

peserta didik familiar dengan Canva. Selain itu, seluruh peserta didik 100% menginginkan media pembelajaran yang mudah untuk digunakan. Dari sisi konten, mayoritas peserta didik menginginkan adanya elemen audio. 62 peserta didik menjawab ya, yang artinya sebanyak 96,88% membutuhkan suara pendukung, dan 60 peserta didik juga menjawab ya, yang artinya 93,75% menginginkan materi disajikan tidak hanya dalam bentuk teks, tapi juga audio. Hal ini semakin menegaskan bahwa pembelajaran menyimak memang tidak bisa lepas dari unsur suara.

Untuk fitur interaktif seperti kuis, 45 peserta didik menjawab ya, yang artinya sebanyak 70,31% menginginkan adanya kuis interaktif, meskipun cukup tinggi, masih ada sekitar 19 peserta menjawab tidak, yang artinya sebanyak 29,68% tidak terlalu tertarik dengan fitur kuis interaktif tersebut. Jadi, fitur kuis interaktif ini tetap penting, akan tetapi perlu dikemas secara ringan dan menyenangkan. Pada butir terakhir, 55 peserta didik menjawab ya, yang artinya sebanyak 85,94% menyatakan tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, peserta didik sudah siap menerima pembelajaran yang lebih modern dan berbasis teknologi.

3. Simpulan Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

Tabel 4. 6 Kesimpulan Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

Aspek/Indikator	Persentase	Keterangan
aspek pengetahuan dan kebutuhan awal media pembelajaran		
Pengetahuan tentang media pembelajaran	96,88%	Sudah mengetahui
Ketersediaan media di sekolah	98,44%	Media tersedia
Penggunaan media pada teks berita	81,25%	Sudah digunakan namun belum merata
Kesulitan memahami teks berita	95,31%	Mengalami kesulitan
Pengalaman menggunakan media audiovisual	95,31%	Sudah pernah menggunakan
Kebutuhan media dalam memahami teks berita	100%	Sangat membutuhkan
Pengetahuan tentang Canva	60,94%	Sebagian mengetahui
Pengalaman menggunakan Canva	56,25%	Sebagian pernah menggunakan
Ketertarikan terhadap Canva	90,62%	Sangat tertarik
aspek proses pembelajaran		
Kebutuhan tujuan pembelajaran	98,44%	Sangat membutuhkan
Kebutuhan petunjuk/langkah	100%	Sangat membutuhkan
Kebutuhan latihan soal	71,88%	Cukup membutuhkan
Kebutuhan contoh audio/audiovisual	98,44%	Sangat membutuhkan
aspek penggunaan aplikasi		
Tampilan media yang menarik	98,44%	Sangat membutuhkan

Aspek/Indikator	Persentase	Keterangan
Petunjuk penggunaan media	98,44%	Sangat membutuhkan
Kemudahan penggunaan	100%	Sangat membutuhkan
Audio pendukung	96,88%	Sangat membutuhkan
Penyajian materi audio/audiovisual	93,75%	Sangat membutuhkan
Kuis interaktif	70,31%	Cukup membutuhkan
Ketertarikan media digital	85,94%	Tertarik

4.2.1.3 Analisis Kebutuhan Hasil Wawancara

1. Hasil Wawancara Guru

Wawancara dilakukan terhadap guru di SMA Negeri 1 Bantarujeg pada tanggal 16 April 2026. Untuk wawancara ada beberapa pertanyaan yang dijadikan patokan yaitu pada aspek *lack* (kekurangan), aspek *necessities* (kebutuhan), dan aspek *want* (keinginan). Berikut dapat disimpulkan hasil wawancara kepada guru.

Tabel 4. 7 Hasil Wawancara Guru

No	Aspek yang di wawancarai	Jawaban
Aspek <i>Necessities</i> (Kebutuhan)		
1.	Kondisi pembelajaran menyimak teks berita	Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran menyimak teks berita di kelas XI masih menghadapi kendala dalam hal keterlibatan siswa. Guru menyampaikan bahwa ketika berita hanya dibacakan, siswa cenderung merasa jenuh. Namun, ketika menggunakan media audio visual, minat siswa meningkat. Hal ini terlihat dari pernyataan guru bahwa siswa “kadang-kadang jenuh” saat mendengarkan teks, tetapi menjadi lebih tertarik ketika “ditayangkan dalam bentuk video”.

No	Aspek yang di wawancarai	Jawaban
2.	Media yang digunakan dalam pembelajaran	Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran menyimak teks berita umumnya berupa video yang ditayangkan melalui proyektor. Guru menyampaikan bahwa sumber video biasanya diambil dari platform digital dengan topik yang sedang hangat. Hal ini terlihat dari pernyataan bahwa media yang digunakan “dalam bentuk video” dan diambil dari “YouTube yang sedang viral atau berita terkini”.
3.	Pentingnya media pembelajaran	Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan siswa yang lebih menyukai media berbasis audio visual. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran “sangat penting” karena siswa “lebih suka menyimak dalam bentuk audio visual dibanding hanya mendengarkan”.
4.	Kebutuhan media pembelajaran interaktif	Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran menyimak teks berita. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan peserta didik yang lebih tertarik pada media berbasis audio visual dibandingkan dengan metode konvensional.
5.	Respon peserta didik terhadap media pembelajaran	Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa peserta didik menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa siswa terlihat antusias, terutama ketika pembelajaran dikaitkan dengan tugas yang

No	Aspek yang di wawancarai	Jawaban
		menarik. Hal ini terlihat dari pernyataan bahwa peserta didik “antusias” terutama saat diberikan tugas membuat vlog berita.
Aspek (<i>Lack</i>) Kekurangan		
6.	Ketersediaan media pembelajaran di sekolah	Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa dari segi fasilitas, media pembelajaran seperti proyektor sudah tersedia dengan cukup baik di sekolah. Namun, sebelumnya sempat terdapat kendala pada aspek teknis seperti aliran listrik. Guru menyampaikan bahwa “infocus sudah tersedia”, meskipun “sempat ada kendala pada arus listrik”, tetapi saat ini sudah dapat digunakan kembali.
7.	Peran media pembelajaran	Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa media pembelajaran dinilai sangat membantu dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Dengan adanya media, guru tidak perlu menjelaskan secara panjang lebar karena siswa dapat langsung memahami melalui tayangan. Hal ini diperkuat dengan pernyataan bahwa media “sangat bermanfaat” dan dapat “membantu dalam proses pembelajaran”.
Aspek (<i>Wants</i>) Keinginan		
8.	Media pembelajaran yang diharapkan	Berdasarkan hasil wawancara, guru mengharapkan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang lebih variatif dan terintegrasi dengan sistem pembelajaran saat ini. Hal ini terlihat dari pernyataan bahwa media yang diharapkan adalah “media berbasis digital” serta pemanfaatan platform seperti LMS, Google Classroom, dan Google Drive.

No	Aspek yang di wawancarai	Jawaban
9.	Fitur yang dibutuhkan dalam media pembelajaran	Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa media pembelajaran sebaiknya memuat komponen yang lengkap agar dapat menunjang proses pembelajaran secara optimal. Hal ini meliputi tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi. Guru menyampaikan bahwa media perlu memuat “tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi” sebagai tolak ukur pemahaman siswa.
10.	Kebutuhan akan latihan dan evaluasi	Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa media pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan latihan dan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Hal ini ditegaskan melalui pernyataan bahwa guru “menginginkan sekali” adanya latihan dan evaluasi dalam media pembelajaran.
11.	Ketertarikan terhadap media berbantuan Canva	Berdasarkan hasil wawancara, guru menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran berbantuan Canva. Hal ini karena Canva dinilai memiliki berbagai fitur yang mendukung pembelajaran interaktif. Guru menyatakan “sangat tertarik” karena Canva memiliki “fitur yang banyak” dan dapat digunakan untuk membuat media interaktif, termasuk game edukatif yang dapat meningkatkan minat siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan pada setiap aspek, selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan guru yang meliputi kebutuhan (*necessities*), kekurangan (*lacks*), dan keinginan (*wants*)

sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran menyimak teks berita.

a. Kebutuhan (*necessities*)

Kebutuhan (*necessities*) dalam penelitian ini mengacu pada hal-hal yang diperlukan guru agar pembelajaran menyimak teks berita bisa berjalan lebih optimal. Berdasarkan hasil wawancara, terlihat bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Guru menjelaskan bahwa penggunaan media sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Ketika pembelajaran hanya dilakukan dengan membaca teks, siswa cenderung cepat merasa jenuh. Sebaliknya, ketika materi disajikan dalam bentuk audio visual, seperti video, siswa terlihat lebih tertarik dan fokus. Hal ini sejalan dengan pernyataan guru bahwa siswa “kadang-kadang jenuh” saat hanya mendengarkan, tetapi menjadi lebih antusias ketika materi “ditayangkan dalam bentuk video”. Dari sini dapat dipahami bahwa media berbasis audio visual menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran menyimak teks berita.

Selain itu, guru juga membutuhkan media yang dapat membantu menyampaikan materi secara lebih efektif. Dengan adanya media, penjelasan tidak perlu terlalu panjang karena siswa bisa langsung memahami melalui tampilan yang disajikan. Guru juga menegaskan bahwa media pembelajaran “sangat bermanfaat” dan “membantu dalam proses pembelajaran”.

Tidak hanya itu, guru juga membutuhkan media yang tersusun secara jelas dan sistematis. Artinya, dalam satu media sudah terdapat tujuan pembelajaran, materi, hingga evaluasi. Hal ini penting agar pembelajaran lebih terarah sekaligus memudahkan guru dalam melihat sejauh mana pemahaman siswa.

b. Kekurangan (*Lacks*)

Kekurangan (*lacks*) dalam penelitian ini berkaitan dengan berbagai keterbatasan yang masih ditemukan dalam pembelajaran menyimak teks berita. Dari hasil wawancara, terlihat bahwa pembelajaran yang berlangsung saat ini belum sepenuhnya mampu melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu masalah yang cukup terlihat adalah siswa mudah merasa bosan ketika pembelajaran tidak didukung oleh media yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan masih belum sepenuhnya mampu menjaga perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.

Di sisi lain, penggunaan media sebenarnya sudah ada, namun masih terbatas dan belum maksimal. Guru memang sudah menggunakan video, tetapi sumbernya masih bergantung pada materi yang tersedia, seperti dari “YouTube yang sedang viral atau berita terkini”. Artinya, media yang digunakan belum dirancang secara khusus dan belum terintegrasi dalam satu sistem pembelajaran yang utuh.

Selain itu, ditemukan kendala dari segi fasilitas, seperti masalah pada aliran listrik yang menghambat penggunaan media. Meskipun saat ini sudah diperbaiki, kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sebelumnya belum berjalan secara optimal.

c. Keinginan (*wants*)

Keinginan (*wants*) mengarah pada harapan guru terhadap media pembelajaran yang lebih ideal ke depannya. Dari hasil wawancara, terlihat bahwa guru menginginkan media yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Guru berharap adanya media pembelajaran berbasis digital yang bisa terintegrasi dengan sistem yang sudah digunakan di sekolah, seperti LMS, *Google Classroom*, maupun *Google Drive*. Hal ini menunjukkan bahwa guru mulai mengarah pada pemanfaatan teknologi secara lebih maksimal dalam pembelajaran.

Selain itu, guru juga menginginkan media yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga dilengkapi dengan latihan dan evaluasi. Hal ini penting untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Bahkan, guru secara tegas menyatakan bahwa ia “menginginkan sekali” adanya fitur tersebut dalam media pembelajaran.

Guru juga menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Menurut guru, Canva memiliki banyak fitur yang bisa dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, termasuk untuk membuat kuis atau bahkan game edukatif.

Secara keseluruhan, guru berharap media pembelajaran yang dikembangkan nantinya tidak hanya membantu menyampaikan materi, tetapi juga mampu membuat siswa lebih tertarik, lebih aktif, dan lebih mudah memahami pembelajaran melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis teknologi.

2. Hasil Wawancara Peserta Didik

Tabel 4. 8 Hasil Wawancara Peserta Didik

No	Aspek yang di wawacarai	Jawaban Peserta Didik
Apsek <i>Necessities</i> (Kebutuhan)		
1.	Pengalaman mengikuti pembelajaran menyimak teks berita	Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menyimak teks berita memberikan manfaat dalam menambah wawasan dan pengetahuan. Namun, pada awalnya beberapa peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi. Seiring dengan penjelasan guru dan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, seperti pembuatan vlog atau kegiatan wawancara, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari pernyataan siswa bahwa pembelajaran “menambah

No	Aspek yang di wawacarai	Jawaban Peserta Didik
		wawasan”, awalnya “susah”, tetapi kemudian menjadi “seru banget” setelah dijelaskan dan melibatkan praktik langsung seperti “wawancara” dan “membuat hal yang baru”.
2.	Kesulitan dalam menyimak teks berita	Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik umumnya mengalami kesulitan pada aspek analisis teks berita, baik dalam memahami isi maupun dalam menyusun struktur dan penggunaan bahasa. Kesulitan tersebut meliputi proses “menganalisis”, “menstrukturkan keseluruhannya”, hingga “merangkai kata-kata” yang sesuai. Selain itu, beberapa peserta didik juga mengungkapkan bahwa materi terkadang “sulit diserap”, sehingga tidak semua informasi dapat dipahami secara optimal.
3.	Pentingnya media pembelajaran	Berdasarkan hasil wawancara, seluruh peserta didik sepakat bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu memahami materi. Media dinilai mampu memberikan visualisasi dan mempermudah proses penyimak. Hal ini terlihat dari pernyataan siswa bahwa media “penting banget” dan tanpa media pembelajaran “akan sulit memahami”, serta adanya dukungan “visualisasi atau audio” yang membantu proses belajar.
4.	Bentuk latihan yang diinginkan	Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik memiliki keinginan yang beragam terkait bentuk latihan. Sebagian besar menginginkan latihan berbentuk kuis karena dinilai lebih menarik dan menantang, seperti yang diungkapkan “berbentuk kuis agar lebih seru”.

No	Aspek yang di wawacarai	Jawaban Peserta Didik
		Namun, sebagian lainnya juga menginginkan soal uraian karena dapat melatih kemampuan dalam menyusun dan menata kata-kata.
Aspek (<i>Lack</i>) Kekurangan		
5.	Ketertarikan terhadap media yang digunakan saat ini.	Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini masih kurang menarik dan cenderung monoton. Hal ini terlihat dari pernyataan bahwa media yang digunakan “belum” menarik, “terkadang membosankan”, serta masih didominasi oleh metode konvensional tanpa pemanfaatan media digital seperti video atau audio visual.
6.	Kekurangan media pembelajaran saat ini	Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dinilai masih kurang interaktif dan belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Minimnya penggunaan media audio visual membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Hal ini terlihat dari pernyataan siswa yang menginginkan “media berbentuk audio visual” serta menyatakan bahwa pembelajaran saat ini “butuh media biar lebih ngerti”.
7.	Fokus peserta didik saat pembelajaran	Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik mengaku sering mengalami gangguan fokus selama pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh faktor internal seperti rasa bosan dan mengantuk, serta faktor eksternal seperti lingkungan kelas. Hal ini terlihat dari pernyataan siswa bahwa mereka “sering” kehilangan fokus, “suka

No	Aspek yang di wawacarai	Jawaban Peserta Didik
		ngantuk”, serta adanya gangguan dari lingkungan sekitar.
8.	Hal yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran	Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menyarankan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran agar lebih variatif dan menarik. Perubahan yang diharapkan meliputi variasi metode pembelajaran serta penambahan aktivitas seperti ice breaking untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini terlihat dari pernyataan bahwa perlu “merubah cara belajar” dan adanya usulan untuk menambahkan “ice breaking”.
Aspek (<i>Wants</i>) Keinginan		
9.	Media pembelajaran yang diinginkan	Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik mengharapkan media pembelajaran yang berbasis audio visual, seperti video atau animasi, agar lebih mudah dipahami dan menarik perhatian. Hal ini diperkuat dengan pernyataan siswa yang menginginkan media “menggunakan audio visual”, “berbentuk video”, atau “seperti animasi”.
10.	Fitur yang dibutuhkan dalam media pembelajaran	Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang diharapkan memiliki fitur yang lengkap dan tidak monoton, seperti tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, serta aktivitas interaktif lainnya. Hal ini terlihat dari pernyataan siswa yang menyebutkan perlunya “tujuan, materi, dan evaluasi” serta adanya kebutuhan fitur tambahan agar pembelajaran lebih variatif.

No	Aspek yang di wawacarai	Jawaban Peserta Didik
11.	Keterterikan terhadap kuis interaktif	Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media pembelajaran yang dilengkapi dengan kuis atau latihan interaktif. Hal ini terlihat dari respons siswa yang menyatakan “suka”, “iya setuju”, hingga “sangat suka”.
12.	Pengaruh media interaktif terhadap pembelajaran	Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik berpendapat bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan fokus dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini terlihat dari pernyataan bahwa pembelajaran menjadi “lebih fokus”, “lebih senang”, “tidak mengantuk”, serta “lebih mengerti”.
13.	Pengaruh terhadap penggunaan media berbasis digital	Berdasarkan hasil wawancara, seluruh peserta didik menyatakan persetujuan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini ditunjukkan melalui pernyataan siswa yang mengatakan “setuju” dan “sangat setuju”, karena media digital dianggap lebih sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan pada setiap aspek, selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan guru yang meliputi kebutuhan (*necessities*), kekurangan (*lacks*), dan keinginan (*wants*) sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran menyimak teks berita.

a. **Kebutuhan (*necessities*)**

Kebutuhan (*necessities*) dalam penelitian ini mengacu pada hal-hal yang dibutuhkan peserta didik agar pembelajaran menyimak teks berita bisa berjalan dengan lebih optimal. Berdasarkan hasil wawancara,

terlihat bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami isi berita secara lebih jelas dan tidak sekadar mendengar saja.

Peserta didik menyampaikan bahwa pembelajaran menyimak teks berita sebenarnya bisa menambah wawasan. Hal ini terlihat dari pernyataan bahwa kegiatan tersebut dapat “menambah wawasan”. Namun, agar tujuan itu benar-benar tercapai, pembelajaran perlu didukung oleh media yang sesuai dan menarik.

Selain itu, peserta didik juga membutuhkan media yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, terutama melalui unsur audio dan visual. Mereka merasa bahwa tanpa bantuan media, materi menjadi lebih sulit dipahami. Hal ini terlihat dari pernyataan bahwa tanpa media pembelajaran akan “sulit memahami”. Dari sini bisa dipahami bahwa media berbasis audio visual menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran menyimak teks berita.

Di samping itu, peserta didik juga membutuhkan media yang memiliki susunan yang jelas, seperti adanya tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi. Komponen tersebut penting agar mereka tahu arah pembelajaran sekaligus bisa mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang sudah dipelajari.

b. Kekurangan (*lacks*)

Kekurangan (*lacks*) berkaitan dengan kondisi pembelajaran yang masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara, masih ditemukan beberapa kendala yang membuat pembelajaran menyimak teks berita belum berjalan secara maksimal.

Salah satu kekurangan yang cukup terlihat adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah. Peserta didik menyebutkan bahwa pembelajaran masih berlangsung secara “ceramah” dan lebih banyak menggunakan “buku paket” serta “penjelasan manual”. Hal ini membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas dan belum interaktif. Peserta didik mengungkapkan bahwa media yang digunakan “terkadang membosankan” dan bahkan ada yang mengatakan “tidak pernah menggunakan video atau audio visual”. Kondisi ini membuat mereka kurang tertarik dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Dari segi pemahaman, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam menyimak teks berita. Kesulitan tersebut terutama pada bagian analisis, penyusunan struktur, dan penggunaan bahasa. Hal ini terlihat dari pernyataan seperti “menganalisisnya sulit”, “menstrukturkan keseluruhannya”, dan “merangkai kata-kata”. Bahkan, ada juga yang menyampaikan bahwa materi terkadang “sulit diserap”.

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada tingkat fokus peserta didik selama pembelajaran. Mereka mengaku “sering” kehilangan fokus dan “suka mengantuk”. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu menarik perhatian mereka secara maksimal.

c. **Keinginan (*wants*)**

Keinginan (*wants*) berkaitan dengan harapan peserta didik terhadap pembelajaran yang lebih ideal. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menginginkan pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan mengikuti perkembangan teknologi.

Peserta didik berharap adanya media pembelajaran yang berbasis audio visual, seperti video atau animasi, karena dianggap lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Hal ini terlihat dari pernyataan mereka yang menginginkan media “berbentuk video”, “audio visual”, atau “seperti animasi”.

Selain itu, mereka juga menginginkan adanya fitur interaktif dalam media pembelajaran, seperti kuis atau latihan. Menurut mereka, fitur tersebut bisa membuat pembelajaran lebih seru dan tidak membosankan. Hal ini terlihat dari respons peserta didik yang menyatakan “suka”

bahkan “sangat suka” terhadap media yang dilengkapi dengan kuis interaktif.

Peserta didik juga mengharapkan adanya variasi dalam pembelajaran, misalnya dengan menambahkan aktivitas seperti ice breaking agar suasana belajar tidak terlalu tegang. Hal ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya butuh materi, tetapi juga pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Lebih jauh lagi, peserta didik merasa bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital dapat membantu mereka lebih fokus dan lebih mudah memahami materi. Hal ini terlihat dari pernyataan bahwa pembelajaran menjadi “lebih fokus”, “lebih senang”, dan “tidak ngantuk”. Oleh karena itu, secara umum peserta didik menyatakan “setuju” bahkan “sangat setuju” terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pembelajaran menyimak teks berita.

4.2.2. Desain (*Design*)

Tahap metode ADDIE yang kedua adalah design atau desain. Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat. Desain dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran, membuat model, mengumpulkan materi, mendesain media yang akan dibuat, dan memilih strategi pengujian serta menyusun teks.

Dalam tahap ini, media pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan prinsip *Deep Learning* yang terdiri atas *joyful learning*, *mindful learning*, dan *meaningful learning*. Prinsip *joyful learning* dirancang melalui penyediaan menu *ice breaking* dan permainan interaktif yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Prinsip *mindful learning* dirancang melalui kegiatan menyimak video berita dan analisis hasil simakan yang mendorong peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami informasi yang diperoleh. Sementara itu, prinsip *meaningful learning* dirancang melalui kegiatan refleksi, penyusunan kesimpulan, dan pengumpulan tugas yang

memungkinkan peserta didik menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman belajarnya.

4.2.2.1 Tujuan

Tahap pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan, keinginan, serta mengatasi kekurangan yang dialami guru dan peserta didik dalam pembelajaran menyimak teks berita di kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil angket dan wawancara, diketahui bahwa media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif serta memudahkan peserta didik dalam memahami isi teks berita. Media ini disajikan dalam bentuk tautan (*link*) yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti *smartphone* maupun laptop, serta dapat ditampilkan menggunakan proyektor dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media yang diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.

4.2.2.2 Media Pembelajaran Awal

Berdasarkan hasil observasi, media pembelajaran yang digunakan guru berupa *PowerPoint* yang berisi materi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita yang disajikan dalam bentuk teks dan gambar. *Powerpoint* digunakan guru sebagai sarana penyampaian materi kepada peserta didik. Namun, media tersebut masih bersifat sederhana dan terbatas pada penyajian informasi sehingga interaksi peserta didik dengan media belum optimal. Oleh karena itu, media *powerpoint* tersebut dikembangkan menjadi media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan canva yang dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung pembelajaran menyimak teks berita. Berikut media pembelajaran awal yang digunakan guru.

Gambar 4. 1 Media Pembelajaran Awal

STRUKTUR DAN KEBAHASAAN TEKS BERITA




- **Kepala berita**
Kepala berita memiliki lingkup bahasa yang lebih besar. Umumnya penulis mengawali informasinya dengan menggunakan empat unsur, yaitu *apa, di mana, kapan, dan siapa*.
- **Tubuh berita**
Berisi penjelasan mengenai informasi yang telah disampaikan pada bagian kepala berita. Menjelaskan jawaban atas pertanyaan *mengapa* dan *bagaimana*.
- **Ekor berita**
Mencantumkan informasi yang bersifat tambahan. Bagian ini dapat dihilangkan dan tidak berpengaruh terhadap pokok berita.

Kaidah Kebahasaan

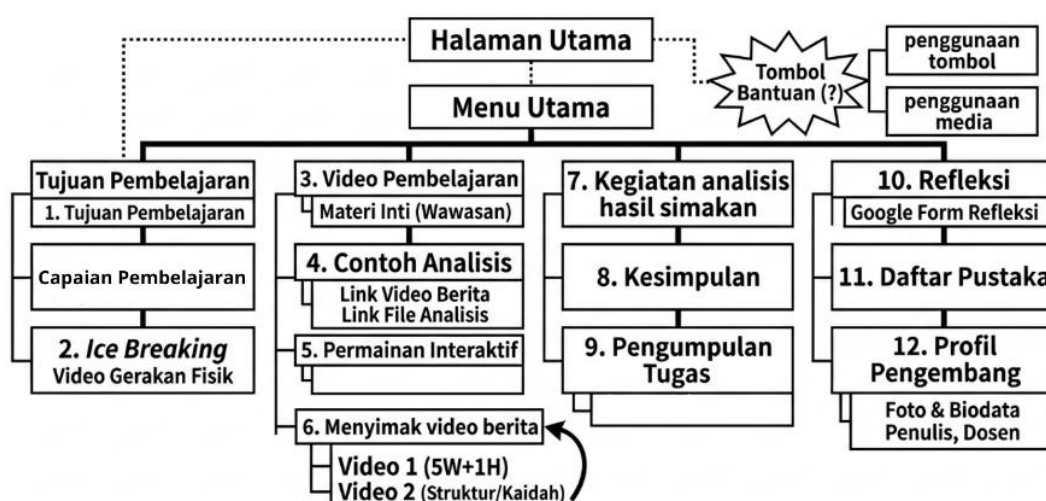
1. Penggunaan kata baku
2. Kalimat langsung/Tidak langsung
3. Konjungsi kronologis/Temporal (menjelaskan hubungan waktu)
4. Kata keterangan/Adverbia

Terima Kasih

4.2.2.3 Model dan Capaian Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk media interaktif berbasis Canva yang dapat diakses melalui tautan (*link*). Media pembelajaran ini dapat ditampilkan oleh guru saat proses pembelajaran di kelas serta dapat diakses kembali oleh peserta didik menggunakan gadget masing-masing, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar kapan pun dan di mana pun.

Gambar 4. 2 Model Media Pembelajaran



4.2.2.4 Desain Media Pembelajaran

1. Proses Desain Media Pembelajaran

1) Analisis Masalah

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket kebutuhan yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Bantarujeg, diperoleh informasi bahwa pembelajaran menyimak teks berita masih menghadapi beberapa kendala. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media masih belum optimal dan cenderung terbatas pada buku teks, penjelasan guru, serta video yang penggunaannya belum dilakukan secara konsisten. Kondisi tersebut membuat sebagian peserta didik merasa kurang fokus, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami isi teks berita yang disampaikan.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah digunakan, dan dilengkapi unsur audio visual agar membantu mereka memahami materi menyimak teks berita dengan lebih baik. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva pada materi teks berita kelas XI. Media ini dirancang dengan memadukan unsur audio, visual, materi, latihan, serta evaluasi pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan lebih fokus, aktif, dan bermakna. Selain itu, penggunaan Canva dipilih karena memiliki tampilan yang menarik, mudah diakses, dan mendukung penyajian pembelajaran yang lebih interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2) Penyusunan Capaian Pembelajaran

Penyusunan capaian pembelajaran dalam penelitian ini disesuaikan dengan fase F kurikulum merdeka yakni:

a. Menyimak

Peserta didik mampu mengevaluasi gagasan, perasaan, pandangan, arahan, dan/atau pesan dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan); dan mengapresiasi teks sastra berbentuk teks aural.

3) Penyusunan Tujuan Pembelajaran

- a. Setelah mempelajari materi dan menyimak tayangan video berita melalui media pembelajaran, peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur, informasi, gagasan, dan pesan dalam teks berita secara tepat.
- b. Setelah mempelajari materi dan menyimak tayangan berita pada media pembelajaran, peserta didik mampu menentukan fakta serta menyimpulkan isi teks berita yang disimak secara benar.

- c. Setelah mempelajari materi dan menyimak tayangan video berita pada media media pembelajaran, peserta didik mampu menganalisis kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks berita secara tepat.

4) Penyusunan Materi

Materi teks berita dalam buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia kelas XI secara konsisten mengarahkan siswa pada pengembangan literasi teknologi dan kebangsaan melalui tema utama “Berita Inovasi yang Menghibur”. Fokus materi dalam buku ini bukan sekadar menyampaikan peristiwa sehari-hari, melainkan menekankan pada pencapaian sains, temuan teknologi, dan prestasi intitusional, seperti inovasi robotika dan industri pesawat terbang nasional. Secara pedas Secara pedagogis, buku ini menggunakan pendekatan multimodal yang kuat, di mana siswa tidak hanya diajarkan menganalisis teks berita cetak dengan struktur piramida terbalik dan unsur ADIKSIMBA, tetapi juga diarahkan untuk memahami dan memproduksi berita dalam bentuk audiovisual atau vlog. Hal ini menunjukkan bahwa materi teks berita dalam buku ini dirancang untuk menjawab tantangan digitalisasi dan membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis terhadap perkembangan inovasi di Indonesia.

a. Pengertian Teks Berita

Teks berita adalah teks yang berisi informasi mengenai suatu peristiwa atau kejadian yang bersifat faktual dan aktual serta disampaikan kepada masyarakat melalui media massa. Informasi yang disajikan dalam teks berita bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan objektif mengenai suatu peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar maupun dalam lingkup yang lebih luas.

Dalam Buku Bahasa Indonesia SMA Kelas XI Kurikulum Merdeka, teks berita dijelaskan sebagai teks yang menyajikan fakta secara objektif dan bertujuan memberikan informasi penting kepada pembaca atau pendengar (Marwati & Waskitaningtyas, 2017). Objektivitas menjadi

prinsip utama dalam teks berita agar informasi yang disampaikan tidak dipengaruhi oleh pendapat pribadi penyampai berita.

Dalam pembelajaran menyimak, teks berita umumnya disajikan dalam bentuk lisan atau audiovisual, seperti siaran berita radio, televisi, atau video daring. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk memahami isi informasi yang disampaikan secara tepat, cermat, dan kritis agar pesan yang terkandung dalam berita dapat dipahami dengan baik.

b. Ciri-ciri Teks Berita

Berdasarkan Buku Bahasa Indonesia SMA Kelas XI Kurikulum Merdeka, teks berita memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Marwati & Waskitaningtyas, 2017):

1. Bersifat faktual, yaitu berdasarkan peristiwa yang benar-benar terjadi dan dapat dibuktikan kebenarannya.
2. Bersifat aktual, yaitu memuat informasi yang baru atau sedang terjadi sehingga relevan dengan kondisi terkini.
3. Disampaikan secara objektif, tanpa disertai opini atau penilaian pribadi penulis maupun penyampai berita.
4. Bersifat informatif, memberikan informasi yang penting, berguna, dan dibutuhkan oleh masyarakat.
5. Menggunakan bahasa yang jelas, lugas, dan komunikatif, sehingga mudah dipahami oleh pembaca atau pendengar dari berbagai latar belakang.

c. Struktur Teks Berita

Di dalam teks berita, terdapat 3 struktur yang tak boleh dilewatkan, yaitu kepala berita, tubuh berita, dan ekor berita.

1. Kepala Berita

Kepala berita adalah bagian awal yang memuat banyak informasi penting, yaitu apa, dimana, kapan, dan siapa. Kepala berita disebut juga sebagai lite, teras berita, atau orientasi.

2. Tubuh Berita

Tubuh berita berisi penjelasan mengenai informasi yang disampaikan pada bagian kepala berita. Pada bagian tubuh berita, terdapat jawaban atas pertanyaan mengapa dan bagaimana peristiwa itu terjadi. Struktur ini memuat latar belakang, penyebab, hingga upaya yang dilakukan pihak terkait untuk menyelesaikan peristiwa itu.

3. Ekor Berita

Bagian ini mencantumkan informasi yang bersifat tambahan. Jika ekor berita dihilangkan, maka tidak terpengaruh terhadap pokok berita. Mengapa demikian? Sebab keenam unsur berita sudah dijelaskan dengan lengkap di bagian kepala dan tubuh berita. Struktur teks berita digambarkan menyerupai piramida terbalik. Semakin ke bawah, semakin sedikit informasi yang disampaikan. Maka dari itu, penyampaian informasi secara lengkap hendaknya diletakkan di bagian awal dan tengah (tubuh berita).

d. Unsur-unsur Teks Berita

Buku Bahasa Indonesia kelas XI Kurikulum Merdeka menjelaskan bahwa teks berita harus memuat unsur-unsur ADIKSIMBA, yaitu:

1. (Apa): peristiwa yang terjadi
2. (Di mana): tempat terjadinya peristiwa
3. (Kapan): waktu terjadinya peristiwa
4. (Siapa): pihak-pihak yang terlibat
5. (Mengapa): alasan terjadinya peristiwa
6. (Bagaimana): proses atau jalannya peristiwa

Kelengkapan unsur-unsur tersebut menjadikan berita mudah dipahami dan informasinya tersampaikan secara utuh (Marwati & Waskitaningtyas, 2017).

5) Penyusunan Evaluasi

Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif teks berita ini disusun untuk melihat sejauh mana kemampuan menyimak siswa kelas XI setelah menggunakan media pembelajaran. Evaluasi di dalam media tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga proses pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung. Bentuk evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran ini meliputi kuis (permainan) interaktif pilihan ganda, kegiatan analisis hasil simakan, serta angket refleksi siswa. Ketiga bentuk evaluasi tersebut digunakan untuk mengukur pemahaman konsep, keterampilan menyimak, dan respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif.

1. Evaluasi Pemahaman (Evaluasi Formatif)

Penempatan pada media yaitu menu nomor 5 “Permainan Interaktif” tahap evaluasi ini dilakukan setelah siswa mempelajari materi utama dan menyaksikan video pembelajaran yang tersedia di dalam media. Pada bagian ini, siswa diarahkan untuk mengerjakan permainan interaktif sebagai bentuk latihan sekaligus untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami materi yang telah dipelajari. Evaluasi ini menggunakan

Evaluasi formatif ini difokuskan pada pemahaman dasar siswa mengenai pengertian teks berita, ciri-ciri teks berita, unsur-unsur teks berita, struktur teks berita, dan kaidah kebahasaan. Bentuk evaluasi yang digunakan berupa kuis interaktif pilihan ganda yang disusun menggunakan aplikasi *Zep Quiz*. Penggunaan aplikasi ini bertujuan agar proses evaluasi menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Setelah siswa menyelesaikan kuis, media akan langsung menampilkan skor hasil pengerjaan sehingga siswa dapat mengetahui tingkat pemahamannya secara langsung.

2. Evaluasi Keterampilan Menyimak (Evaluasi Sumatif)

Penempatan pada media yaitu menu nomor 6 “Menyimak Video Berita” dan menu nomor 7 yaitu “Kegiatan Analisis Simakan” ahap ini

menjadi bagian utama dalam evaluasi karena lebih menekankan pada keterampilan menyimak siswa. Pada bagian ini, siswa diminta untuk menyimak video berita, kemudian melakukan kegiatan analisis berdasarkan isi berita yang didengar dan dipahami.

Kegiatan evaluasi dibagi menjadi dua aktivitas. Pada aktivitas pertama, siswa menyimak Video Berita 1 kemudian mengisi tabel analisis unsur berita berdasarkan unsur 5W+1H. Selanjutnya, pada aktivitas kedua siswa menyimak Video Berita 2 dan menganalisis struktur teks berita yang terdiri atas kepala berita, tubuh berita, dan ekor berita. Selain itu, siswa juga diminta mengidentifikasi kaidah kebahasaan yang terdapat dalam video berita tersebut.

Instrumen yang digunakan pada tahap ini berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital yang sudah terhubung langsung di dalam media pembelajaran. Setelah selesai mengerjakan, siswa dapat mengumpulkan hasil pekerjaannya melalui menu pengumpulan tugas yang terhubung dengan *Google Drive*.

3. Evaluasi Diri dan Respons Siswa (Refleksi)

Penempatan pada media yaitu menu nomor 10 “Refleksi” Tahap terakhir dalam evaluasi ini adalah refleksi. Pada tahap ini, siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan media interaktif. Refleksi dilakukan untuk mengetahui pengalaman belajar siswa selama menggunakan media, baik dari segi pemahaman materi maupun tampilan media yang digunakan.

Siswa diminta untuk mengisi angket refleksi terkait kemudahan memahami materi, kendala yang dirasakan saat menyimak video berita, serta kesan mereka terhadap tampilan dan penggunaan media pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat memberikan saran atau masukan untuk perbaikan media ke depannya. Instrumen refleksi menggunakan *Google Form* yang tautannya sudah tersedia langsung pada menu refleksi di dalam media pembelajaran.

6) Tahapan Membuat Media Menggunakan Aplikasi Canva

Media interaktif pada penelitian ini dikembangkan menggunakan platform Canva. Proses pembuatan media diawali dengan menyusun materi pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi teks berita yang digunakan pada kelas XI. Setelah materi terkumpul, peneliti membuat rancangan tampilan media yang meliputi pemilihan warna, jenis huruf, tata letak, serta navigasi yang akan digunakan dalam media pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada Canva untuk mengembangkan media pembelajaran. Fitur *Text* digunakan untuk menambahkan judul, materi, petunjuk penggunaan, serta informasi lainnya. Fitur *Elemen* dimanfaatkan untuk menambahkan ikon, garis, bentuk, dan elemen visual yang mendukung tampilan media. Selain itu, fitur Upload digunakan untuk memasukkan gambar, video pembelajaran, video berita, dan berbagai media pendukung lainnya yang telah disiapkan sebelumnya.

Media juga dirancang dengan mengintegrasikan prinsip *deep learning* yang meliputi *joyful learning*, *mindful learning*, dan *meaningful learning* melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang tersedia di dalam media

Pada tahap berikutnya, peneliti mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran ke dalam media, seperti video pembelajaran, permainan interaktif, lembar kerja digital, *Google Form* refleksi, dan *Google Drive* pengumpulan tugas. Integrasi tersebut dilakukan menggunakan fitur *hyperlink* sehingga setiap tombol dan menu yang tersedia dapat mengarahkan pengguna ke halaman atau sumber belajar yang dituju.

Setelah seluruh komponen media selesai disusun, peneliti melakukan pengecekan terhadap tampilan, fungsi navigasi, dan kelengkapan materi untuk memastikan media dapat digunakan dengan baik. Media yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli bahasa, ahli

materi, ahli model dan ahli media sebelum dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator.

7) Model Desain Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar, gambar tersebut dapat dijabarkan lebih terperinci pada desain tampilan produk jadi dari rancangan media interaktif seperti berikut ini.

1. Halaman awal

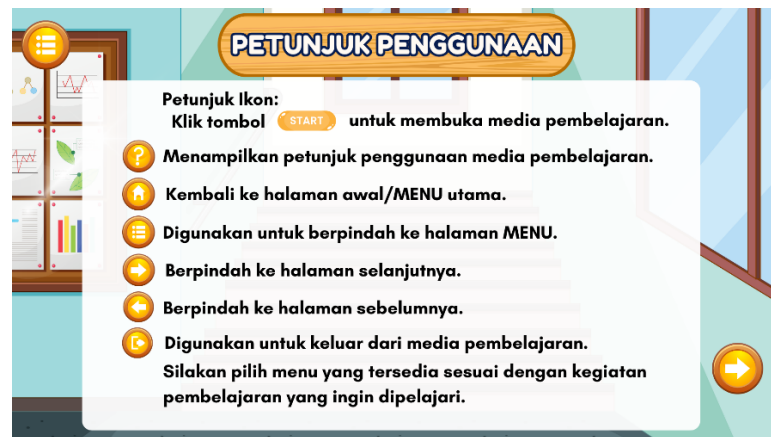


Gambar 4. 3 Halaman Awal

Halaman pertama merupakan tampilan pembuka dari media pembelajaran interaktif. Tampilan halaman dibuat sederhana dengan latar belakang berwarna putih dan dipadukan dengan garis bingkai hitam agar terlihat rapi dan tidak terlalu ramai. Pada bagian tengah halaman terdapat judul utama media, yaitu “Media Interaktif Pembelajaran Menyimak Teks Berita”. Di bawah judul tersebut juga terdapat keterangan sasaran pengguna media, yaitu untuk siswa kelas XI SMA/MA.

Tata letak pada halaman awal dibuat simetris agar perhatian siswa langsung tertuju pada judul media pembelajaran. Pada bagian bawah halaman terdapat tombol navigasi “Mulai” yang telah diintegrasikan dengan fitur hyperlink. Tombol tersebut berfungsi untuk mengarahkan pengguna menuju halaman berikutnya, yaitu halaman petunjuk penggunaan media.

2. Petunjuk Penggunaan Tombol



Gambar 4.4 Petunjuk Tombol

Halaman kedua berisi panduan awal mengenai penggunaan media pembelajaran. Tampilan halaman tetap menggunakan konsep minimalis dengan latar putih dan garis hitam sebagai pembatas setiap bagian informasi. Pada bagian atas terdapat judul halaman, kemudian di bawahnya disajikan penjelasan mengenai fungsi tombol-tombol yang akan digunakan siswa selama mengoperasikan media pembelajaran.

Pada halaman ini dijelaskan fungsi menu pembukaan, menu utama, dan tombol bantuan yang ditandai dengan ikon tanda tanya (?). Tombol bantuan tersebut digunakan untuk membantu siswa memahami cara penggunaan media pembelajaran dan fungsi setiap navigasi yang tersedia. Selain itu, di bagian bawah halaman juga terdapat tombol navigasi lanjut yang dihubungkan menggunakan *hyperlink* menuju halaman menu utama.

3. Menu Utama

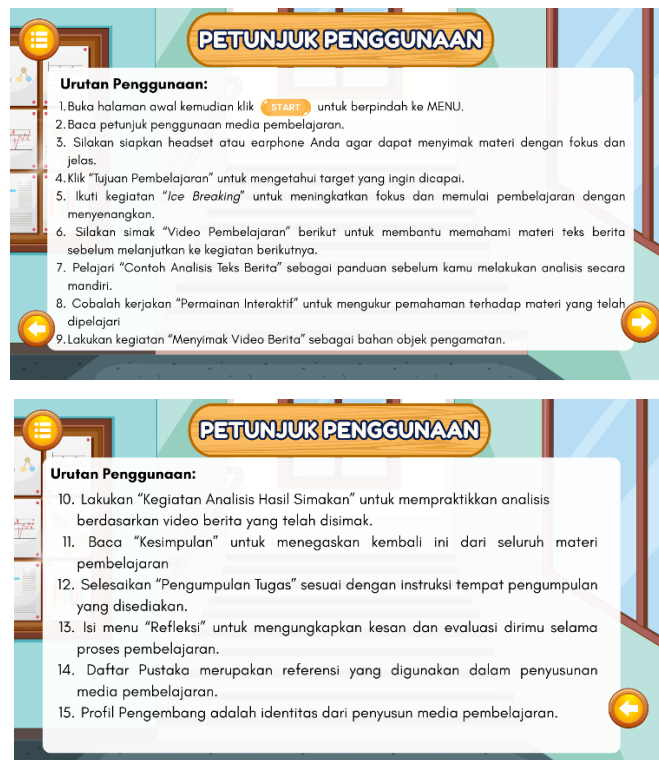


Gambar 4. 5 Menu Utama

Halaman menu utama berfungsi sebagai pusat navigasi media pembelajaran. Pada bagian atas halaman terdapat judul “Menu Utama” yang dibuat dengan garis bingkai tegas agar mudah dikenali siswa. Di bawah judul tersebut terdapat beberapa kotak menu yang disusun secara rapi seperti tampilan dashboard.

Menu yang tersedia meliputi *Ice Breaking*, Video Pembelajaran, Contoh Analisis Teks Berita, Permainan Interaktif, Menyimak Video Berita, Kesimpulan, Pengumpulan Tugas, Refleksi, Daftar Pustaka, dan Profil Pengembang. Setiap kotak menu telah ditanamkan fitur *hyperlink* sehingga siswa dapat langsung menuju halaman yang dipilih tanpa harus membuka halaman secara berurutan. Sistem navigasi seperti ini memudahkan siswa dalam mengakses materi sesuai kebutuhan pembelajaran.

4. Petunjuk Penggunaan Media Interaktif

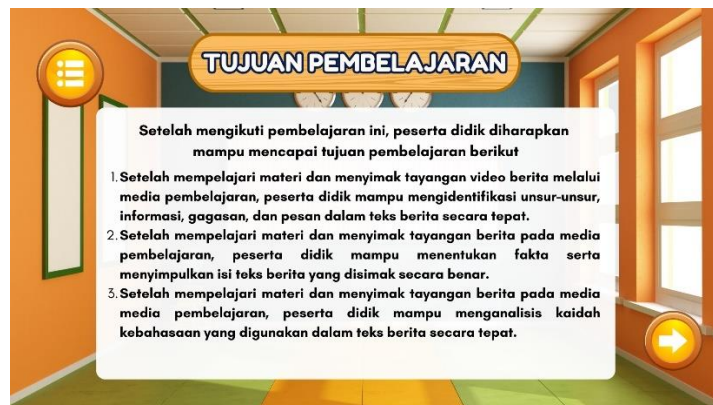


Gambar 4. 6 Petunjuk Penggunaan

Halaman ini berisi penjelasan lebih rinci mengenai penggunaan tombol navigasi dan cara mengoperasikan media pembelajaran. Tampilan halaman dibuat sederhana dengan pembagian dua bagian utama, yaitu penggunaan tombol dan penggunaan media.

Pada halaman ini dijelaskan fungsi ikon navigasi seperti tombol kembali, tombol lanjut, tombol menuju menu utama, serta cara memutar video yang tersedia di dalam media. Selain itu, terdapat tombol kembali yang dihubungkan dengan *hyperlink* menuju halaman menu utama sehingga siswa dapat kembali mengakses materi lain dengan mudah.

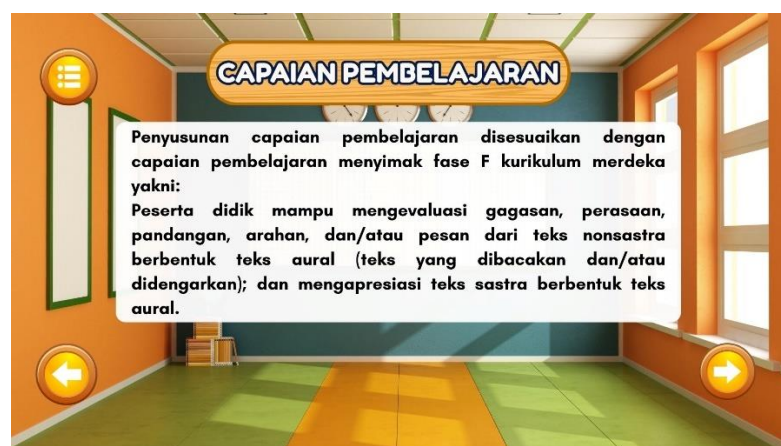
5. Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. 7 Tujuan Pembelajaran

Halaman tujuan pembelajaran berisi kompetensi yang ingin dicapai siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Tujuan pembelajaran disajikan dalam bentuk poin-poin agar mudah dipahami siswa, meliputi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks berita, menganalisis struktur teks berita, serta menganalisis kaidah kebahasaan teks berita. Pada halaman ini juga terdapat tombol navigasi kembali dan lanjut yang terintegrasi dengan fitur *hyperlink*.

6. Capaian Pembelajaran

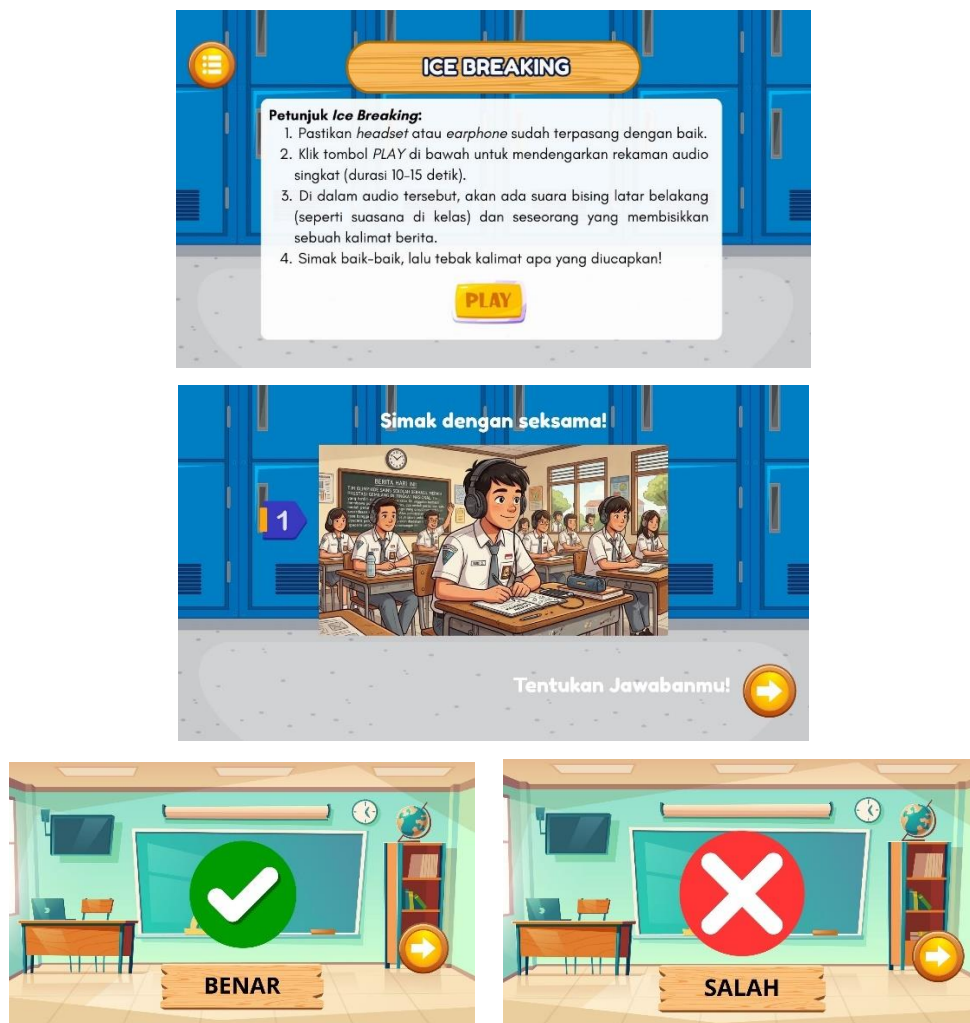


Gambar 4. 8 Capaian Pembelajaran

Halaman capaian pembelajaran memuat capaian pembelajaran fase F Kurikulum Merdeka yang berkaitan dengan keterampilan menyimak teks nonsastra berbentuk aural. Halaman ini bertujuan untuk menunjukkan kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum yang

digunakan di sekolah. Selain itu, tersedia tombol navigasi untuk berpindah ke halaman berikutnya maupun kembali ke halaman sebelumnya.

7. *Ice Breaking*



Gambar 4. 9 *Ice Breaking*

Halaman *Ice Breaking* digunakan sebagai kegiatan pembuka kognitif sebelum siswa memasuki materi inti pembelajaran. Pada halaman ini ditampilkan judul menu dan petunjuk pengerjaan aktivitas Uji Fokus Audio secara mandiri menggunakan perangkat *headset* atau *earphone*.

Media menyediakan tautan berbasis rekaman audio singkat bermuatan gangguan latar belakang (*noise*) yang berisi pembacaan

kalimat informasi berita aktual. Aktivitas *ice breaking* ini dirancang dengan model pilihan ganda interaktif, di mana opsi jawaban pengecoh dibuat sangat mirip pada awal kalimat namun berbeda pada detail informasi di tengah atau akhir kalimat. Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi kesiapan kognitif, melatih ketajaman menyimak kritis, serta membangun fokus mendalam (*deep learning*) siswa sebelum mereka melakukan aktivitas menyimak video berita utama pada menu berikutnya. Di bagian bawah halaman tetap tersedia tombol navigasi untuk kembali ke menu utama dan tombol lanjut menuju materi berikutnya.

8. Video Pembelajaran



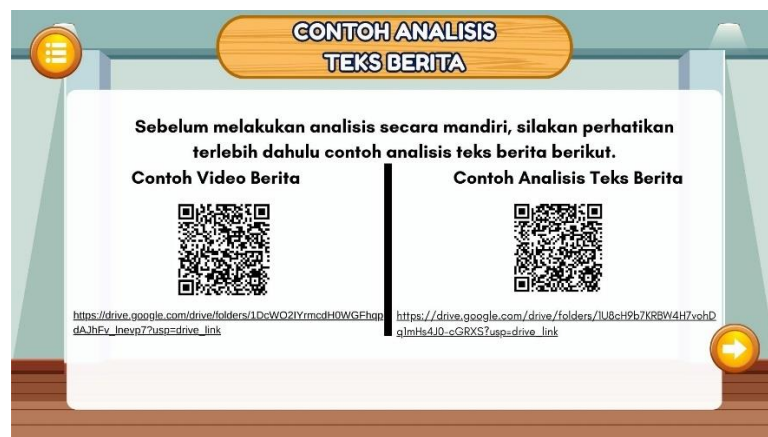
Gambar 4. 10 Video Pembelajaran

Halaman video pembelajaran berisi materi utama mengenai teks berita yang disajikan dalam bentuk audiovisual. Tampilan halaman

dibuat sederhana dengan area khusus untuk pemutaran video pembelajaran.

Melalui halaman ini siswa dapat langsung memutar video pembelajaran menggunakan tombol *play* yang tersedia pada media Canva. Materi dalam video menjelaskan konsep teks berita, unsur-unsur berita, struktur teks berita, dan kaidah kebahasaan. Selain itu, pada bagian bawah halaman terdapat tombol navigasi menuju halaman contoh analisis teks berita.

9. Contoh Analisis Teks Berita

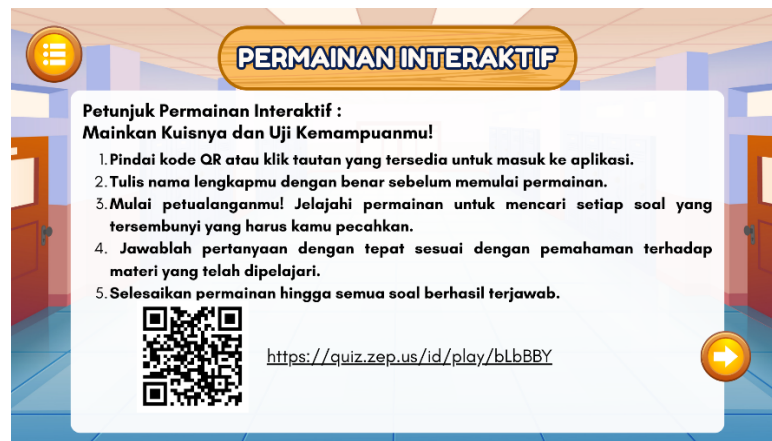


Gambar 4. 11 Contoh Analisis Teks Berita

Halaman ini berisi contoh video berita dan contoh hasil analisis teks berita yang dapat dijadikan acuan oleh siswa sebelum melakukan kegiatan analisis secara mandiri. Pada halaman terdapat bagian yang memisahkan tautan video berita dan tautan file analisis.

Tombol pada halaman ini telah diintegrasikan dengan *hyperlink* eksternal yang akan membuka video berita maupun dokumen hasil analisis pada *google drive*. Dengan adanya contoh analisis, siswa dapat memperoleh gambaran mengenai cara mengidentifikasi unsur berita, struktur teks berita, dan kaidah kebahasaan dengan benar.

10. Permainan Interaktif



Gambar 4. 12 Permainan Interaktif

Halaman permainan interaktif digunakan sebagai evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pada halaman ini terdapat petunjuk singkat mengenai kegiatan permainan interaktif yang akan dilakukan siswa.

Permainan dirancang dalam bentuk kuis digital berbasis game sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton. Tautan permainan telah dihubungkan dengan *hyperlink* menuju platform kuis interaktif. Melalui kegiatan ini siswa dapat langsung memperoleh umpan balik terhadap jawaban yang diberikan.

11. Menyimak Video Berita



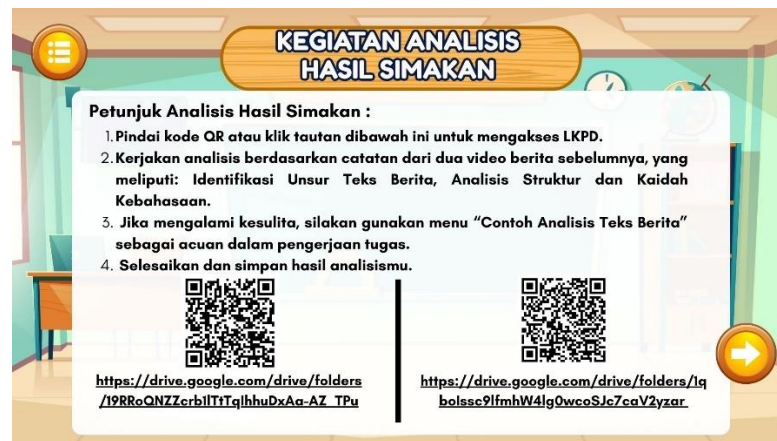


Gambar 4. 13 Menyimak Video Berita

Halaman menyimak video berita menjadi bagian utama dalam kegiatan pembelajaran menyimak. Pada halaman ini tersedia dua video berita yang digunakan sebagai bahan analisis siswa.

Video pertama digunakan untuk mengidentifikasi unsur-unsur berita berdasarkan konsep 5W+1H, sedangkan video kedua digunakan untuk menganalisis struktur teks berita dan kaidah kebahasaan. Siswa dapat memutar video secara langsung melalui media pembelajaran, kemudian mencatat hasil simakannya pada lembar kerja yang telah disediakan.

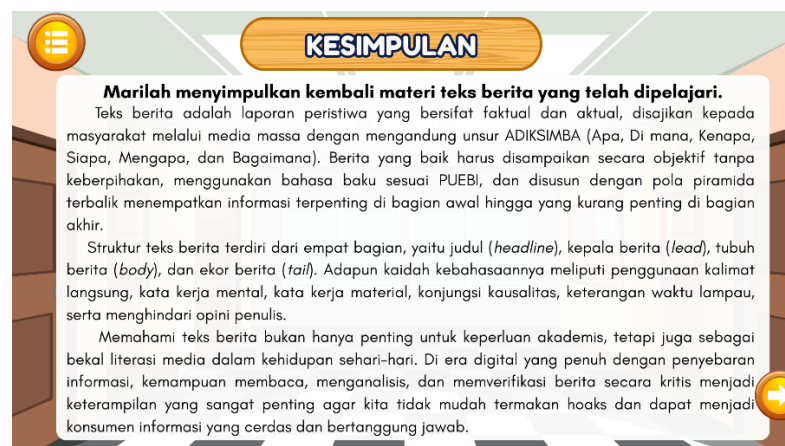
12. Kegiatan Analisis Hasil Simakan



Gambar 4. 14 Kegiatan Analisis Hasil Simakan

Halaman kegiatan analisis hasil simakan berisi instruksi pengerjaan tugas berdasarkan video berita yang telah disimak sebelumnya. Pada halaman ini siswa diarahkan untuk mengidentifikasi unsur-unsur berita, menganalisis struktur teks berita, dan menganalisis kaidah kebahasaan melalui lembar kerja digital yang telah disediakan. Selain itu, terdapat tautan *hyperlink* menuju *Google Drive* untuk mengakses LKPD serta tombol navigasi untuk berpindah halaman.

13. Kesimpulan

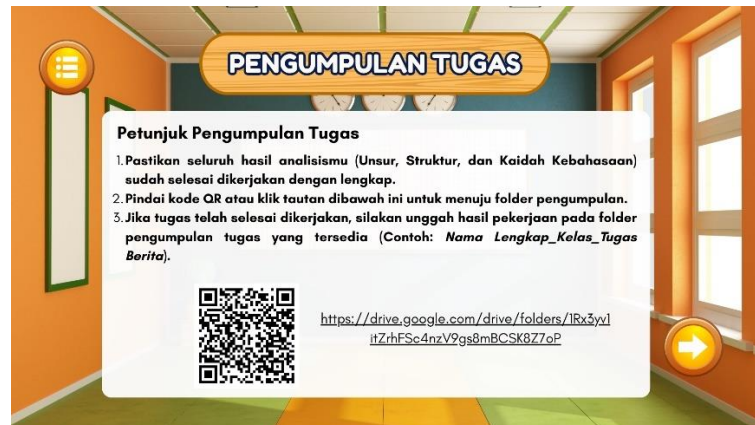


Gambar 4. 15 Kesimpulan

Halaman kesimpulan berisi rangkuman materi mengenai teks berita yang telah dipelajari siswa. Pada halaman ini disajikan kembali pengertian teks berita, unsur-unsur berita, struktur teks berita, serta

kaidah kebahasaan secara singkat agar siswa dapat memahami inti materi pembelajaran. Selain itu, tersedia tombol navigasi untuk berpindah ke halaman berikutnya maupun kembali ke halaman sebelumnya.

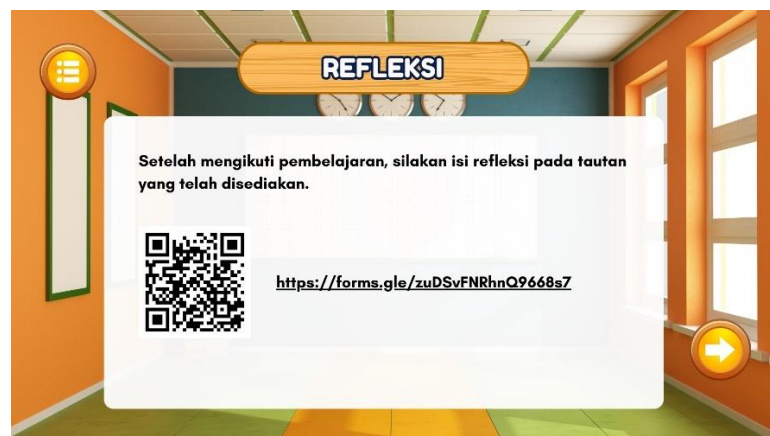
14. Pengumpulan Tugas



Gambar 4. 16 Pengumpulan Tugas

Halaman pengumpulan tugas digunakan sebagai tempat siswa mengumpulkan hasil analisis yang telah dikerjakan. Pada halaman ini terdapat petunjuk pengumpulan tugas serta tautan *hyperlink* menuju folder *Google Drive* kelas untuk mengunggah hasil pekerjaan siswa secara daring. Selain itu, tersedia tombol navigasi untuk kembali ke menu utama atau berpindah ke halaman selanjutnya.

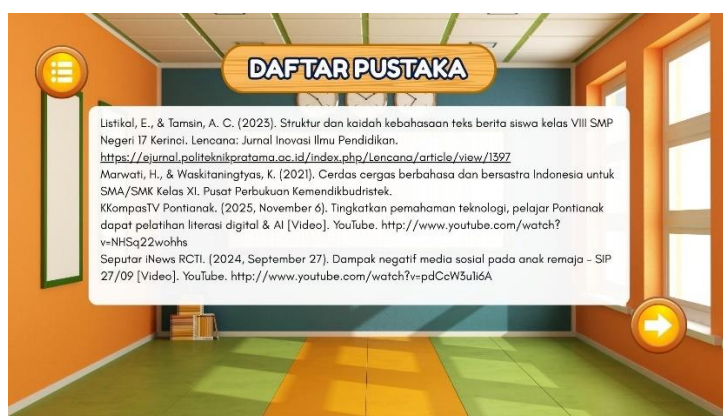
15. Refleksi



Gambar 4. 17 Refleksi

Halaman refleksi digunakan untuk mengetahui tanggapan dan pengalaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Pada halaman ini siswa diarahkan untuk mengisi angket refleksi melalui *Google Form* yang telah diintegrasikan menggunakan fitur *hyperlink*. Refleksi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman, kendala yang dialami siswa, serta kesan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

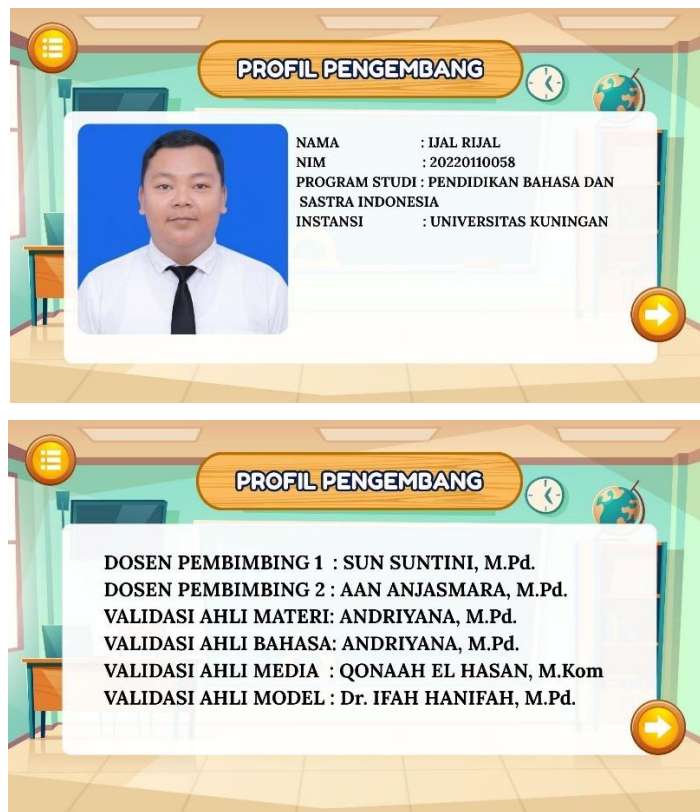
16. Daftar Pustaka



Gambar 4. 18 Daftar Pustaka

Halaman daftar pustaka berisi berbagai sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan media pembelajaran, baik berupa buku, jurnal, maupun sumber video berita. Halaman ini disajikan sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik terhadap materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif. Selain itu, terdapat tombol navigasi untuk kembali ke menu utama atau berpindah ke halaman berikutnya.

17. Profil Pengembang



Gambar 4. 19 Profil Pengembang

Halaman profil pengembang media pembelajaran. Pada halaman ini ditampilkan identitas penyusun media pembelajaran, mulai dari nama, program studi, instansi, hingga dosen pembimbing.

Selain itu, terdapat tombol navigasi berikon *home* yang dapat digunakan siswa untuk kembali menuju halaman awal atau menu utama media pembelajaran. Dengan adanya tombol tersebut, alur penggunaan media menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses kembali oleh pengguna.

18. Penutup



Gambar 4. 20 Penutup

Halaman penutup merupakan tampilan akhir dari media pembelajaran interaktif. Pada halaman ini terdapat ucapan terima kasih dan pesan motivasi belajar kepada siswa setelah menyelesaikan seluruh rangkaian pembelajaran. Tampilan halaman dibuat sederhana agar memberikan kesan akhir yang positif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, tersedia tombol navigasi untuk kembali ke menu utama media pembelajaran.

8) Keunggulan Media Interaktif Berbasis *Deep Learning* Berbantuan Canva

Media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva yang dikembangkan tidak hanya menyajikan video berita, tetapi juga mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dalam satu media, yaitu tujuan pembelajaran, *ice breaking*, materi teks berita, latihan interaktif, contoh analisis, tayangan video berita, kegiatan analisis hasil simakan, dan refleksi pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menonton video, tetapi juga memperoleh arahan belajar, memahami materi, berlatih, serta melakukan analisis secara sistematis.

Selain itu, media yang dikembangkan dirancang berdasarkan prinsip *deep learning* yang menekankan *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Tayangan video berita digunakan sebagai sarana memperoleh informasi, sedangkan kegiatan analisis hasil simakan

mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam mengidentifikasi unsur berita, menganalisis struktur berita, serta menemukan kaidah kebahasaan yang digunakan. Proses ini tidak diperoleh apabila guru hanya memutar video berita dari YouTube tanpa didukung media pembelajaran yang terstruktur.

Keunggulan media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva terletak pada kemampuannya mengintegrasikan materi, aktivitas belajar, latihan, dan evaluasi dalam satu media yang mudah diakses oleh peserta didik melalui berbagai perangkat. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai penyaji informasi, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran menyimak teks berita.

4.2.3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga Pada tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE, yaitu tahap development atau pengembangan, dilakukan proses uji validitas terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian para ahli. Apabila media pembelajaran dinilai sesuai dan memenuhi kriteria oleh validator, maka produk tersebut dapat dinyatakan valid serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tahap ini sering disebut juga sebagai uji pakar atau uji kelayakan produk. Dalam penelitian ini, uji validitas mencakup validitas media, validitas materi, validitas bahasa, dan validitas model.

Data hasil uji validitas media pembelajaran kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase pencapaian. Hasil persentase tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan kategori tertentu, yaitu: (1) 0%–25% termasuk kategori tidak layak, (2) 26%–50% termasuk kategori kurang layak, (3) 51%–75% termasuk kategori layak, dan (4) 76%–100% termasuk kategori sangat layak (Sugiyono, 2023). Untuk mendapatkan persentase hasil validitas media pembelajaran menggunakan persamaan sebagai berikut (Aulia dkk., 2022).

$$\text{Presentase Pencapaian} = \frac{\text{Skor Yang Didapatkan}}{\text{Skor Yang Diharapkan}} \times 100$$

4.2.3.1 Implementasi *Deep Learning* pada Media Pembelajaran

Tabel 4. 9 Implementasi *Deep Learning* Pada Media Pembelajaran

Prinsip <i>Deep Learning</i>	Implementasi dalam Media
<i>Joyful Learning</i>	<i>Ice breaking</i> , permainan interaktif, video pembelajaran, <i>sound effect</i> , dan tampilan media yang menarik.
<i>Mindful Learning</i>	Menyimak video berita, contoh analisis teks berita, dan kegiatan analisis hasil simakan.
<i>Meaningful Learning</i>	Pengumpulan tugas, kegiatan refleksi, dan kesimpulan pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, akan tetapi mengintegrasikan prinsip *deep learning* yang terdiri dari *joyful learning*, *mindful learning*, dan *meaningful learning*. Prinsip *joyful learning* diwujudkan melalui kegiatan *ice breaking*, permainan interaktif, serta tampilan media yang menarik agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Prinsip *mindful learning* diterapkan melalui kegiatan menyimak video berita, contoh analisis teks berita, dan kegiatan analisis hasil simakan yang mengarahkan peserta didik untuk memahami informasi secara lebih mendalam. Sementara itu, prinsip *meaningful learning* diterapkan melalui kegiatan penyusunan kesimpulan, pengumpulan tugas, dan kegiatan refleksi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman belajar yang telah dilalui.

4.2.3.2 Uji Validitas Media

Uji validitas media dilakukan untuk memperoleh penilaian terkait kelayakan media pembelajaran melalui teknik justifikasi oleh ahli yang berkompeten di bidang media. Melalui uji validitas ini, media pembelajaran dapat diketahui tingkat kelayakannya berdasarkan hasil penilaian dari validator media. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva dalam pembelajaran menyimak teks berita.

Uji validitas media melibatkan Ibu Qonaah El Hasan, M.Kom. selaku validator ahli media. Beliau merupakan dosen di bidang teknologi dan media pembelajaran. Hasil rekapitulasi penilaian uji validitas media terhadap media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Hasil Uji Kelayakan Media

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Rekayasa perangkat lunak	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	34
		<i>Reliabel</i> (handal)	
		<i>Maintainable</i> (dikelola dengan mudah)	
		<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan pengoperasian sederhana)	
		Ketepatan pemilihan jenis aplikasi atau <i>software/tool</i> untuk pengembangan	
		Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada	
		Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap) <i>Troubleshooting</i> (jelas, terstruktur, danantisipasi), desain program (jelas dan menggambarkan alur kerja program)	
		<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain	
2	Komunikasi visual	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan diterima/sejalan dengan keinginan sasaran	29
		Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan	

No	Aspek	Indikator	Skor
		Sederhana dan memikat	
		Audio yang sesuai dengan tema media dan menengkan (narasi, <i>sound effect</i> , <i>backsound</i> , dan musik)	
		Visual yang menarik (<i>Layout</i> desain, <i>typography</i> , dan warna)	
		Media bergerak yang menarik	
		<i>Layout</i> dan dapat digunakan (ikon navigasi) <i>interactive</i> yang menarik	
Jumlah			63
Persentase%			84%

Ahli media memberikan penilaian dengan total skor 63 dari skor maksimal 75. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase sebesar 84%. Jika mengacu pada kriteria validitas yang telah ditentukan, persentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat layak.

Pada aspek rekayasa perangkat lunak, media pembelajaran dinilai cukup efektif dan efisien dalam penggunaannya. Media juga dinilai memiliki tampilan yang mudah dioperasikan, navigasi yang sederhana, serta dapat dijalankan pada berbagai perangkat. Selain itu, petunjuk penggunaan dan alur program dalam media pembelajaran dinilai sudah cukup jelas sehingga memudahkan pengguna saat mengakses setiap fitur yang tersedia. Namun, validator memberikan saran agar media dapat ditambahkan audio umpan balik (*audio feedback*) pada saat pengguna mengklik ikon untuk memperjelas interaksi pengguna dengan media.

Pada aspek komunikasi visual, tampilan media pembelajaran dinilai sudah komunikatif, sederhana, dan menarik. Pemilihan warna, tata letak, ikon navigasi, serta penggunaan audio dinilai telah sesuai dengan

tema pembelajaran menyimak teks berita. Media bergerak dan desain visual yang digunakan juga mampu mendukung proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran menyimak teks berita siswa kelas XI dengan beberapa revisi sesuai saran validator.

4.2.3.3 Uji Validitas Bahasa

Uji validitas bahasa dilakukan untuk memperoleh penilaian terkait kelayakan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran melalui teknik justifikasi oleh ahli yang berkompeten di bidang bahasa. Melalui uji validitas ini, media pembelajaran dapat diketahui tingkat kelayakannya berdasarkan hasil penilaian dari validator bahasa. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan canva dalam pembelajaran menyimak teks berita.

Uji validitas bahasa melibatkan Bapak Andriyana, M.Pd. selaku validator ahli bahasa. Beliau merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil rekapitulasi penilaian uji validitas bahasa terhadap media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan canva yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Hasil Uji Kelayakan Bahasa

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Kelugasan	Kalimat yang digunakan sederhana dan efektif	14
		Terdapat Kesesuaian penggunaan kata istilah dalam menyampaikan gagasan	
		Penggunaan Ejaan, tanda baca, dan tanda tulis mengacu pada kaidah bahasa Indonesia (KBBI) dan PUEBI	
2		Bahasa yang digunakan bersifat dua arah	7

	Penggunaan bahasa yang interaktif	Bahasa yang digunakan mampu merangsang siswa untuk mempertanyakan suatu hal lebih jauh dan mencari jawabannya secara mandiri dari buku dan sumber informasi yang lain.	
3.	Kesesuaian tingkat perkembangan peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan sosial dan emosional peserta didik.	10
4.	Keruntutan dan keterpaduan	Penggunaan bahasa dalam penyampaian materi, contoh, latihan, tersusun secara runtut serta menunjukkan keterpaduan antarbagian. Penyampaian informasi antarparagraf, antarahalaman, dan antarfitur <i>website</i> menunjukkan keterpaduan yang runtut dan sistematis.	8
Jumlah			39
Persentase (%)			86,7%

Ahli bahasa memberikan penilaian dengan total skor 39 dari skor maksimal 45. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase sebesar 86,6%. Jika mengacu pada kriteria validitas yang telah ditentukan, persentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan canva pada materi menyimak teks berita dinilai layak digunakan dari aspek kebahasaan. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah cukup baik, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI. Berikut merupakan penjelasan deksriptif hasil uji validitas bahasa pada setiap aspek penilaian.

Pertama, aspek kelugasan menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah cukup sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan istilah, ejaan, tanda baca, dan

tata tulis juga dinilai telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia berdasarkan KBBI dan PUEBI sehingga penyampaian materi menjadi lebih jelas dan efektif.

Kedua, pada aspek penggunaan bahasa yang interaktif, bahasa dalam media pembelajaran dinilai mampu menciptakan komunikasi dua arah dengan siswa. Selain itu, penggunaan bahasa juga dapat mendorong siswa untuk berpikir, bertanya, dan mencari informasi tambahan secara mandiri selama proses pembelajaran berlangsung.

Ketiga, aspek kesesuaian tingkat perkembangan peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran telah disesuaikan dengan tingkat intelektual, sosial, dan emosional siswa kelas XI. Bahasa yang digunakan tidak terlalu sulit sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik.

Keempat, pada aspek keruntutan dan keterpaduan, penyampaian materi dalam media pembelajaran dinilai sudah tersusun secara runtut dan sistematis. Keterpaduan antarhalaman, antarmateri, serta antarfitur pada media pembelajaran juga dinilai sudah saling terhubung dengan baik sehingga memudahkan siswa saat menggunakan media pembelajaran interaktif.

4.2.3.4 Uji Validitas Materi

Uji validitas materi dilakukan untuk memperoleh penilaian terkait kelayakan isi materi dalam media pembelajaran melalui teknik justifikasi oleh ahli yang berkompeten di bidang materi. Melalui uji validitas ini, media pembelajaran dapat diketahui tingkat kelayakannya berdasarkan hasil penilaian validator materi. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva pada materi menyimak teks berita.

Uji validitas materi melibatkan Bapak Andriyana, M.Pd. selaku validator ahli materi. Beliau merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil rekapitulasi penilaian uji

validitas materi terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 12 Hasil Uji Kelayakan Materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Pendahuluan	Kejelasan capaian pembelajaran	9
		Kejelasan tujuan pembelajaran	
2	Isi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan yang harus dikuasai peserta didik	28
		Materi yang disajikan terdapat penjelasan tentang pengertian teks berita	
		Materi yang disajikan terdapat penjelasan tentang unsur-unsur teks berita	
		Materi yang disajikan terdapat penjelasan tentang struktur teks berita	
		Materi yang disajikan terdapat penjelasan tentang ciri-ciri teks berita	
		Materi yang disajikan terdapat penjelasan tentang kaidah kebahasaan teks berita	
3.	Evaluasi	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal (permainan) dan evaluasi	17
		Runtutan soal yang disajikan	
		Tingkat kesulitan soal	
		Kesesuaian latihan (permainan) dengan capaian pembelajaran dan tujuan	
Jumlah			54
Persentase (%)			90%

Ahli materi memberikan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu aspek pendahuluan, isi materi, dan evaluasi.

Berdasarkan hasil penilaian dengan jumlah 54 dari maksimal skor 60. Artinya, jika dihitung persentase skor untuk penilaian ahli materi adalah 90%,. Media pembelajaran dinilai sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi menyimak teks berita.

Pada aspek pendahuluan, validator menilai bahwa capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang disajikan dalam media sudah jelas dan mudah dipahami siswa. Penyampaian tujuan pembelajaran juga dinilai telah sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Pada aspek isi, materi yang disajikan dalam media dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, materi juga sudah memuat penjelasan mengenai pengertian teks berita, unsur-unsur teks berita, struktur teks berita, ciri-ciri teks berita, serta kaidah kebahasaan teks berita. Penyajian materi dinilai cukup runtut sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran.

Pada aspek evaluasi, petunjuk pengerjaan latihan soal dan permainan interaktif dinilai cukup jelas. Selain itu, urutan soal, tingkat kesulitan soal, serta kesesuaian latihan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran juga dinilai sudah sesuai. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran menyimak teks berita siswa kelas XI.

4.2.3.5 Uji Validitas Model Pembelajaran

Uji validitas model pembelajaran dilakukan untuk memperoleh penilaian terkait kelayakan model atau strategi dalam media pembelajaran melalui teknik justifikasi oleh ahli yang berkompeten di bidang model. Melalui uji validitas ini, media pembelajaran dapat diketahui tingkat kelayakannya berdasarkan hasil penilaian validator model. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan berupa media

interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva pada materi menyimak teks berita.

Uji validitas model melibatkan Ibu Dr. Ifah Hanifah, M.Pd. selaku validator ahli model. Beliau merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil rekapitulasi penilaian uji validitas model terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Validitas Model Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Aspek kelayakan alur desain (<i>Instructional Design</i>)	Kesesuaian alur menu pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran Menyimak Fase F	12
		Kejelasan petunjuk penggunaan media dalam mengarahkan siswa belajar secara mandiri	
		Efektivitas transisi antar menu dalam membangun pemahaman siswa secara bertahap	
2	Aspek stimulasi kognitif tingkat tinggi	Kemampuan materi dan media dalam memicu keterampilan berpikir kritis siswa	8
		Media menyediakan stimulus (seperti studi kasus atau analisis isu nyata) yang melatih kemampuan analisis siswa	
3.	Aspek keterlibatan aktif dan interaktivitas	<i>Ice Breaking</i> audio fokus mampu mengondisikan kesiapan menyimak dan fokus kognitif siswa secara mendalam	12
		Permainan interaktif mampu mengukur pemahaman konsep secara bermakna sebelum siswa melakukan analisis mandiri	
		Media memfasilitasi keterlibatan emosional dan ketertarikan siswa terhadap video berita	
4.	Aspek kontekstual dan metakognisi	Materi teks berit yang disajikan memiliki relevansi dengan kehidupan nyata atau lingkungan sekitar siswa	8

	Menu refleksi memfasilitasi kesadaran metakognitif siswa terkait perubahan sikap setelah belajar	
Jumlah		40
Persentase (%)		80%

Ahli model pembelajaran memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu aspek kelayakan alur desain (*instructional design*), aspek stimulasi kognitif tingkat tinggi, aspek keterlibatan aktif dan interaktivitas, serta aspek kontekstual dan metakognisi. Berdasarkan hasil penilaian dengan jumlah skor 40 dari maksimal skor 50. Artinya, jika dihitung persentase skor untuk penilaian ahli model pembelajaran adalah 80%. Media pembelajaran dinilai sudah sesuai dengan prinsip-prinsip desain instruksional dan mampu mendukung proses pembelajaran mandiri maupun interaktif pada materi menyimak teks berita.

Pada aspek kelayakan alur desain (*instructional design*), validator menilai bahwa alur menu pembelajaran telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Menyimak Fase F. Petunjuk penggunaan media yang disajikan juga dinilai jelas dalam mengarahkan siswa untuk belajar secara mandiri, didukung dengan transisi antar menu yang efektif dalam membangun pemahaman siswa secara bertahap. Pada aspek stimulasi kognitif tingkat tinggi, materi dan media yang dikembangkan dinilai mampu memicu keterampilan berpikir kritis serta menyediakan stimulus berupa studi kasus atau analisis isu nyata untuk melatih kemampuan analisis siswa.

Pada aspek keterlibatan aktif dan interaktivitas, penggunaan *ice breaking* audio fokus dinilai mampu mengondisikan kesiapan menyimak dan fokus kognitif siswa secara mendalam. Selain itu, permainan interaktif yang disediakan mampu mengukur pemahaman konsep secara bermakna sebelum siswa melakukan analisis mandiri,

serta berhasil memfasilitasi keterlibatan emosional dan ketertarikan siswa terhadap video berita. Pada aspek kontekstual dan metakognisi, materi teks berita yang disajikan dinilai memiliki relevansi yang kuat dengan kehidupan nyata atau lingkungan sekitar siswa, yang dilengkapi dengan menu refleksi untuk memfasilitasi kesadaran metakognitif terkait perubahan sikap setelah belajar.

Berdasarkan catatan dari validator, secara keseluruhan media pembelajaran ini dinilai sudah baik dan layak untuk digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan pemodelan instruksional dan siap digunakan sebagai media pembelajaran menyimak teks berita siswa kelas XI.

4.2.3.6 Model Pengembangan Pascavalidasi

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ketiga validator, yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli model dan ahli media. Media interaktif berbasis *Deep Learning* berbantuan Canva pada pembelajaran menyimak teks berita memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 86,7% dari ahli bahasa, 90% dari ahli materi, 80% dari ahli model dan 84% dari ahli media.

Meskipun media yang telah dikembangkan telah memperoleh kategori sangat layak, para validator tetap memberikan beberapa saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran. Saran tersebut digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran sebelum menghasilkan produk akhir. Berikut merupakan ringkasan hasil validasi yang telah dilakukan.

Tabel 4. 14 Kesimpulan hasil penilaian uji kelayakan media pembelajaran

No	Validator	Hasil	Keterangan
1.	Ahli Bahasa	Sangat Layak	Penggunaan bahasa dibuat lebih komunikatif dan memberikan kesan interkatif kepada peserta didik.
2.	Ahli Materi	Sangat Layak	Materi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik materi teks berita (Tanpa revisi).
3.	Ahli Media	Sangat Layak	Menambahkan audio umpan balik (<i>audio feedback</i>) pada ikon dan tombol navigasi untuk memperjelas interaksi pengguna dengan media.
4.	Ahli Model	Sangat Layak	Alur desain instruksional, stimulasi kognitif, dan fitur interaktivitas media dinilai sudah sangat baik dan layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, revisi produk dilakukan pada aspek bahasa dan media. Pada aspek bahasa, revisi dilakukan dengan memperbaiki beberapa kalimat intruksi yang sebelumnya bersifat satu arah menjadi lebih komunikatif. Perbaikan dilakukan dengan menambah kalimat ajakan dan sapaan yang tetap menggunakan bahasa yang santun sehingga peserta didik merasa lebih terlibat selama menggunakan media pembelajaran.

Sementara itu, revisi pada aspek media dilakukan dengan menambah audio umpan balik (*audio feedback*) pada semua ikon dan tombol navigasi yang terdapat dalam media pembelajaran. Audio tersebut berfungsi sebagai penanda bahwa ikon atau tombol yang dipilih pengguna telah berhasil diakses. Dengan adanya audio umpan balik ini,

pengguna dapat memperoleh konfirmasi secara langsung saat melakukan navigasi pada media sehingga penggunaan media menjadi lebih jelas dan interaktif.

Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator, media interkatif berbasis *deep learning* berbantuan canva dalam pembelajaran menyimak teks berita dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bantarujeg.