

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Dasar Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Membahas tentang bahan ajar berarti membahas seluruh aspek proses pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaannya (Nasruddin et al., 2022). Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan sistematis, yang berfungsi sebagai sarana bagi guru dan siswa dalam mendukung jalannya proses pembelajaran. (Waraulia, 2020).

Bahan ajar adalah kumpulan materi yang terstruktur seperti informasi alat atau teks yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran materi ini secara komprehensif menggambarkan kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa serta digunakan dalam perencanaan dan evaluasi pembelajaran (Nasruddin et al., 2022). Bahan ajar juga dapat diartikan sebagai berbagai jenis materi yang disusun dengan sistematis, sehingga memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. (Magdalena et al., 2020).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan berbagai materi pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan digunakan oleh guru serta siswa untuk mendukung proses pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Bahan Ajar

Karakteristik bahan ajar terdiri dari beberapa bagian (Abdullah, 2022) yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan bahan ajar yang telah disusun (*self instructional*).
2. Seluruh materi yang terkait dengan satu kompetensi atau subkompetensi harus disajikan dalam satu bahan ajar secara lengkap (*self contained*).
3. Bahan ajar harus dikembangkan secara independen dan tidak memerlukan bahan ajar lain untuk penggunaannya.
4. Bahan ajar harus mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan cara yang menarik dan relevan.

Bahan ajar harus mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik (*user friendly*).

c. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki fungsi untuk guru dan siswa (Abdullah, 2022) yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi bahan ajar bagi Guru
 - a. Membantu pendidik menghemat waktu dalam proses mengajar.
 - b. Mengubah peran pendidik dari sekadar pengajar menjadi fasilitator pembelajaran.
 - c. Meningkatkan efektivitas dan interaktivitas dalam proses pembelajaran.
 - d. Berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur pencapaian dan penguasaan hasil belajar peserta didik.
 - e. Memungkinkan tersedianya bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum serta kebutuhan belajar siswa
 - f. Mengurangi ketergantungan pada buku teks yang terkadang sulit diperoleh
 - g. Memperkaya materi pembelajaran dengan merujuk pada berbagai sumber referensi

- h. Menambah wawasan dan pengalaman pendidik dalam menyusun bahan ajar
 - i. Membangun komunikasi pembelajaran yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik, sehingga siswa menjadi lebih percaya kepada pendidiknya
2. Fungsi bahan ajar bagi siswa
- a. Peserta didik dapat mempelajari materi tanpa bergantung pada kehadiran pendidik atau teman sebaya
 - b. Peserta didik memiliki fleksibilitas untuk belajar kapan pun dan di mana pun
 - c. Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan belajar mandiri secara optimal
 - d. Membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan
 - e. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menyusun jadwal belajarnya sendiri, sehingga mengurangi ketergantungan pada keberadaan pendidik
 - f. Memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai kompetensi yang ditargetkan

d. Unsur-Unsur Bahan Ajar

Menurut (Abdullah, 2022) bahan ajar terbagi atas beberapa bagian yaitu sebagai berikut.

1. Petunjuk Belajar

Komponen ini berisi panduan terperinci bagi pendidik tentang bagaimana cara menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik secara efektif. Selain itu, komponen ini juga memberikan arahan kepada peserta didik tentang strategi terbaik dalam mempelajari materi yang disajikan.

2. Isi Materi Pelajaran

Bagian ini merinci kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Ini mencakup standar kompetensi yang luas, kompetensi dasar yang lebih spesifik, dan indikator pencapaian hasil belajar yang terukur. Indikator ini berfungsi sebagai tolok ukur untuk menilai kemajuan peserta didik dalam menguasai materi.

3. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran harus terdiri dari konten yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Ini berarti materi harus bersumber dari sumber-sumber yang relevan dan terpercaya, serta bebas dari kesalahan konsep. Bagian ini merupakan inti dari bahan ajar, dan harus selaras dengan kompetensi dan indikator yang telah ditetapkan.

4. Informasi Pendukung

Informasi pendukung adalah tambahan materi yang melengkapi bahan ajar utama. Informasi ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang lebih kompleks atau memberikan konteks tambahan yang relevan. Dengan adanya informasi pendukung, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menguasai pengetahuan yang dipelajari.

5. Latihan-latihan

Komponen ini berisi serangkaian tugas yang dirancang untuk melatih kemampuan peserta didik setelah mempelajari bahan ajar. Latihan-latihan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik dan memastikan bahwa mereka dapat menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks yang berbeda.

6. Petunjuk Kerja dan Lembar Kerja

Petunjuk kerja atau lembar kerja adalah dokumen yang berisi langkah-langkah prosedural atau kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik. Komponen ini memberikan panduan praktis bagi peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

7. Evaluasi
Komponen evaluasi terdiri dari serangkaian pertanyaan atau tugas yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah menguasai kompetensi yang telah dipelajari. Evaluasi ini berfungsi sebagai alat untuk menilai efektivitas pembelajaran dan memberikan umpan balik kepada peserta didik.

D. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar menurut jenisnya dibedakan menjadi empat (Abdullah, 2022), yaitu sebagai berikut.

1. Bahan ajar cetak adalah jenis materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tertulis di atas kertas, yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran atau menyampaikan informasi. Contohnya buku, modul, handout, lembar kerja peserta didik, brosur, foto atau gambar.
2. Bahan ajar audio atau program dengar adalah pembelajaran yang memanfaatkan sinyal radio sebagai alat penyampaian materi. Bahan ajar ini dapat diputar dan didengarkan baik secara individu maupun berkelompok. Contoh dari bahan ajar ini meliputi kaset, radio, dan *compact disk audio*.
3. Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) adalah perpaduan antara suara dan gambar bergerak yang disajikan secara berurutan. Contohnya termasuk film dan video *compact disk audio*.
4. Bahan ajar interaktif adalah gabungan dari dua atau lebih elemen, seperti suara, teks, grafik, gambar, animasi, dan video, yang dapat dioperasikan atau dimanipulasi oleh pengguna. Pengguna juga dapat mengontrol perintah atau respons alami dari sebuah presentasi, seperti pada *compact disk interactive*.

2.1.2 Konsep Dasar Bahan Ajar Video

a. Pengertian Bahan Ajar Video

Menurut (Nasruddin et al., 2022) bahan ajar yang menyajikan seluruh aspek pembelajaran secara menyeluruh meliputi sasaran pembelajaran atau kemampuan yang ingin dicapai kegiatan belajar yang perlu dilakukan siswa serta berisi isi materi dan penilaian. Salah satu jenis bahan ajar yang didesain lengkap adalah video pembelajaran.

“Video dapat diartikan sebagai materi yang tersusun secara sistematis berupa rekaman gambar bergerak dan bersuara yang digunakan oleh pengajar guna mencapai suatu kompetensi pada kurikulum. Bahan ajar video merupakan jenis dari bahan ajar berbasis teknologi. Artinya, bahan ajar video hanya dapat dibuat dengan bantuan teknologi. Ketika seorang pengajar ingin membuat bahan ajar berupa video, maka perlu memperhatikan beberapa prinsip agar bahan ajar yang dibuat dapat berfungsi secara maksimal. Secara umum, prinsip dalam merancang sebuah bahan ajar berbasis video terdiri dari dua, yakni prinsip perencanaan, prinsip pengembangan, dan prinsip evaluasi”(Nasruddin et al., 2022).

b. Prinsip Merancang Bahan Ajar Video

1. Prinsip Perencanaan

Bahan ajar perlu dikembangkan dengan perencanaan yang matang agar video pembelajaran yang dihasilkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Perencanaan ini mencakup penyusunan keputusan terkait bagaimana bahan ajar berbasis video akan dibuat. Hal-hal yang dapat dilakukan dalam prinsip perencanaan di antaranya adalah sebagai berikut.

a. Menentukan audiens

Langkah pertama dalam pembuatan bahan ajar berbasis video adalah menentukan siapa yang akan menjadi penontonnya. Penentuan audiens ini bisa didasarkan pada usia, tingkat pendidikan, atau ketertarikan mereka.

b. Tujuan pembelajaran

Setelah mengetahui siapa audiens video tersebut, langkah berikutnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Tujuan ini dapat disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

c. Materi (isi)

Tahap selanjutnya dalam perencanaan adalah menentukan materi atau isi video. Ini penting agar pembuat video memahami topik yang akan disampaikan. Materi tersebut bisa diambil dari berbagai sumber, asalkan sesuai dengan audiens dan tujuan pembelajaran.

d. Menyiapkan skrip (*script*)

Skrip memegang peran penting dalam pembuatan bahan ajar video. Dengan skrip, pembuat video dapat mengetahui hal-hal yang akan disampaikan, seperti materi, kata-kata yang digunakan, cara pengucapan, jeda, dan intonasi. Cara penyampaian

e. Durasi video

Sebuah bahan ajar berbasis video harus memperhatikan durasi atau rentang waktu. Durasi video biasanya menyesuaikan tujuan dan materi video.

f. Cara pengambilan gambar

Cara pengambilan gambar adalah bagaimana bahan ajar berbasis video tersebut dipresentasikan kepada audiens. Cara pengambilan gambar cara pengambilan gambar ini bisa berdasarkan orientasi layar, yakni secara potret (*potrait*) dan lanskap (*landscape*) atau berdasarkan posisi model (*narator*) dalam video, yaitu tengah, sisi samping, atau samping bawah.

g. Alat perekam (video dan audio)

Hal yang tidak kalah penting dalam pembuatan bahan ajar berbasis video adalah menentukan alat perekam. Oleh sebab itu, diperlukan alat perekam khusus audio, walaupun tidak wajib. Alat perekam yang dimaksud dapat berupa kamera, ponsel pintar, dan mikrofon.

h. Alat edit video

Menentukan alat edit video dalam proses pembuatan bahan ajar berbasis video adalah hal yang penting. Alat edit video ini menentukan bagaimana video tersebut diproduksi. Alat edit video dapat dibagi dalam dua jenis, yakni alat edit yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.

i. Menentukan Alat Edit Video

Menentukan alat edit video dalam proses pembuatan bahan ajar berbasis video adalah hal yang penting. Alat edit video ini menentukan bagaimana video tersebut diproduksi. Alat edit video dapat dibagi dalam dua jenis, yakni alat edit yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.

j. Pencahayaan

Pencahayaan dalam pembuatan bahan ajar berbasis video sangatlah penting, terutama pada jenis video yang menampilkan wajah narator.

k. Media publikasi

Setelah berbagai aspek ditentukan, langkah berikutnya dalam perencanaan pembuatan bahan ajar berbasis video adalah memilih media publikasi. Media ini bisa berupa media sosial, website, televisi, atau media penyimpanan fisik seperti flash disk, hard disk, compact disk, SSD, atau DVD.

l. Ukuran dan format video

Langkah terakhir dari prinsip perencanaan bahan ajar berbasis video adalah menentukan ukuran dan format video. Ukuran video adalah besar kecilnya video, biasanya diukur dengan satuan byte (bita). Adapun yang dimaksud dengan format video adalah jenis atau bentuk penyimpanan video. Format video yang paling umum digunakan adalah MP4, MKV, AVI, 3GP, atau MPG/MPEG.

2. Prinsip Pengembangan

Prinsip pengembangan adalah tahap melanjutkan dan mengembangkan apa yang telah direncanakan. Tahap pengembangan adalah tahap lanjutan dari tahap perencanaan. Tahap pengembangan dapat dimulai dari tahap penyusunan skrip, pengembangan dari cara penyampaian, cara pengambilan gambar, cara pengambilan audio/suara, dan pencahayaan. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut dari beberapa prinsip pengembangan bahan ajar berbasis video.

a. Menyusun Skrip

Skrip adalah catatan berupa alur yang berupa materi, dialog, petunjuk pembacaan bagi narator atau tim pembuat video. Kata skrip (sript) berpadanan dengan kata naskah dan skenario. Fungsi utama skrip atau naskah adalah sebagai acuan atau referensi bagi pembaca naskah dan tim produksi video.

b. Cara Penyampaian

Sebuah bahan ajar video harus memperhatikan prinsip cara penyampaian. Cara penyampaian yang dimaksud adalah bagaimana bahan ajar video tersebut disajikan. Cara penyampaian dalam hal ini dapat dibagi dalam dua klasifikasi yakni secara rekaman dan secara langsung (streaming). Adapun cara penyampaian secara rekaman atau langsung tersebut dapat dilakukan dengan cara empat macam yakni cara 151 penyampaian narasi, menampilkan wajah, presentasi, dan tangkapan layar.

c. Cara Pengambilan Gambar

Prinsip cara pengambilan gambar dalam bahan ajar video adalah bagaimana orientasi objek inti dari video tersebut ditampilkan. Cara pengambilan gambar berdasarkan orientasi dibedakan menjadi dua jenis yakni, pengambilan gambar secara potret (potrait) yang berbentuk vertikal dan 153 pengambilan gambar secara lanskap (landscape) yang berbentuk horizontal.

d. Cara Pengambilan Audio/Suara

Audio atau suara memegang peran penting dalam pengembangan bahan ajar yang berbasis video. Cara pengambilan audio adalah teknik yang digunakan untuk menangkap atau mengambil suara dari berbagai sumber untuk digunakan dalam video. Pada dasarnya, terdapat dua jenis suara yang biasanya digunakan dalam pembuatan bahan ajar berbasis video yakni 1) Suara narasi adalah suara utama yang menarasikan materi atau isi pembelajaran, 2) Volume suara narasi harus lebih keras dibandingkan suara lain di dalam video. Suara latar belakang adalah suara latar yang mengiringi video dari awal sampai akhir. Suara latar harus memiliki volume yang lebih kecil atau pelan dibandingkan suara narasi video, 3) Suara efek adalah suara-suara tambahan yang digunakan untuk memberikan efek tertentu dalam video. Contoh suara efek misalnya suara tepuk tangan, suara kendaraan, suara hewan, suara alam, atau suara lainnya. Volume suara efek harus lebih besar dari suara latar, boleh setara dengan suara narasi, tapi tidak boleh terlalu keras atau besar dari suara narasi.

e. Pencahayaan

Pencahayaan adalah salah satu faktor penting dalam prinsip pengembangan bahan ajar video. Pencahayaan adalah proses pemberian cahaya pada objek atau ruangan atau semua hal yang masuk dalam frame alat perekam.

2.1.3 Konsep Dasar *Genially*

a. Pengertian *Genially*

Dunia pendidikan mengalami transformasi yang sangat cepat, dengan banyak perubahan signifikan di dalamnya. Salah satu bentuk transformasi pendidikan adalah munculnya berbagai platform yang memungkinkan pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif. (Yuniastuti et al., 2021). Salah satu platform tersebut adalah *genially*.

Platform ini diciptakan oleh tiga pendiri, yaitu Juan Rubio, Chema Roldan dan Luis Gracia.

Genially adalah *platform* yang memungkinkan pendidik untuk menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan membuat berbagai media sebagai sarana pembelajaran (Ratniati et al., 2022). *Genially* merupakan platform pembelajaran online yang memungkinkan guru dalam menyusun bahan ajar yang kreatif dan inovatif, seperti presentasi, permainan, video pembelajaran, dan bentuk lainnya (Enstein et al., 2022). *Genially* adalah platform online yang menawarkan berbagai fitur interaktif untuk membuat konten multimedia, seperti infografis, presentasi, peta, permainan, dan animasi (Aprilia et al., 2024).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *genially* adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna, terutama pendidik, untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif dan inovatif, seperti presentasi, infografis, permainan, dan video pembelajaran, guna mendukung pengalaman belajar yang kreatif.

b. Kelebihan *Genially*

Menurut (Yolanda et al., 2023) keunggulan dari *platform* web *genially* ini yaitu:

1. Salah satu keunggulan *genially* adalah dapat digunakan untuk membuat game yang sesuai dengan materi pembelajaran
2. *Platform* ini juga bisa memasukkan konten dari situs lain, seperti *YouTube*, *Spotify*, dan lainnya.
3. Karena *genially* berbasis *online*, pengguna hanya perlu menggunakan link untuk mengaksesnya tanpa harus memindahkan data secara manual. Hal ini memudahkan siswa dalam mengakses materi melalui laptop atau handphone.

Sedangkan menurut (Rinjani, 2024) *genially* mempunyai beberapa keunggulan yaitu sebagai berikut.

1. Interaktivitas dan Permainan: Menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menyenangkan.

2. Kemudahan Penggunaan: Mudah diakses dan digunakan oleh guru.
3. Variasi Fitur: Menyediakan berbagai pilihan media pembelajaran seperti presentasi dan infografis.
4. Peningkatan Partisipasi: Fitur interaktif meningkatkan keterlibatan siswa.
5. Pembuatan Evaluasi Menarik: Membantu guru membuat soal dan evaluasi yang tidak membosankan.
6. Desain Menarik: Menjaga minat siswa dengan desain dan animasi yang menarik.
7. Kreativitas Guru: Memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyampaikan materi secara kreatif.
8. Peningkatan Keterlibatan: Meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan dan interaktivitas.
9. Efisiensi: Memudahkan pembuatan materi pembelajaran, menjadikannya solusi efisien bagi guru.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Platform web *genially* memiliki berbagai keunggulan yang mendukung pembelajaran, seperti kemudahan akses melalui link tanpa perlu pemindahan data manual, serta kemampuannya diakses lewat laptop atau *handphone*. *Genially* menyediakan fitur interaktif seperti game, tombol, hyperlink, dan animasi yang membuat pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan. Platform ini juga mendukung integrasi media dari situs lain seperti *YouTube* dan *Spotify*, serta menawarkan berbagai format seperti presentasi dan infografis, memungkinkan guru untuk berkreasi dalam penyajian materi. Dengan fitur pembuatan soal dan evaluasi yang menarik, serta desain visual yang kreatif, *genially* menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran inovatif dan menyenangkan.

c. Kekurangan

Menurut (Yolanda et al., 2023) kekurangan dari *platform* web *genially* ini yaitu:

- a. Fitur-fitur tambahan pada platform ini hanya dapat diakses dengan melakukan pembayaran
- b. Platform ini hanya mendukung penggunaan bahasa Inggris, Spanyol, dan Prancis
- c. Akses ke platform ini memerlukan koneksi internet karena berbasis daring
- d. Ditinjau dari sisi penggunaannya, dapat dikatakan cukup rumit bagi pemula, perlu kesabaran dan ketekunan dalam mempelajarinya (Yuniastuti et al., 2021).

d. Fitur-Fitur *Genially*

Situs web *genially* menyediakan berbagai fitur yang dapat diakses melalui layar utama, seperti presentasi, infografis, gambar interaktif, video, panduan, materi pelatihan, kreasi kosong, template tim, dan lain sebagainya (Ayuningtyas et al., 2023). Berikut penjelasan setiap fitur pada web *genially*.

1. *Presentation*: Fitur ini digunakan untuk membuat presentasi yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan berbagai template yang disediakan.
2. *Infographics*: Fitur ini digunakan untuk membuat media informasi berbentuk teks yang menggabungkan gambar, grafik, ilustrasi, dan tipografi. Infografis biasanya digunakan untuk menyajikan data agar lebih mudah dipahami dan dibaca.
3. *Gamification*: Merupakan fitur yang digunakan untuk membuat game interaktif dengan berbagai template dan animasi yang bisa langsung digunakan, cukup dengan mengedit dan menyesuaikannya dengan konten yang akan dijadikan game.
4. *Interactive image*: Fitur ini dapat digunakan untuk membuat foto digital, ilustrasi, atau gambar yang berisi tombol, tautan, dan konten

audiovisual yang dapat diklik. Ini berfungsi sebagai alat yang fleksibel untuk menangani berbagai kebutuhan dalam pemasaran dan pendidikan.

5. Video: Fitur ini dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran dengan berbagai pilihan tampilan animasi yang tersedia.
6. *Guide*: merupakan fitur yang digunakan untuk membantu pengguna *web genially* dalam mengoperasikan dan memahami isi dari *web genially*
7. *Training materials*: merupakan fitur yang menjelaskan berbagai konten yang penting pada *web genially*.
8. *Blank creation*: Fitur ini digunakan oleh pengguna web Genially untuk menyediakan ruang kosong yang dapat diisi sesuai dengan kreativitas pengguna.
9. *Team template*: Merupakan fitur yang dapat digunakan untuk menyusun struktur tim yang disesuaikan dengan kebutuhan bersama tim.

d. Langkah-Langkah Membuat Akun Web *Genially*

Terdapat beberapa langkah-langkah dalam membuat akun *genially* (Ayuningtyas et al., 2023), berikut penjelasannya.

1. Buat akun terlebih dahulu dengan mengunjungi <https://genial.ly> lalu klik daftar atau *sign up*.
2. *Sig in* dapat menggunakan akun google yang sudah teraut pada pc, laptop maupun HP atau dapat *log in* menggunakan email pribadi lainnya dan dapat juga menggunakan email belajar.id untuk mendapatkan *genially education*.
3. Setelah itu akan muncul tampilan untuk memilih email yang akan digunakan log ini pada web *genially*.
4. Setelah *log in* akan muncul dua pilihan yaitu *Education* dan *Corporate*
5. Pilih sesuai kebutuhan, untuk bidang pendidikan maka pilih *education*

6. Setelah klik *education* maka tampilan akan muncul untuk mendeskripsikan pengguna web *genially* adalah guru, siswa, koordinator, dll
7. Sebagai seorang guru maka klik bagian *teacher*
8. Setelah memilih identitas pengguna sebagai guru maka dilanjutkan dengan jenjang pendidikan yang diajarkan
9. Untuk guru sekolah dasar maka klik bagian *elementary school*
10. Akun siap digunakan dan tekan *continue*

e. Langkah-Langkah Membuat Presentasi Menggunakan Fitur *Presentation*

Terdapat beberapa langkah-langkah dalam membuat presentasi menggunakan platform web *genially* (Ayuningtyas et al., 2023), yaitu sebagai berikut.

1. Setelah pembuatan akun selesai dan masuk ke laman web *genially* maka akan muncul tampilan *dashboard*
2. Selanjutnya untuk membuat presentasi menggunakan fitur yang tersedia pada *genially* klik pada bagian *presentations*
3. Setelah muncul *template*, silahkan pilih *template* yang akan digunakan untuk membuat presentasi
4. Setelah memilih *template* yang diinginkan kita dapat mulai menyusun materi yang akan dibuat dalam presentasi tersebut. Pengguna dapat mengubah tampilan *template* sesuai dengan keinginan dengan memanfaatkan fitur yang telah tersedia seperti:
 - a. *Text*: untuk mengubah tampilan dan ukuran huruf
 - b. *Image*: untuk memasukan gambar ke dalam *template* presentasi
 - c. *Resources*: untuk menambahkan animasi-animasi yang menarik sesuai dengan tema presentasi
 - d. *Interactive elements*: untuk menambahkan berbagai tombol yang dapat digunakan pada presentasi sehingga tampilan lebih menarik
 - e. *Smart lock*: untuk menambahkan tampilan pertanyaan yang dapat dimasukan ke dalam presentasi

- f. *Insert*: untuk menambahkan gambar, video, audio dari bahan yang telah disiapkan oleh pengguna dari PC
 - g. *Baground*: digunakan untuk mengubah latar tampilan template sesuai dengan keinginan pengguna
5. Setelah membuat materi presentasi pengguna dapat membagikannya langsung dengan menampilkannya pada layar LCD dengan klik bagian atas *Present* atau dapat juga dibagikan melalui tanda berupa *link, social media, google classroom, microsoft team*, dll.
 6. Presentasi yang telah dibuat dapat *download* apabila pengguna menggunakan akun premium berlangganan.

2.1.3 Konsep Dasar Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah kegiatan mengungkapkan ide atau perasaan dengan menggunakan simbol-simbol tertulis (Siddik, 2016). Menulis merupakan proses menghubungkan antara kata, kalimat, paragraf maupun antarbab secara logis dan teratur (Helaluddin & Awalludin, 2020). Menulis adalah sebuah aktivitas untuk menghasilkan karya tulis (Bawamenewi, 2021).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mengungkapkan pikiran, perasaan serta proses menghubungkan suatu kata secara logis dan teratur melalui tulisan.

b. Tujuan Menulis

Tujuan menulis terdiri atas beberapa bagian (Bawamenewi, 2021) yaitu sebagai berikut.

1. **Penyampaian Informasi:** Tulisan digunakan untuk menyajikan informasi faktual, data, dan peristiwa, serta interpretasi atau pandangan terhadapnya

2. Persuasi: Tulisan dapat digunakan untuk membujuk atau meyakinkan pembaca agar mengambil sikap tertentu, dengan menggunakan bahasa yang menarik dan mudah dipahami
3. Edukasi: Melalui tulisan, pembaca dapat memperluas wawasan dan pengetahuannya
4. Hiburan: Tulisan dapat berfungsi sebagai sarana hiburan, seperti melalui anekdot, cerita, atau pengalaman pribadi

c. Manfaat Menulis

Selain memiliki tujuan, teks berita juga mempunyai manfaat (Helaluddin & Awalludin, 2020) yaitu sebagai berikut.

1. Dengan semakin sering menulis, penulis akan lebih memahami kemampuan dan potensi dirinya yang perlu dikembangkan.
2. Penulis dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan kemampuan berpikirnya.
3. Penulis dapat memperluas wawasan dan menghubungkan berbagai fakta yang relevan.
4. Menulis dapat terus memunculkan ide-ide baru bagi penulis
5. Menulis juga dapat membangun sikap objektif pada penulis.
6. Menulis membantu dalam menyelesaikan permasalahan.

2.1.4 Konsep Dasar Teks Berita

a. Pengertian Teks Berita

Berita adalah penyampaian informasi faktual dan tepat mengenai suatu peristiwa nyata (Sanjaya et al., 2020). Berita adalah informasi atau pandangan yang dirancang untuk menarik perhatian publik dan memicu rasa ingin tahu (Rofiqi, 2017). Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa berita merupakan penyampaian sebuah informasi berdasarkan fakta yang sifatnya menarik bagi pembaca dan pendengar.

b. Unsur-Unsur Teks Berita

Teks berita terdiri dari enam unsur pembangun yaitu 5 W + 1 H (Maula et al., 2024). Unsur ini bertujuan untuk mempermudah penyampaian berita kepada masyarakat dan memastikan bahwa makna kebenaran dalam sebuah berita tidak terdistorsi. Unsur 5 W + 1 H adalah sebagai berikut.

1. Apa (*What*)

Unsur ini menjelaskan beberapa pertanyaan seperti "apa berita yang dibahas?".

2. Di mana (*Where*)

Unsur ini menjelaskan tempat terjadinya peristiwa. Dalam unsur ini, beberapa pertanyaan dimulai dengan kata "*where*" atau "dimana", seperti "di mana peristiwa tersebut berlangsung?".

3. Kapan (*When*)

Unsur ini memberikan informasi mengenai waktu dan memberikan perspektif kronologis pada berita. Dalam unsur ini, beberapa pertanyaan dimulai dengan kata "*when*" atau "kapan", seperti "kapan peristiwa tersebut terjadi?".

4. Siapa (*Who*)

Unsur ini menjelaskan tentang identifikasi individu atau kelompok yang terkait dengan berita. Dalam unsur ini, beberapa pertanyaan dimulai dengan "siapa yang terlibat dalam kejadian tersebut?".

5. Mengapa (*Why*)

Unsur ini menjelaskan tentang sebab-sebab terjadinya peristiwa tersebut. Dalam unsur ini, beberapa pertanyaan dimulai dengan "mengapa peristiwa itu bisa terjadi?".

6. Bagaimana (*How*)

Unsur ini berisi penjelasan mengenai rangkaian proses terjadinya peristiwa. Dalam unsur ini, beberapa pertanyaan dimulai dengan "bagaimana kronologi peristiwa itu terjadi?".

c. Langkah-Langkah Menulis Teks Berita

Terdapat beberapa tahapan dalam menulis sebuah teks berita, agar memudahkan penulis dalam menyusun berita yang baik dan benar serta sesuai dengan aturan (Maula et al., 2024). Tahapan penulisan teks berita terdiri dari beberapa langkah yaitu sebagai berikut.

1. Mencari sumber berita

Mencari sumber berita berarti memilih topik yang akan dijadikan bahan tulisan. Pilihlah topik yang relevan, menarik, dan memiliki nilai berita yang besar.

2. Mengumpulkan fakta-fakta

Pengumpulan informasi merupakan langkah penting dalam menyusun sebuah berita. Agar proses pengumpulan fakta lebih mudah, buatlah daftar pertanyaan dengan menggunakan konsep ADIKSIMBA, yang terdiri dari hal-hal berikut.

- a. Peristiwa apa yang sedang terjadi?
- b. Di lokasi mana kejadian itu berlangsung?
- c. Kapan waktu terjadinya peristiwa tersebut
- d. Siapa saja yang terlibat dalam kejadian itu?
- e. Apa alasan di balik terjadinya peristiwa tersebut?
- f. Bagaimana kronologi atau tahapan terjadinya peristiwa itu?

3. Menulis Rancangan Berita

Menulis rancangan berita sangatlah penting. Rancangan berita yaitu sebagai berikut.

- a. Penulisan *Lead*
- b. Penulisan Tubuh Berita
- c. Penyusunan Kutipan
- d. Penulisan Penutup

4. Penyuntingan dan Perbaikan

Lakukan penyuntingan untuk memeriksa kesalahan tata bahasa, kesalahan fakta, serta memastikan kejelasan dan konsistensi dalam teks. Revisi yang dilakukan beberapa kali dapat meningkatkan kualitas berita.

5. Penyusunan Judul

Pilihlah judul yang ringkas, informatif, dan menarik agar dapat menarik perhatian pembaca. Judul harus menggambarkan inti dari berita yang akan disampaikan.

6. Penelaahan Akhir

Sebelum dipublikasikan, periksa kembali seluruh teks berita untuk memastikan keakuratan informasi dan memperbaiki kesalahan yang mungkin terlewat. Setelah penulisan selesai, berita dapat dipublikasikan di platform media yang tepat. Sangat penting untuk selalu mengikuti etika jurnalistik, termasuk memastikan akurasi, keseimbangan, dan objektivitas dalam pelaporan berita.

2.2 Hasil Riset yang Relevan

Pesatnya perkembangan teknologi dimasa kini dapat dijadikan inovasi dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan para peserta didik. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Putra & Susanti, 2024) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis Genially Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *genially* pada mata pelajaran administrasi pajak layak digunakan. Kelayakan dari hasil validasi materi adalah 91,05% dengan kategori sangat layak, kelayakan hasil validasi bahasa adalah 98,66 persen dalam kategori yang sangat layak, kelayakan hasil validasi media adalah 84,06 persen dalam kategori yang sangat layak, dan kelayakan hasil respon siswa adalah 98,33% yang menunjukkan respon positif.

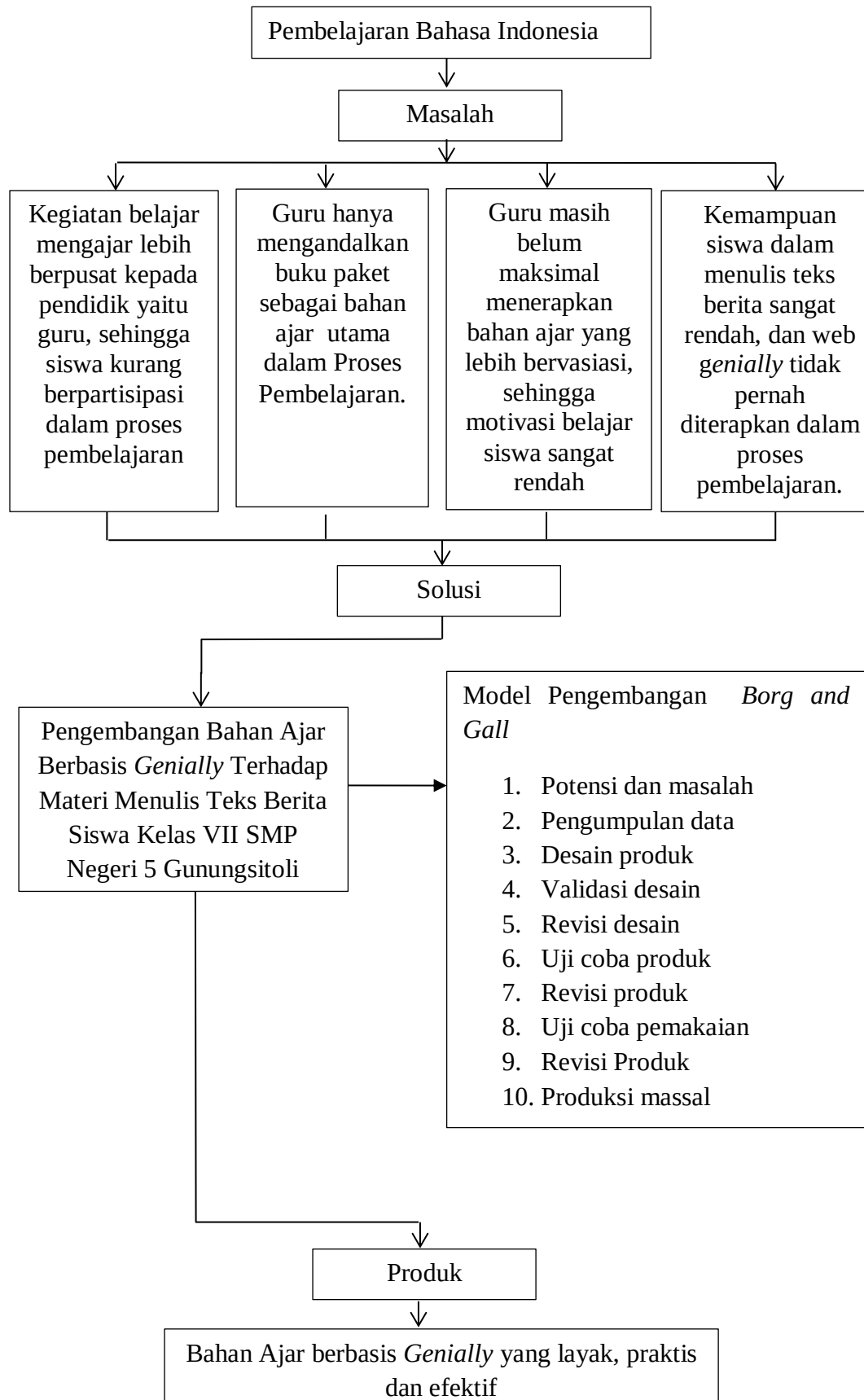
Penelitian tersebut memiliki relevansi yang signifikan dengan fokus penelitian ini tentang konsep pengembangan bahan ajar berbasis *genially*. Oleh karena itu, hasil penelitian yang telah ditemukan menjadi sangat penting dalam konteks ini, karena menyediakan landasan tambahan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Lebih lanjut penelitian ini menjadi sumber

referensi yang berharga untuk meningkatkan interaktif peserta didik, motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan landasan pemikiran dalam sebuah penelitian yang disusun berdasarkan hasil sintesis dari fakta, observasi, dan kajian literatur. Dengan demikian, kerangka berpikir mencakup teori, dalil, atau konsep yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian. Kerangka berpikir adalah sebuah bagan yang menggambarkan secara umum alur logis pelaksanaan suatu penelitian (Priadana & Sunarsi, 2021). Kerangka berpikir adalah penjelasan konseptual yang digunakan untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi dan dirumuskan, serta dalam penelitian kuantitatif, kerangka berpikir memiliki peran krusial dalam menentukan keabsahan keseluruhan proses penelitian (Arif et al., 2017). Pembelajaran adalah interaksi siswa dan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku positif (Hrp et al., 2022). Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya terencana yang dilakukan pendidik untuk membimbing peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.

Proses pembelajaran di SMP Negeri 5 Gunungsitoli khususnya pada materi menulis teks berita kurang maksimal. Fenomena ini terjadi karena siswa cenderung mengandalkan materi pembelajaran yang tercantum dalam buku teks yang disediakan oleh lembaga pendidikan yang bersangkutan. Guru sebagai tenaga pendidik dalam hal ini diharapkan mampu memunculkan ide agar peserta didik lebih mampu memahami materi dan tertarik untuk membaca materi yang akan dipelajari atau materi yang akan disajikan oleh guru. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar berbasis *genially* mampu memberikan nuansa baru sehingga timbulnya minat belajar, dan daya tarik peserta didik dalam belajar karena memiliki desain yang menarik, warna tulisan dan gambar menarik dan informasi atau materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir