

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian Pengembangan

4.1.1 Hasil Penelitian dan Pengembangan Bahan Ajar

Penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah bahan ajar berbentuk video pembelajaran yang akan diakses pada platform web *genially*, pada materi menulis teks berita, siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli. Subjek penelitian di UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli adalah siswa kelas VII-D dan VII-E dengan jumlah keseluruhan siswa adalah 37 orang, yang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Bahan ajar ini divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Setelah divalidasi dan dilakukan revisi sesuai dengan saran dari ketiga validator, produk hasil pengembangan bahan ajar berbasis *genially* di uji coba di sekolah untuk mendapatkan data respon atau tanggapan siswa, serta data keefektifan dalam menilai bahan ajar yang dikembangkan.

Prosedur pengembangan bahan ajar berbasis *genially* ini dilakukan dengan menggunakan model *Bord and Gall* yang meliputi 10 tahap yaitu Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, dan Produksi massal.

a. Potensi dan masalah

Tahap potensi dan masalah merujuk pada kegiatan observasi. Ketika melakukan observasi peneliti memperoleh informasi terkait potensi yang ada di UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli, yaitu 1) Akses internet yang memadai karena jaringan yang stabil sehingga memberikan kelancaran dalam penggunaan teknologi, 2) pihak sekolah memberikan izin kepada siswa untuk membawa *handphone* dengan

syarat penggunaannya dimaksudkan untuk menunjang proses pembelajaran dan tetap berada dalam pengawasan ketat dari guru. Oleh karena itu, potensi yang dapat diperoleh dalam pengamatan ini adalah dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam proses pembelajaran.

Selain menyelidiki potensi yang ada di UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli, peneliti juga melakukan observasi terkait permasalahan yang mengganggu proses pembelajaran. Masalah-masalah yang didapat dalam proses pembelajaran adalah a) kegiatan belajar mengajar masih berpusat kepada pendidik, sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, b) dalam proses pembelajaran guru hanya mengandalkan buku paket sebagai bahan ajar utama c) guru masih belum maksimal menerapkan bahan ajar yang lebih bervariasi, sehingga motivasi belajar siswa sangat rendah. Berdasarkan temuan ini, peneliti kemudian mengembangkan bahan ajar berbasis *genially* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang layak, praktis dan efektif.

b. Pengumpulan data

Ketika mengembangkan sebuah bahan ajar, perlu dilakukan pengumpulan data yaitu dengan mengumpulkan informasi tentang data sekolah. Berdasarkan hasil observasi maka diperoleh informasi bahwa UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli dipimpin oleh Bapak Drs. Meliaro Gea. Sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka dan sudah terakreditasi Baik (B) . Jumlah tenaga pendidik di UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli sebanyak 44 orang dan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 383 orang. Jumlah keseluruhan kelas di UPTD SMP N 5 Gunungsitoli terdiri dari 15 kelas.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru diperoleh data bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks berita sangat rendah. Untuk itu peneliti berharap agar bahan ajar berbasis *genially* dalam bentuk video pembelajaran khususnya pada materi menulis teks berita dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa serta mampu meningkatkan minat belajar siswa.

c. Desain Produk

Setelah tahap pengumpulan data selesai, peneliti mulai mengembangkan materi menulis teks berita. Sehingga menghasilkan bahan ajar non cetak dalam bentuk video pembelajaran bahasa Indonesia yang lengkap. Proses pengembangan bahan ajar dalam bentuk video pembelajaran ini dilakukan dengan memanfaatkan sumber belajar dari buku, artikel, serta mengumpulkan gambar yang relevan dengan materi, serta melakukan perekaman video, perekaman suara dan pemilihan animasi.

Setelah desain bahan ajar telah selesai, peneliti memuat video pembelajaran serta gambar yang telah peneliti desain ke dalam web *genially* dan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat pada web *genially*, sehingga bahan ajar tersebut menarik bagi siswa.

Salah satu kelebihan web *genially* adalah adanya *game*, kuis dan fitur lainnya yang mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan salah satu *template game* yaitu *game* ular tangga yang berisikan beberapa pertanyaan terkait materi menulis teks berita, yang nantinya akan peneliti terapkan pada pratest uji coba pemakaian bahan dengan mengambil beberapa sampel.

Pada tahap ini peneliti menyesuaikan *template game* tersebut sesuai dengan kondisi di lapangan, menyusun daftar pertanyaan yang sesuai dengan materi menulis teks berita serta memuat petunjuk penggunaan *game* tersebut. Berikut desain awal bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 4.1 Desain Produk

d. Validasi Desain

Setelah bahan ajar pada mata pelajaran telah selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap bahan ajar tersebut oleh validator (materi, bahasa dan desain). Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan kritik dan masukan guna melakukan perbaikan yang diperlukan sehingga dapat menghasilkan bahan ajar berbasis *genially* yang baik, sebelum diuji cobakan di lapangan. Berikut hasil dari validasi materi, validasi bahasa dan validasi desain.

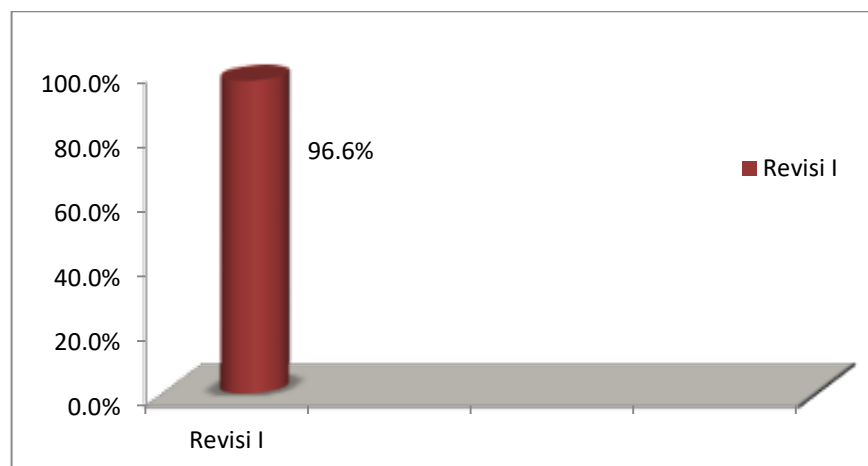
1. Validasi Materi

Materi pada bahan ajar berbasis *genially* ini, divalidasi oleh bapak Imansudi Zega, S.Pd.,M.Pd, dengan tujuan untuk memperbaiki atau menilai isi materi yang dimuat pada bahan ajar yang sudah didesain. Oleh karena itu, penilaian kualitas materi dinilai berdasarkan angket yang dibagikan peneliti kepada validator. Hasil revisi I pertama sebagai berikut.

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Genially*
Oleh Validator Ahli Materi Revisi I

NO	Aspek Penilaian	Skor
		Revisi I
1	Menampilkan pembelajaran sesuai dengan indikator	4
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan ATP	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Menyajikan materi pembelajaran berkaitan dengan topic	4
5	Kebenaran konsep materi	4
6	Ketepatan konsep materi	4
7	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	4
8	Materi yang disajikan bervariasi	4
9	Materi yang disajikan mudah dimengerti	4
10	Dengan adanya penambahan video serta game, materi menjadi tidak monoton	4
11	Penyampaian materi dikemas sesingkat mungkin serta tidak mengurangi pokok-pokok bahasan yang penting	4
12	Pemakaian media <i>genially</i> dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	3
13	Media <i>genially</i> digunakan untuk memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran	4
14	Memberikan soal-soal evaluasi sesuai dengan isi materi pembelajaran	4
15	Memberikan kemudahan dalam memberikan petunjuk pengerjaan soal	3
Jumlah Skor		58
Tingkat Pencapaian		96,6%
Jumlah Keseluruhan Skor		58
Tingkat Pencapaian		96,6%
Kriteria		Sangat Layak

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan bahan ajar berbasis *genially* oleh ahli materi secara keseluruhan pada revisi I mencapai presentase 96,6% dari 15 aspek penilaian. Hasil validasi I terhadap bahan ajar berbasis *genially* menunjukkan bahwa secara keseluruhan, materi pembelajaran ini telah dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Namun terdapat beberapa hal yang perlu direvisi. Dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, hasil validasi dari revisi pertama dapat dilihat melalui analisis grafik yang terlampir.



Grafik 4.1 Presentase Hasil Revisi I oleh Ahli Materi

Berdasarkan rekomendasi serta evaluasi yang diberikan oleh ahli materi dalam bidangnya, hasil revisi yang dilakukan sesuai dengan masukan dan perbaikan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Lengkapi penomoran pada petunjuk penggunaan tombol serta petunjuk penggunaan bahan ajar berbasis *genially*
- b. Tambahkan penomoran pada instruksi cara memainkan game ular tangga



Perbaikan: Tambarkan penomoran pada penjelasan penggunaan tombol



Perbaikan: Tambarkan penomoran pada penjelasan penggunaan tombol



Perbaikan: Tambahkan penomoran pada pedoman penggunaan bahan ajar berbasis genially



Perbaikan: Tambahkan penomoran pada petunjuk penggunaan *game*

Gambar 4.2 Hasil Revisi I Oleh Ahli Materi

Setelah dilakukannya revisi I, bahan ajar berbasis *genially* telah mendapatkan penilaian dengan tingkat pencapaian sebesar 96,6% dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Meskipun demikian, terdapat beberapa catatan dan saran dari validator yang menjadi perhatian untuk penyempurnaan lebih lanjut. Setelah revisi I selesai, bahan ajar ini kemudian masuk ke tahap revisi II. Validasi kedua ini bertujuan untuk menilai apakah perbaikan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi serta untuk memastikan bahwa bahan ajar benar-benar memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Berikut rincian penilaian revisi II.

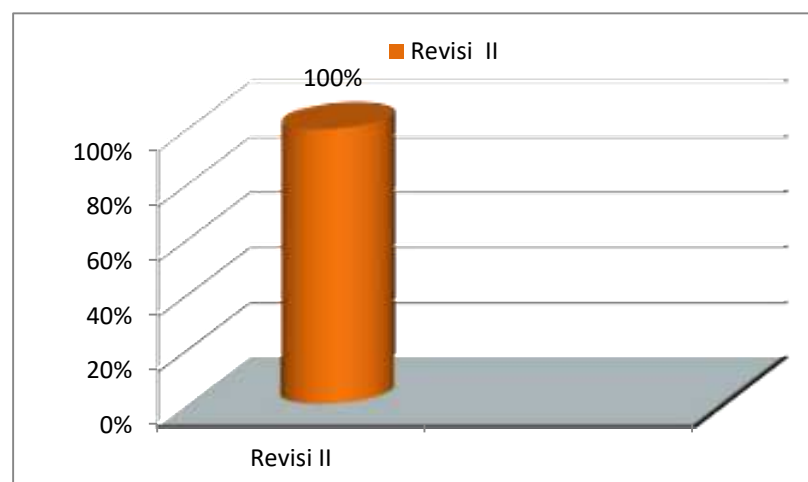
Tabel 4.2

Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Genially* Oleh Validator Ahli Materi Revisi II

NO	Aspek Penilaian	Skor
		Revisi II
1	Menampilkan pembelajaran sesuai dengan indikator	4
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan ATP	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Menyajikan materi pembelajaran berkaitan dengan topic	4
5	Kebenaran konsep materi	4
6	Ketepatan konsep materi	4
7	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	4

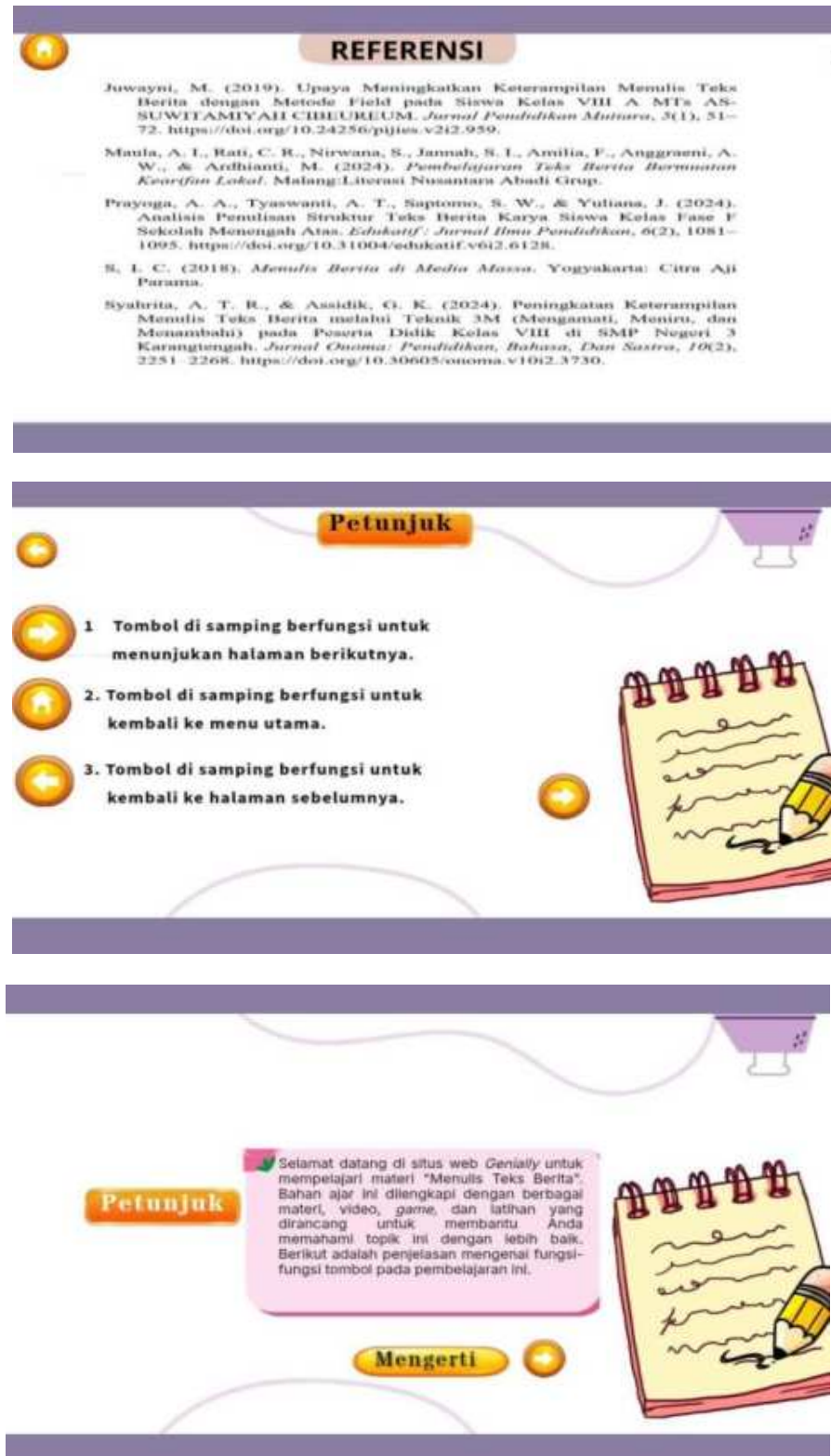
8	Materi yang disajikan bervariasi	4
9	Materi yang disajikan mudah dimengerti	4
10	Dengan adanya penambahan video serta game, materi menjadi tidak monoton	4
11	Penyampaian materi dikemas sesingkat mungkin serta tidak mengurangi pokok-pokok bahasan yang penting	4
12	Pemakaian media <i>genially</i> dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	4
13	Media <i>genially</i> digunakan untuk memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran	4
14	Memberikan soal-soal evaluasi sesuai dengan isi materi pembelajaran	4
15	Memberikan kemudahan dalam memberikan petunjuk pengerjaan soal	4
Jumlah Skor		60
Tingkat Pencapaian		100%
Jumlah Keseluruhan Skor		60
Tingkat Pencapaian		100%
Kriteria		Sangat Layak

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan bahan ajar berbasis *genially* oleh ahli materi secara keseluruhan pada revisi II mencapai presentase 100% (Sangat Layak) dari 15 aspek penilaian. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, pada revisi kedua dapat dilihat melalui analisis grafik yang terlampir.



Grafik 4.2 Presentase Hasil Revisi Kedua oleh Ahli Materi

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi pada revisi pertama, maka hasil perbaikan bahan ajar dari segi materi adalah sebagai berikut .





Gambar 4.3 Hasil Revisi II Oleh Ahli Materi

Tabel berikut menyajikan hasil validasi yang telah dilakukan pada revisi I dan revisi II. Penyajian tabel ini dimaksudkan untuk memudahkan analisis dan interpretasi data. Berikut disajikan data revisi I dan revisi II.

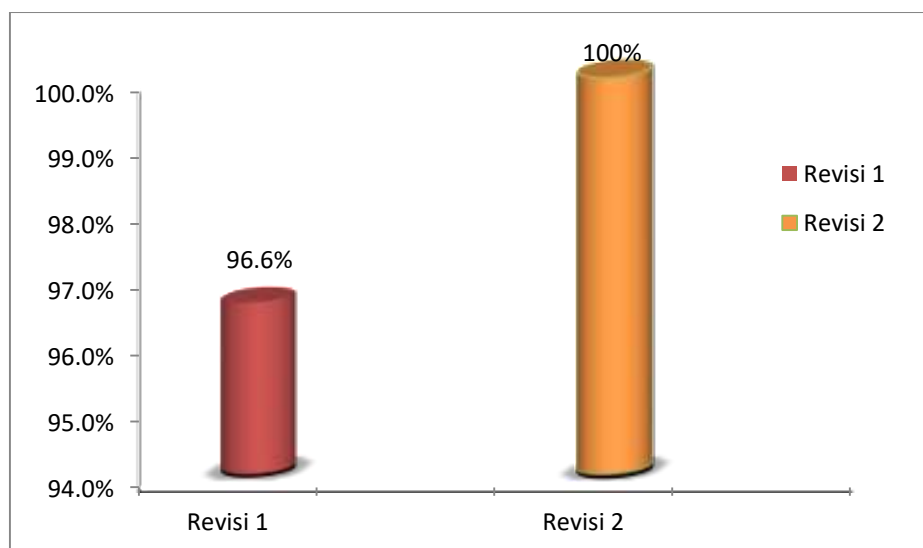
Tabel 4.3
Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Genially*
Oleh Validator Ahli Materi Revisi I dan Revisi II

NO	Aspek Penilaian	Skor	
		Revisi I	Revisi II
1	Menampilkan pembelajaran sesuai dengan indikator	4	4
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan ATP	4	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
4	Menyajikan materi pembelajaran berkaitan dengan topic	4	4
5	Kebenaran konsep materi	4	4
6	Ketepatan konsep materi	4	4
7	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	4	4
8	Materi yang disajikan bervariasi	4	4
9	Materi yang disajikan mudah dimengerti	4	4
10	Dengan adanya penambahan video serta game, materi menjadi tidak monoton	4	4
11	Penyampaian materi dikemas sesingkat mungkin serta tidak mengurangi	4	4

	pokok-pokok bahasan yang penting		
12	Pemakaian media <i>genially</i> dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	3	4
13	Media <i>genially</i> digunakan untuk memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran	4	4
14	Memberikan soal-soal evaluasi sesuai dengan isi materi pembelajaran	4	4
15	Memberikan kemudahan dalam memberikan petunjuk pengerjaan soal	3	4
Jumlah Skor		58	60
Tingkat Pencapaian		96,6%	100%
Jumlah Keseluruhan Skor		58	60
Tingkat Pencapaian		96,6%	100%
Kriteria		Sangat Layak	Sangat Layak

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan bahan ajar berbasis *genially* oleh ahli materi secara keseluruhan pada revisi I mencapai presentase 96,6% (Sangat Layak) dari 15 aspek penilaian. Pada tahapan revisi II, proses validasi ahli materi dalam bahan ajar berbasis *genially* dilakukan untuk penyempurnaan produk. Bahan ajar ini menghasilkan olah data presentase dengan rata-rata nilai 100% (Sangat Layak) dari 15 aspek penilaian.

Dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, hasil validasi dari revisi pertama hingga revisi kedua dapat dilihat melalui analisis grafik yang terlampir :



Grafik 4.3 Presentase Revisi I dan Revisi II Ahli Materi

2. Validasi Bahasa

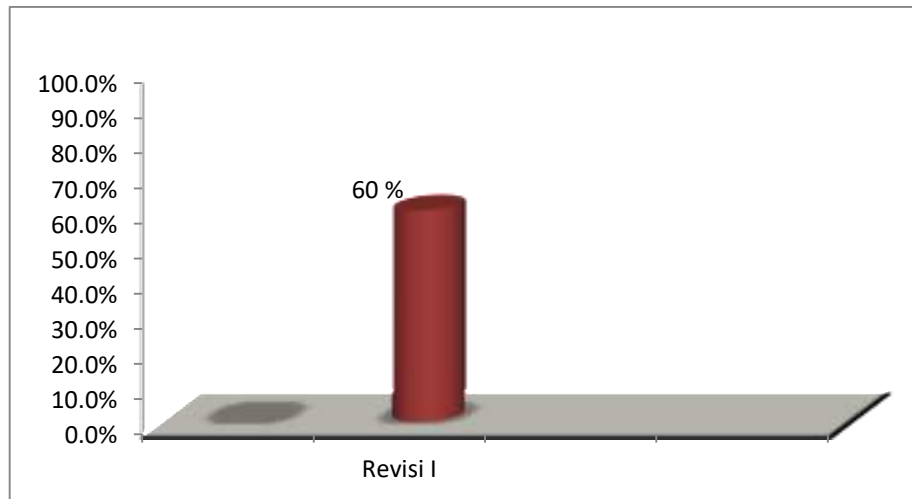
Validasi bahasa pada pengembangan bahan ajar berbasis *genially* dilakukan sebanyak dua kali. Untuk mengetahui kelayakan bahasa pada bahan ajar, perlu dilakukan validasi bahasa oleh Bapak Dernius Hura S.Pd.,M.Pd. penilaian kualita bahasa menggunakan angket yang diberikan peneliti kepada validator. Berikut rincian penilaian pada bahan ajar ini pada revisi I oleh ahli Bahasa.

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Genially* oleh Validator Ahli Bahasa Revisi I

NO	Aspek Penilaian	Skor
		Revisi I
1	Ketepatan penggunaan bahasa Indonesia sesuai EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)	2
2	Kesesuaian tanda baca pada kalimat	3
3	Keserasian penggunaan istilah dan <i>symbol</i>	3
4	Bahasa yang digunakan menarik minat peserta didik	2
5	Bahasa yang digunakan komunikatif	3
6	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	2
7	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	2
8	Kejelasan teks bacaan	2
9	Kejelasan bahasa yang digunakan pada pertanyaan evaluasi	3
10	Kalimat yang digunakan efektif dan sesuai EBI	4
11	Struktur kalimat yang digunakan cukup jelas	2
12	Pemilihan diksi yang mudah dipahami	1
13	Informasi yang diberikan cukup jelas	1
14	Keefektifan bahasa saat diringkas	3
15	Penyajian bahasa tidak bertele-tele	3
Jumlah Skor		36
Tingkat Pencapaian		60 %
Jumlah Keseluruhan Skor		36
Tingkat Pencapaian		Cukup Layak
Kriteria		60%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan bahan ajar berbasis *genially* oleh ahli bahasa secara keseluruhan pada revisi I mencapai presentase 60 % dari 15 aspek penilaian. Hasil validasi I terhadap bahan ajar berbasis *genially* menunjukkan bahwa secara

keseluruhan, bahasa dalam bahan ajar ini perlu direvisi karena masih tergolong kriteria “Cukup Layak” jika digunakan dalam proses pembelajaran. Dari penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa, hasil validasi dari revisi pertama dapat dilihat melalui analisis grafik yang terlampir :



Grafik 4.4 Presentase Hasil Revisi I oleh Ahli Bahasa

Berdasarkan rekomendasi serta evaluasi yang diberikan oleh ahli bahasa dalam bidangnya, hasil revisi yang dilakukan sesuai dengan masukan perbaikan dari validator. Perbaikan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Penulisan daftar pustaka harus dibuat dengan menggunakan aplikasi *mandelay*
- b. Perhatikan tulisan bahasa Indonesia yang sebenarnya (sesuai kaidah kebahasaan)
- c. Perbaiki penggunaan diksi yang kurang tepat
- d. Perbaiki tanda baca yang kurang tepat

REFERENSI

Maula, A. I., Rizky, R. C., & Nirwana, S. (2024). Pembelajaran TEKS BERITA Bermuatan Kearifan Lokal Kelas XI. In *Literasi Nusantara Abadi Grup*.

Prayoga, A. A., Tyaswanti, A. T., Saptomo, S. W., & Yuliana, J. (2024). Analisis Penulisan Struktur Teks Berita Karya Siswa Kelas Fase F Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1081–1095. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6128>.

Juwayni, M. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Berita dengan Metode Field pada Siswa Kelas VIII A MTs AS-SUWITAMIYAH CIBEUREUM. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 5(1), 51–72. <https://doi.org/10.24256/pijies.v2i2.959>.

S, I. C. (2018). *Menulis Berita di Media Massa*. Yogyakarta: Citra Aji Parama.

Perbaikan: Penulisan daftar pustaka kurang tepat gunakan mandelay atau zotero untuk menulis daftar pustaka



Perbaikan: Tambahkan kata “situs” sebelum kata “web”



Perbaikan: Penulisan kata disamping kurang tepat. Seharunya antara di dan samping terdapat spasi

Unsur-unsur Berita

Teks berita memiliki unsur-unsur yang disingkat dengan sebutan ADIKSIMBA yaitu:

1. Apa?
2. Di mana?
3. Kapan?
4. Siapa?
5. Mengapa?
6. Bagaimana?

Perbaikan: ubah kata disingkat menjadi kata “akronim”

Struktur Teks Berita

1. **Judul berita**, merupakan rangkuman atau kata kunci yang mewakili isi keseluruhan berita yang ditulis secara singkat dan menarik.
2. **Teras Berita**, disampaikan di awal berita yang merupakan bagian penting dengan memuat minimal 4 unsur yaitu unsur apa, dimana, kapan dan siapa.
3. **Tubuh Berita**, disampaikan di bagian Tengah berita yang merupakan kelanjutan isi berita yang memuat unsur mengapa dan bagaimana.
4. **Ekor Berita**, disampaikan di akhir berita yang merupakan kesimpulan berita yang tidak terlalu penting. Jika dihilangkan bagian ini tidak terlalu berpengaruh terhadap pokok bahasan berita tersebut.



Perbaikan: Penulisan kata diawali dan disamping kurang tepat.

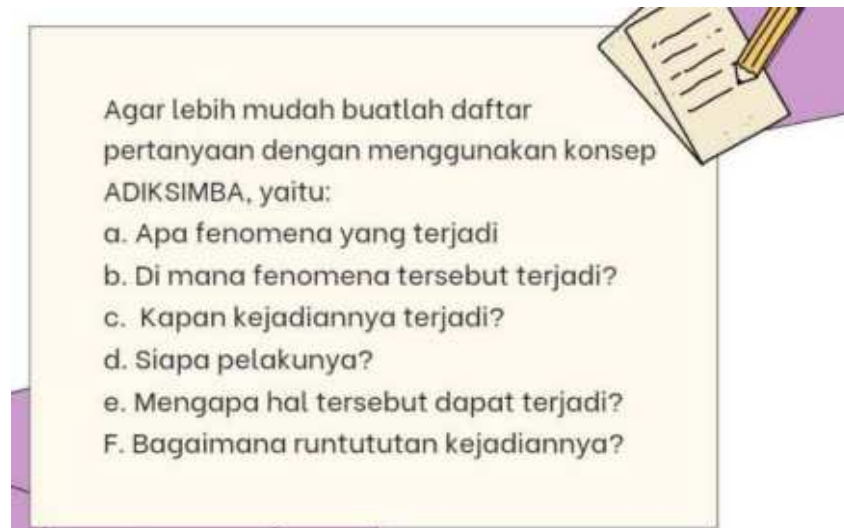
Langkah-langkah Menulis Teks Berita

3

• Rancangan berita

Rancangan berita sangat penting ditulis agar fokus kita dalam menulis berita tetap terjaga. Rancangan berita terbagi atas tiga yaitu:

Perbaikan: Penulisan kata “terbagi” salah



Perbaikan: Tambahkan tanda tanda pada bagian a

Gambar 4.4 Hasil Revisi I Oleh Ahli Bahasa

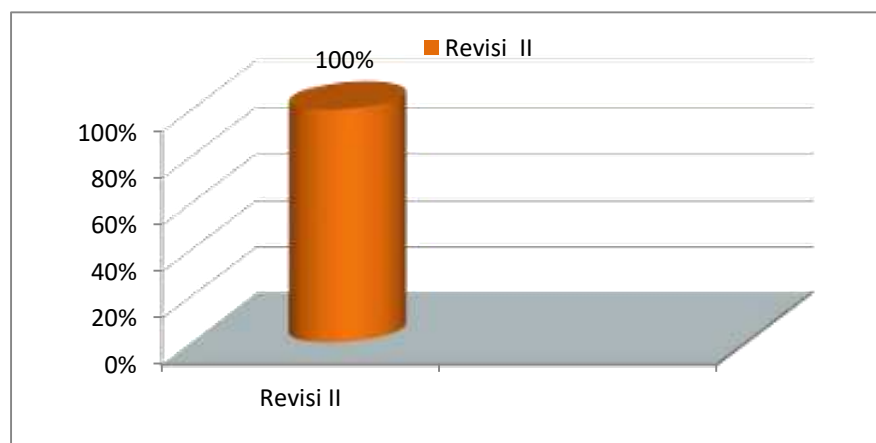
Setelah dilakukannya revisi I, bahan ajar berbasis *genially* telah mendapatkan penilaian dengan tingkat pencapaian sebesar 60% dan termasuk dalam kategori "Cukup Layak". Namun terdapat beberapa catatan dan saran dari validator yang menjadi perhatian untuk penyempurnaan lebih lanjut. Bahan ajar ini kemudian masuk ke tahap revisi II. Berikut rincian penilaian revisi II.

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Genially* oleh
Validator Ahli Bahasa Revisi II

NO	Aspek Penilaian	Skor
		Revisi II
1	Ketepatan penggunaan bahasa Indonesia sesuai EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)	4
2	Kesesuaian tanda baca pada kalimat	4
3	Keserasian penggunaan istilah dan <i>symbol</i>	4
4	Bahasa yang digunakan menarik minat peserta didik	4
5	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
6	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4
7	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	4
8	Kejelasan teks bacaan	4
9	Kejelasan bahasa yang digunakan pada pertanyaan evaluasi	4

10	Kalimat yang digunakan efektif dan sesuai EBI	4
11	Struktur kalimat yang digunakan cukup jelas	4
12	Pemilihan diksi yang mudah dipahami	4
13	Informasi yang diberikan cukup jelas	4
14	Keefektifan bahasa saat diringkas	4
15	Penyajian bahasa tidak bertele-tele	4
Jumlah Skor		60
Tingkat Pencapaian		100%
Jumlah Keseluruhan Skor		60
Tingkat Pencapaian		100%
Kriteria		Cukup Layak

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan bahan ajar berbasis *genially* oleh ahli bahasa secara keseluruhan pada revisi II mencapai presentase 100% (Sangat Layak) dari 15 aspek penilaian. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa, pada revisi II dapat dilihat melalui analisis grafik yang terlampir:



Grafik 4.5 Presentase Hasil Revisi II oleh Ahli Bahasa

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli bahasa pada revisi pertama untuk menilai dan melakukan perbaikan

terhadap aspek bahasa pada bahan ajar yang telah peneliti kembangkan, peneliti telah memperbaiki produk pada aspek bahasa. Berikut hasil perbaikan bahan ajar dari segi bahasa adalah sebagai berikut.



Petunjuk

1. Tombol di samping berfungsi untuk menunjukan halaman berikutnya.
2. Tombol di samping berfungsi untuk kembali ke menu utama.
3. Tombol di samping berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.



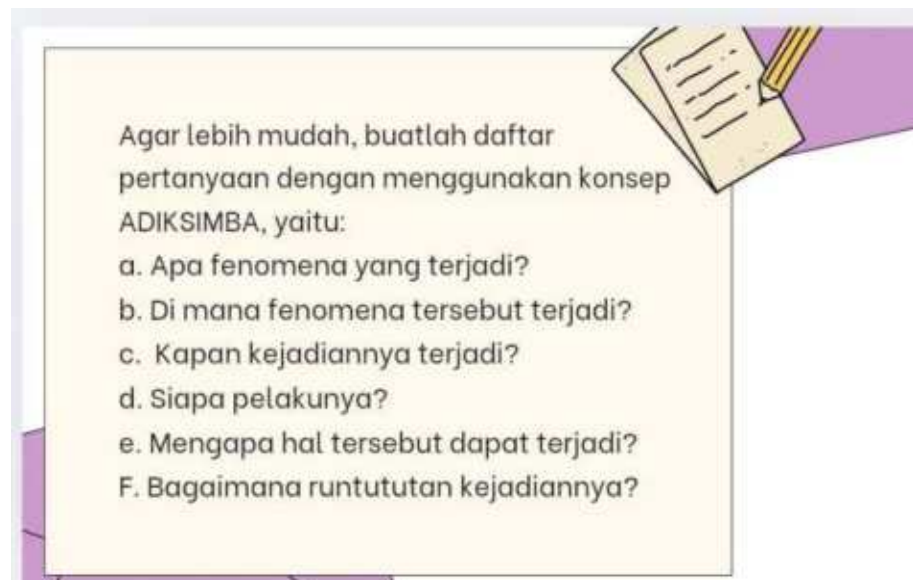
B. Unsur-unsur Berita

Suatu informasi dapat dijadikan berita apabila memenuhi unsur 5 W+1 H. Unsur 5 W+1 H terdiri dari *what* (apa), *who* (siapa), *where* (di mana), *when* (kapan), *why* (mengapa) dan *how* (bagaimana). Agar lebih mudah untuk diingat unsur 5 W+1 H disebut dengan akronim "ADIKSIMBA".



1. **Judul berita**, merupakan rangkuman atau kata kunci yang mewakili isi keseluruhan berita yang ditulis secara singkat dan menarik.
2. **Teras berita**, disampaikan di awal berita yang merupakan bagian penting yang berisi unsur 5 W + 1 H. Teras berita minimal memuat 4 unsur yaitu unsur apa, di mana, kapan dan siapa.
3. **Tubuh berita**, disampaikan di bagian tengah berita yang merupakan kelanjutan isi berita yang memuat unsur mengapa dan bagaimana.
4. **Ekor berita**, disampaikan di akhir berita yang merupakan kesimpulan berita yang tidak terlalu penting. Jika dihilangkan bagian ini tidak terlalu berpengaruh terhadap pokok bahasan berita tersebut.





Gambar 4.5 Hasil Revisi Kedua Oleh Ahli Bahasa

Tabel berikut menyajikan hasil validasi yang telah dilakukan pada revisi I dan revisi II. Penyajian tabel ini dimaksudkan untuk memudahkan analisis dan interpretasi data. Berikut disajikan data revisi I dan revisi II.

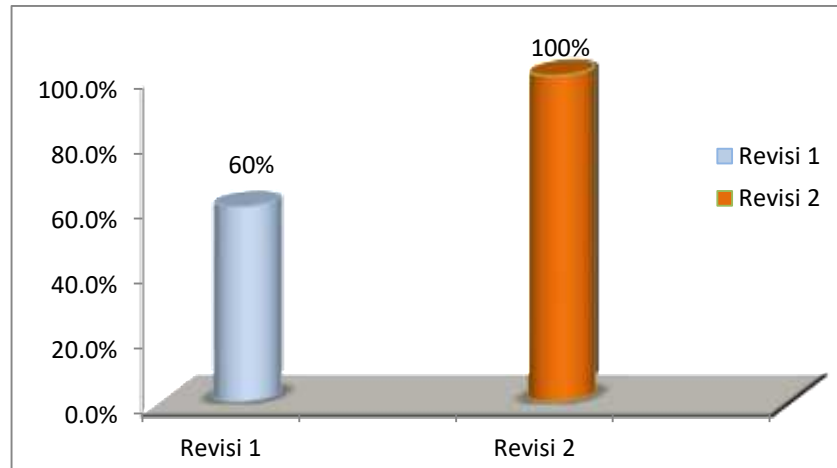
Tabel 4.6
Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Genially* Oleh Validator Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

NO	Pertanyaan	Skor	
		Revisi I	Revisi II

1	Ketepatan penggunaan bahasa Indonesia sesuai EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)	2	4
2	Kesesuaian tanda baca pada kalimat	3	4
3	Keserasian penggunaan istilah dan <i>symbol</i>	3	4
4	Bahasa yang digunakan menarik minat peserta didik	2	4
5	Bahasa yang digunakan komunikatif	3	4
6	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	2	4
7	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	2	4
8	Kejelasan teks bacaan	2	4
9	Kejelasan bahasa yang digunakan pada pertanyaan evaluasi	3	4
10	Kalimat yang digunakan efektif dan sesuai EBI	4	4
11	Struktur kalimat yang digunakan cukup jelas	2	4
12	Pemilihan diksi yang mudah dipahami	1	4
13	Informasi yang diberikan cukup jelas	1	4
14	Keefektifan bahasa saat diringkas	3	4
15	Penyajian bahasa tidak bertele-tele	3	4
Jumlah Skor		35	60
Tingkat Pencapaian		60 %	100 %
Jumlah Keseluruhan Skor		36	60
Tingkat Pencapaian		60 %	100 %
Kriteria		Cukup Layak	Sangat Layak

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan bahan ajar berbasis *genially* oleh ahli bahasa secara keseluruhan pada revisi I mencapai presentase 60 % (Cukup Layak) dari 15 aspek penilaian. Pada tahapan revisi II, proses validasi ahli materi dalam bahan ajar berbasis *genially* dilakukan untuk menghasilkan kelayakan. Bahan ajar ini menghasilkan olah data presentase dengan rata-rata nilai 100% (Sangat Layak) dari 15 aspek penilaian.

Dari penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa, hasil validasi dari revisi pertama hingga revisi kedua dapat dilihat melalui analisis grafik yang terlampir :



Grafik 4.6 Presentase Hasil Validasi Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

3. Validasi Ahli Desain

Pada uji kelayakan bahan ajar berbasis *genially* ini, divalidasi oleh Bapak Aprianus Telaumbanua, S.Pd.,M.Pd. Hasil validasi diperoleh melalui penilaian yang dilakukan pada lembar validasi desain. Rincian penilaian tersebut sebagai berikut :

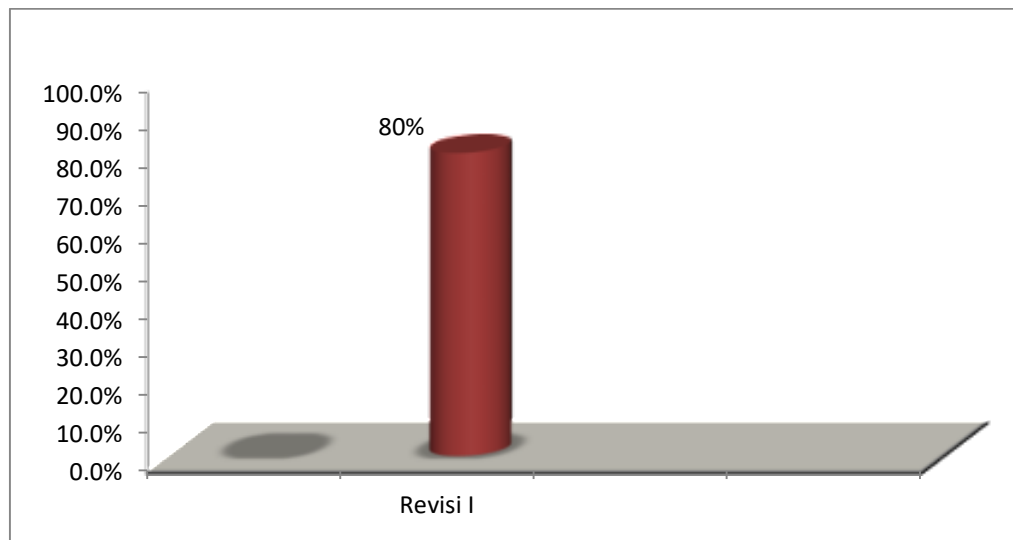
Tabel 4.7
Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Genially* oleh Validator Ahli Desain Revisi I

NO	Pertanyaan	Skor
		Revisi I
1	Kemenarikan halaman depan (<i>cover</i>) pada media	2
2	Ketepatan jenis huruf pada sampul dan isi media	3
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	3
4	Memiliki konsistensi penggunaan spasi, judul dan pengetikan materi	4
5	Seluruh teks pada media dapat dibaca oleh penggunanya	4
6	Kejelasan gambar	2
7	Kesalahan tata letak gambar, dan ukuran gambar	3
8	Penambahan video pembelajaran di dalam media sudah tepat	4
9	Kualitas video, ukuran video dan audio sudah jelas	3
10	Penambahan audio pada media sudah tepat	3
11	Kemenarikan tampilan <i>background</i> sudah tepat	2

12	Kombinasi warna yang menarik	3
13	Penggunaan tombol menghasilkan tindakan yang sesuai dengan fungsinya.	4
14	Kesesuaian fitur interaktif pada media	4
15	Sistem pengoperasian mudah dikendalikan	4
Jumlah Skor		48
Tingkat Pencapaian		80%
Jumlah Keseluruhan Skor		48
Tingkat Pencapaian		80%
Kriteria		Layak

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan bahan ajar berbasis *genially* oleh ahli desain secara keseluruhan pada revisi I mencapai presentase 80% dari 15 aspek penilaian. Hasil validasi I terhadap bahan ajar berbasis *genially* dalam bentuk video pembelajaran menunjukkan bahwa secara keseluruhan, desain dalam bahan ajar ini perlu direvisi karena masih tergolong kriteria “Layak” jika digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari penilaian yang dilakukan oleh ahli desain hasil validasi dari revisi pertama dapat dilihat melalui analisis grafik yang terlampir :



Grafik 4.7 Presentase Hasil Revisi I oleh Ahli Desain

Berdasarkan rekomendasi serta evaluasi yang diberikan oleh ahli desain dalam bidangnya, hasil revisi yang dilakukan sesuai dengan

masukannya yang telah diberikan. Perbaikan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Tema latar belakang pada web *genially* lebih mengarah pada konsep pembelajaran biologi.
- Hilangkan animasi burung dan bunga, ganti dengan gambar yang lebih relevan dengan materi pada web *genially*
- Perbaiki peletakan gambar pada latar belakang video pembelajaran



Perbaikan: *Background* bahan ajar tidak menggambarkan pembelajaran menulis teks berita



Perbaikan: Hilangkan bunga, awan dan lainnya. Desain *background* yang lebih mengarah pada pembelajaran menulis berita



Perbaikan: Pindahkan gambar animasi ke bawah

Gambar 4.6 Hasil Revisi I Oleh Ahli Desain

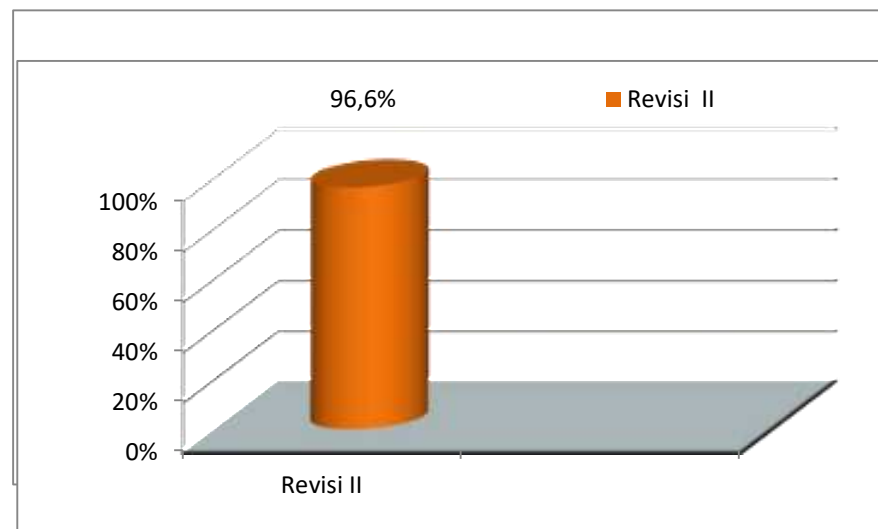
Setelah dilakukannya revisi I, bahan ajar berbasis *genially* telah mendapatkan penilaian dengan tingkat pencapaian sebesar 80% dan termasuk dalam kategori "Layak". Namun terdapat beberapa catatan dan saran dari validator yang menjadi perhatian untuk penyempurnaan lebih lanjut. Oleh karena itu, dilakukan revisi II dengan fokus memperbaiki aspek-aspek yang masih memerlukan penyempurnaan agar bahan ajar ini semakin optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Berikut rincian penilaian revisi II.

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis
***Genially* oleh Validator Desain Revisi II**

NO	Pertanyaan	Skor
		Revisi II
1	Kemenarikan halaman depan (<i>cover</i>) pada media	4
2	Ketepatan jenis huruf pada sampul dan isi media	4
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4
4	Memiliki konsistensi penggunaan spasi, judul dan pengetikan materi	4
5	Seluruh teks pada media dapat dibaca oleh penggunanya	4
6	Kejelasan gambar	4
7	Kesalahan tata letak gambar, dan ukuran gambar	4
8	Penambahan video pembelajaran di dalam media sudah tepat	4
9	Kualitas video, ukuran video dan audio sudah jelas	4
10	Penambahan audio pada media sudah tepat	4
11	Kemenarikan tampilan <i>background</i> sudah tepat	3

12	Kombinasi warna yang menarik	4
13	Penggunaan tombol menghasilkan tindakan yang sesuai dengan fungsinya.	4
14	Kesesuaian fitur interaktif pada media	4
15	Sistem pengoperasian mudah dikendalikan	4
Jumlah Skor		58
Tingkat Pencapaian		96,6%
Jumlah Keseluruhan Skor		58
Tingkat Pencapaian		96,6%
Kriteria		Sangat Layak

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan bahan ajar berbasis *genially* oleh ahli bahasa secara keseluruhan pada revisi II mencapai presentase 96,6 %% (Sangat Layak) dari 15 aspek penilaian. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa, pada revisi II dapat dilihat melalui analisis grafik yang terlampir:



Grafik 4.8 Presentase Hasil Revisi II oleh Ahli Desain

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli desain pada revisi pertama maka, hasil perbaikan bahan ajar dari segi desain adalah sebagai berikut :



C. Struktur Teks Berita

Struktur berita dikenal sebagai piramida terbalik. Piramida terbalik adalah teknik penulisan yang menempatkan informasi penting di awal, kemudian dilanjutkan dengan informasi yang kurang penting. Piramida terbalik terbagi atas empat bagian, yaitu :



Gambar 1. Struktur Berita



Gambar 4.7 Hasil Revisi Kedua Oleh Ahli Desain

Tabel berikut menyajikan hasil validasi yang telah dilakukan pada revisi I dan revisi II. Penyajian tabel ini dimaksudkan untuk memudahkan analisis dan interpretasi data. Berikut disajikan data revisi I dan revisi II.

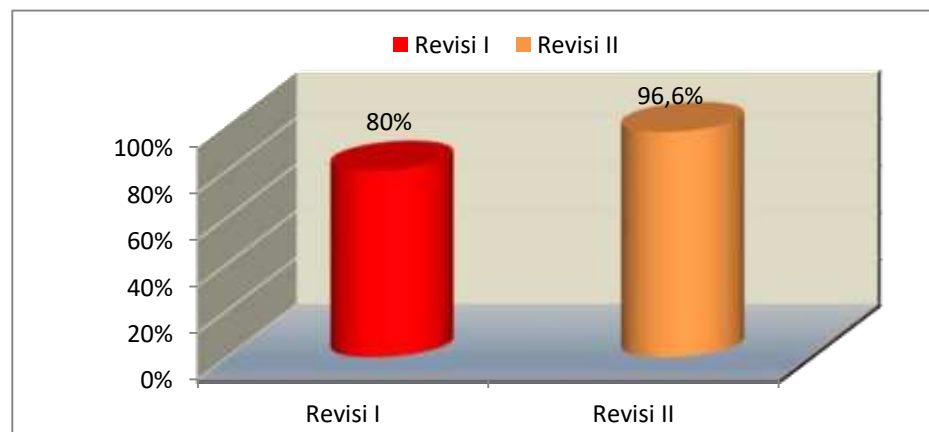
Tabel 4.9
Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Genially* Oleh Validator Ahli Desain Revisi I dan Revisi II

NO	Pertanyaan	Skor	
		Revisi I	Revisi II
1	Kemenarikan halaman depan (<i>cover</i>) pada media	2	4
2	Ketepatan jenis huruf pada sampul dan isi media	3	4
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	3	4
4	Memiliki konsistensi penggunaan spasi, judul dan pengetikan materi	4	4
5	Seluruh teks pada media dapat dibaca oleh penggunanya	4	4
6	Kejelasan gambar	2	3
7	Kesalahan tata letak gambar, dan ukuran gambar	3	4
8	Penambahan video pembelajaran di dalam media sudah tepat	4	4
9	Kualitas video, ukuran video dan audio sudah jelas	3	4
10	Penambahan audio pada media sudah tepat	3	4
11	Kemenarikan tampilan <i>background</i> sudah tepat	2	3
12	Kombinasi warna yang menarik	3	4
13	Penggunaan tombol menghasilkan tindakan yang sesuai dengan fungsinya.	4	4
14	Kesesuaian fitur interaktif pada media	4	4
15	Sistem pengoperasian mudah dikendalikan	4	4
Jumlah Skor		48	58
Tingkat Pencapaian		80%	96,6%
Jumlah Keseluruhan Skor		48	58
Tingkat Pencapaian		80%	96,6%
Kriteria		Layak	Sangat Layak

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan bahan ajar berbasis *genially* oleh ahli desain secara keseluruhan pada revisi I mencapai presentase 80% (Layak) dari 15

aspek penilaian. Pada tahapan revisi II bahan ajar ini menghasilkan olah data presentase dengan rata-rata nilai 96,6% (Sangat Layak) dari 15 aspek penilaian.

Dari penilaian yang dilakukan oleh ahli desain, hasil validasi dari revisi pertama hingga revisi kedua dapat dilihat melalui analisis grafik yang terlampir.



Grafik 4.9 Presentase Revisi I dan Revisi II Ahli Desain

e. Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, selanjutnya didapatkan saran dan masukan dari para ketiga validator tersebut guna untuk perbaikan bahan ajar berbasis *genially*. Kemudian peneliti merevisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari setiap validator dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis *genially* setelah direvisi. Saran dan masukan dari validator materi, bahasa, dan desain untuk perbaikan dijelaskan pada tahapan sebelumnya, pada bagian validasi desain.

f. Uji Coba Produk

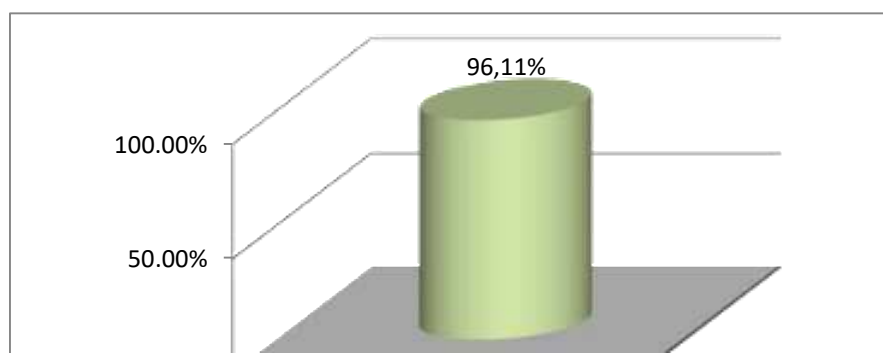
Setelah Bahan ajar berbasis *genially* telah selesai direvisi dan divalidasi oleh para ahli materi, bahasa, dan desain, maka langkah selanjutnya yaitu uji coba produk, yang dilakukan di kelas VII- E UPTD

SMP Negeri 5 Gunungsitoli yang terdiri dari 6 orang siswa. Peserta didik diberikan angket tanggapan (respon), kemudian peserta didik diminta agar mengisi angket sebagai hasil penilaian kepraktisan bahan ajar berbasis *genially* yang peneliti kembangkan. Tujuan dari uji coba produk ini yaitu untuk mengumpulkan informasi guna penyempurnaan produk. Hasil respon terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.10
Hasil Angket Penilaian Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Genially*
Pada Uji Coba Produk

Respon den	Aspek Penilaian																Ju mla h Sko r	Prese ntase %	Kriteri a
	Kualitas isi					Rasa Senang			Tata Bahasa				Penguna an Ilustrai						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	58	96,6	Sangat Praktis	
R2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59	98,3	Sangat Praktis	
R3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	98,3	Sangat Praktis	
R4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	58	96,6	Sangat Praktis	
R5	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	53	88,3	Sangat Praktis	
R6	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	98,3	Sangat Praktis	
	Rata-Rata																346	96,11 %	Sangat Praktis

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian kepraktisan bahan ajar berbasis *genially* yang dilakukan di kelas VII-E UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli sebanyak 6 orang siswa, menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *genially* dalam bentuk video pembelajaran memperoleh rata-rata presentase mencapai 96,11% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil dari uji coba kepraktisan bahan ajar berbasis *genially* melalui angket respon peserta didik, dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Grafik 4.10 Persentase Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

g. Revisi Produk

Setelah uji coba produk telah dilaksanakan dan mendapat respon dari siswa, langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan kondisi di lapangan. Namun, setelah uji coba dilakukan, produk tersebut dikategorikan sangat praktis, sehingga tidak memerlukan revisi.

h. Uji Coba Pemakaian

Setelah revisi produk telah dilakukan kepada responden penelitian secara terbatas maka langkah selanjutnya adalah diuji coba pada responden atau subjek penelitian yang lebih banyak untuk menilai keefektifan bahan ajar yang telah dibuat. Uji coba pemakaian ini dilakukan di kelas VII-D UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli sebanyak 31 orang. Data hasil uji coba pemakaian besar sebagai berikut.

1. Hasil Pratest Sebelum Uji Coba Pemakaian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMP N 5 Gunungsitoli dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *Genially* dalam bentuk video pembelajaran. Bahan ajar ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi menulis teks berita dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Tahap ini merupakan tahap uji coba pemakaian bahan ajar, namun sebelum itu dilakukan pratest terlebih dahulu yang bertujuan untuk memberikan stimulus atau rangsangan serta mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi.

Pratest ini dilakukan melalui permainan ular tangga berbasis *Genially* yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang. Papan permainan didesain secara digital dengan kotak-kotak yang berisi berbagai tantangan.

Aturan permainan ini cukup sederhana. Jika pemain berhenti di kotak berwarna kuning, mereka harus menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi menulis teks berita. Jumlah pertanyaan terdiri dari 10 soal dan pertanyaan tersebut disebar di titik-titik kuning di papan permainan. Jika jawaban responden (pemain) benar, maka pemain maju satu langkah dan menunggu giliran berikutnya. Namun jika jawaban salah, maka, harus mundur satu langkah ke kotak sebelumnya. Tidak semua kelompok dapat menjawab semua pertanyaan, karena hanya pemain yang berhenti di titik kuning yang mendapatkan kesempatan menjawab.

Dalam pelaksanaan pratest ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 5 kelompok. Setiap permainan melibatkan satu kelompok yang terdiri dari 2 orang siswa. Kedua siswa dalam kelompok tersebut bekerjasama menyelesaikan game dengan bergantian melempar dadu digital dan melangkah sesuai jumlah yang diperoleh dari hasil dadu tersebut. Selama permainan berlangsung, tidak semua pertanyaan dapat terjawab karena peluang untuk berhenti di titik kuning yang berisi pertanyaan bergantung pada hasil lemparan dadu. Dengan demikian, hanya sebagian dari 10 soal yang dapat mereka jawab.

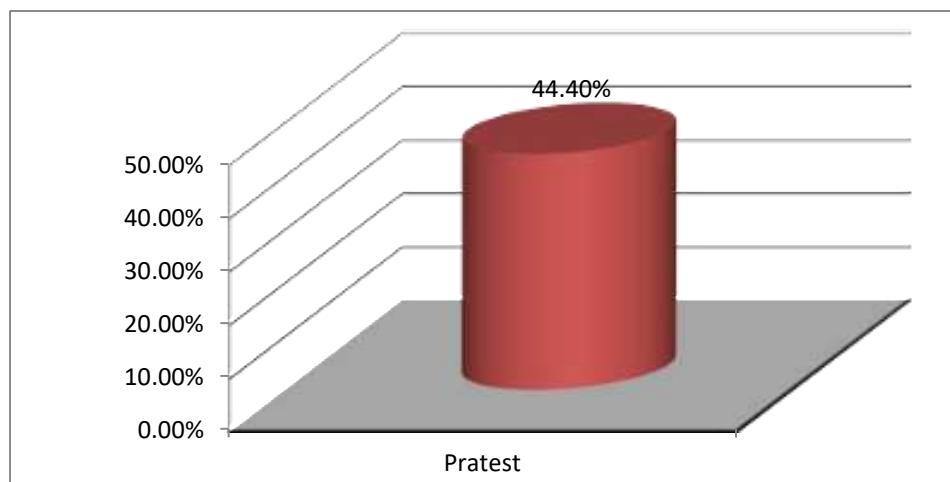
Berdasarkan hasil pratest, terlihat bahwa kemampuan siswa dalam memahami teks berita masih tergolong rendah. Dari 5 kelompok yang terlibat, hanya sebagian kecil pertanyaan yang dapat dijawab dengan benar. Berikut adalah hasil jawaban mereka dalam bentuk tabel.

Tabel 4.11
Hasil Pratest Siswa Menggunakan Platform *Genially* dalam Bentuk *Game* Ular Tangga

NO	Nama Kelompok	Jumlah pertanyaan yang muncul	Jawaban benar	Jawaban salah
1	Kelompok 1	4	2	2

2	Kelompok 2	3	1	2
3	Kelompok 3	5	2	3
4	Kelompok 4	2	1	1
5	Kelompok 5	4	2	2
Total		18	8	10
		Persentase	44,4 %	0

Dari total 18 pertanyaan yang muncul ketika seluruh kelompok memainkan game ular tangga, hanya 8 pertanyaan yang dapat dijawab dengan benar sementara 10 lainnya dijawab dengan salah. Persentase jawaban yang benar yaitu dengan 44,4%,. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa pada materi menulis teks berita tergolong rendah. Hasil ini menjadi dasar penting dalam pengembangan bahan ajar berbasis *genially* yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi menulis teks berita. Berikut persentase hasil pratest siswa menggunakan game ular tangga berbasis *genially*.



Grafik 4.11 Persentase Pratest menggunakan game ular tangga

2. Efektivitas Bahan Ajar Berbasis *Genially*

Uji efektivitas hasil belajar peserta didik pada uji coba pemakaian, dengan menggunakan bahan ajar berbasis *genially* di peroleh melalui tes yaitu menulis teks berita. Siswa dianggap tuntas dalam mengerjakan tes jika jawaban siswa telah mencapai Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) diukur dengan capaian nilai 70. Analisis hasil efektivitas disajikan dalam tabel berikut.

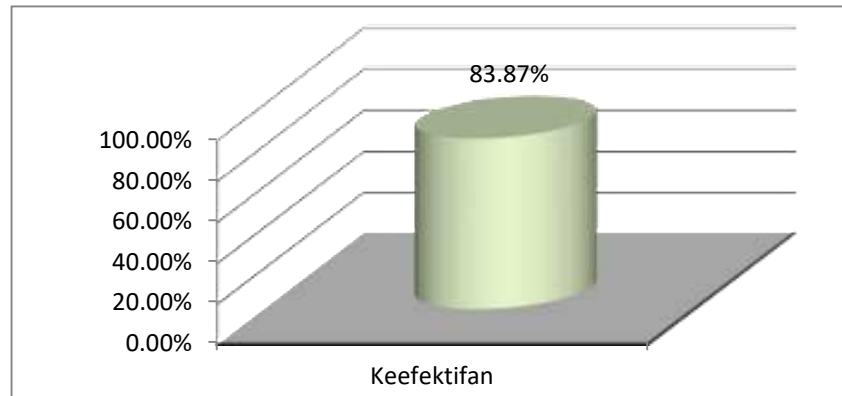
Tabel 4.12
Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Peserta Didik
Pada Uji Coba Pemakaian

No	Nama Siswa	KKT P	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Albert Anugerah Zebua	70	13	81,25	Tuntas
2	Anton Nius Lafau	70	12	75	Tuntas
3	Amos Berkat Damai Harefa	70	14	87,5	Tuntas
4	Asti Gabriella Waruwu	70	13	81,25	Tuntas
5	Aura Stephani Gimelda	70	13	81,25	Tuntas
6	Devriman Harefa	70	10	62,5	Tidak Tuntas
7	Dicki Elton Dion Laia	70	13	81,25	Tuntas
8	Dwi Cahya Harefa	70	13	81,25	Tuntas
9	Febriyan Seventinus Zebua	70	9	56,25	Tidak Tuntas
10	Florentina Laia	70	13	81,25	Tuntas
11	Genius Samohoni Zebua	70	13	81,25	Tuntas
12	Jansen Sendroro Ndruru	70	12	75	Tuntas
13	Joylin Flora Lahagu	70	10	62,25	Tidak Tuntas
14	Julfandi Ndruru	70	13	81,25	Tuntas
15	Junita Hulu	70	12	75	Tuntas
16	Keisa Sari Cita Bu'ulolo	70	13	81,25	Tuntas
17	Kezya Princess Harefa	70	14	87,5	Tuntas
18	Luther Trison Zebua	70	13	81,25	Tuntas
19	Mersi draha	70	14	87,5	Tuntas
20	Nadya Elfreta Harefa	70	14	87,5	Tuntas
21	Noe Cahaya Mendrofa	70	14	87,5	Tuntas
22	Poppy Marisah Gea	70	14	87,5	Tuntas
23	Revanus Lase	70	12	75	Tuntas
24	Ryon Kurniawan Buaya	70	14	87,5	Tuntas
25	Sandiaman Harefa	70	13	81,25	Tuntas
26	Selvia Jelita Lase	70	10	62,25	Tidak Tuntas
27	Trivena Desrani Harefa	70	12	75	Tuntas
28	Watina Ndraha	70	13	81,25	Tuntas
29	Weni Karolina Harefa	70	12	75	Tuntas
30	William Timoty S. Zai	70	12	75	Tuntas
31	Zelvan Harefa	70	10	62,25	Tidak Tuntas

Tabel 4.13
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta
Didik Pada Uji Coba Pemakaian

No	Ketuntasan peserta didik uji coba perorangan	Jumlah peserta didik	KKTP
1	Peserta didik yang tuntas	26	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	5	70
Presentasi Ketuntasan Belajar		83,87%	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba pemakaian mencapai persentase 83,87%. Sehingga dapat disimpulkan pencapaian tes belajar peserta didik dapat dikategorikan dengan kriteria “sangat efektif”.



Grafik 4.12 Persentase Keefektifan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

i. Revisi Produk

Pada tahap ini jika ditemukan kekurangan dari bahan ajar yang sudah di uji coba pemakaian, maka bahan ajar akan direvisi untuk penyempurnaan produk. Perbaikan ini merupakan perbaikan terakhir sebelum produk atau bahan ajar di produksi. Namun, setelah uji coba dilakukan, produk tersebut dikategorikan sangat efektif sehingga tidak memerlukan revisi.

j. Produksi Massal

Tahapan terakhir adalah produk atau bahan ajar yang telah peneliti kembangkan siap untuk di produksi untuk peserta didik apa bila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk di produksi massal sehingga mampu memberikan manfaat dan juga meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung.

4.2 Analisis Data

4.2.1 Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

Validasi bahan ajar berbasis *genially* didasarkan pada tiga aspek yaitu validasi ahli materi, bahasa dan desain. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan benar-benar layak

digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai ketepatan dan kedalaman isi yang disajikan dalam bahan ajar, sehingga sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Validasi bahasa difokuskan pada penggunaan bahasa yang komunikatif, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sementara itu, validasi desain menilai tampilan visual, tata letak, dan keterpaduan elemen-elemen dalam bahan ajar agar mampu mendukung penyampaian materi secara menarik dan efektif.

Setelah peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan saran atau masukan dari ketiga validator, maka produk kembali divalidasi. Berdasarkan hasil akhir validator, maka bahan ajar berbasis *genially* dalam bentuk video pembelajaran sangat layak untuk digunakan. Persentase materi mencapai 100%, persentase bahasa mencapai 100% dan persentase desain mencapai 96,6%.

4.2.2 Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

Kepraktisan bahan ajar berbasis *genially* dinilai berdasarkan lembar angket respon peserta didik. Dalam proses pengujian kepraktisan, terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan, termasuk uji coba produk yang melibatkan 6 orang siswa. Berdasarkan hasil pengujian, uji coba produk mencapai tingkat kepraktisan sebesar 96,11%. Sebagai acuan, sebuah bahan ajar dianggap sangat praktis apabila mencapai tingkat kriteria antara 81% hingga 100%, yang menunjukkan kualitas yang baik. Berdasarkan hasil survei atau respons peserta didik, terlihat adanya perkembangan yang signifikan dalam kepraktisan penggunaan bahan ajar berbasis *genially* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *genially* sangat praktis digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

4.2.3 Keefektifan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

Efektivitas bahan ajar berbasis *genially* diperoleh melalui tes berupa esai yang terdiri dari satu soal yaitu menulis teks berita yang telah dimuat

pada web *genially*. Tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran siswa dalam menulis teks berita. Kriteria kelulusan dalam tes adalah mencapai nilai 70, yang merupakan standar KKTP. Berdasarkan hasil pengujian, terdapat pencapaian yang cukup signifikan, mencapai rata-rata 83,87%.

Jika dibandingkan dengan hasil pretest yang dilakukan menggunakan permainan ular tangga berbasis *genially* sebelum uji coba pemakaian dilakukan, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa yang cukup jelas. Dalam pretest, persentase pemahaman siswa hanya 44,4% dari total jawaban yang benar, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi menulis teks berita masih rendah. Setelah penggunaan bahan ajar berbasis *genially* dalam bentuk video pembelajaran telah digunakan, maka hasil tes menunjukkan peningkatan yang sangat baik, dengan sebagian besar siswa mencapai atau melampaui standar kelulusan. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *genially* sangat efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai keterampilan menulis teks berita dengan lebih baik.

4.3 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan model *Borg and Gall*. Metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kelayakan dan manfaat dari produk yang dikembangkan. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan bahan ajar berbasis *genially* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi langkah-langkah dalam pengembangan bahan ajar tersebut serta untuk mengukur kelayakan, kepraktisan, keefektifan terhadap materi menulis teks berita menggunakan bahan ajar berbasis *genially* yang telah dikembangkan.

4.3.1 Proses Pengembangan Bahan Ajar *Genially*

Proses pengembangan bahan ajar berbasis *genially* ini mengacu pada tahapan penelitian dan pengembangan model *Borg and Gall*. Langkah-langkah pengembangannya meliputi: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data dan informasi, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi akhir, dan produksi massal.

Tahap pertama adalah identifikasi potensi dan masalah, yaitu dengan menentukan kebutuhan pembelajaran serta kendala yang dihadapi oleh peserta didik. Langkah ini bertujuan memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan benar-benar relevan dan menjadi solusi atas permasalahan yang ada dalam pembelajaran.

Tahap kedua adalah pengumpulan data/informasi. Dalam tahap pengumpulan data ini juga dilakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang disajikan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks berita masih sangat rendah, dan siswa sering merasa cepat bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan satu bahan ajar yang diharapkan nantinya mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar.

Tahap ketiga adalah perancangan produk, peneliti membuat rancangan awal bahan ajar berbasis *genially*, dalam bentuk video pembelajaran. Rancangan ini mencakup struktur konten, tampilan visual, dan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran. Desain yang menarik dan tidak membosankan menjadi fokus utama agar bahan ajar dapat berfungsi optimal sesuai kebutuhan pembelajaran.

Tahap keempat adalah validasi desain, yaitu pengujian rancangan awal produk oleh para ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Ahli materi menilai kesesuaian konten dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator ketercapaian. Ahli bahasa mengevaluasi penggunaan bahasa agar sesuai dengan kaidah yang berlaku. Sementara itu, ahli desain menilai aspek visual pada bahan ajar yang dikembangkan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi mencapai 96,6% (sangat layak), penilaian dari ahli bahasa memperoleh 60 % (cukup layak), dan penilaian dari ahli desain mendapatkan hasil 80% (layak). Setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari ketiga ahli tersebut, hasil akhir menunjukkan peningkatan signifikan dengan presentase rata-rata yaitu ahli materi 100%, ahli bahasa 100%, dan ahli desain 96,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *genially* ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap kelima revisi desain atau perbaikan terhadap produk dengan tujuan agar peneliti mengetahui bagian-bagian yang dianggap belum memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kritik dan saran dari ketiga ahli validator. Adapun saran dan masukan dari masing-masing ahli yaitu ahli materi memberi saran yaitu tambahkan penomoran pada petunjuk penggunaan tombol pada web *genially* serta penomoran pada penggunaan bahan ajar. Ahli bahasa memberikan saran untuk memperbaiki penulisan daftar pustaka menggunakan mandelay, penulisan bahasa Indonesia harus sesuai kaidah kebahasaan, gunakan tanda baca yang tepat dan perbaikan pemilihan kata yang kurang tepat. Ahli desain memberikan saran untuk mengubah *background* dan memilih gambar yang lebih relevan dengan materi menulis teks berita.

Tahap uji coba produk dilakukan pada siswa kelas VII-E di UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli dengan menyebarkan angket respon peserta didik untuk menilai kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan dalam kelompok kecil yang melibatkan 6 peserta. Hasil respon peserta didik mencapai presentase 96,11%.

Tahap revisi produk dilakukan untuk penyempurnaan bahan ajar. Jika masih ditemukan kekurangan atau kelemahan sesuai dengan saran yang didapatkan dari angket peserta didik

Uji coba pemakaian dilakukan pada siswa kelas VII-D di UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli dengan melibatkan 31 siswa. Hasil belajar siswa mencapai presentase 83,87% dengan kriteria sangat efektif.

Pada tahap revisi akhir, dilakukan revisi terakhir terhadap bahan ajar berbasis *genially* jika masih ditemukan kekurangan dan kelemahan. Tahapan ini menjadi langkah penyempurnaan sebelum bahan ajar siap diproduksi secara massal.

Produksi massal dilakukan dengan mendistribusikan bahan ajar berbasis *genially* kepada peserta didik. Bahan ajar siap digunakan dalam pembelajaran dengan cara dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk *link* dan dibuka melalui *handphone* masing-masing siswa.

4.3.2 Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

Kelayakan bahan ajar berbasis *genially* diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan serta saran guna menyempurnakan produk yang dikembangkan, sekaligus mengevaluasi tingkat kelayakan melalui instrumen angket.

a. Ahli Materi

Validasi materi pada bahan ajar ini yang nilai oleh Bapak Imansudi Zega,S.Pd.,M.Pd, memperoleh persentase pada revisi pertama 96,6 % (Sangat layak), dan pada revisi kedua memperoleh presentase 100% (Sangat layak).

b. Ahli Bahasa

Validasi bahasa pada bahan ajar ini yang nilai oleh Bapak Dernius Hura,S.Pd.,M.Pd, memperoleh persentase pada revisi pertama 60 % (cukup layak), dan pada revisi kedua memperoleh presentase 100% (Sangat layak).

c. Ahli Desain

Validasi desain pada bahan ajar ini yang nilai oleh Aprianus Telaumbanua,S.Pd.,M.Pd, memperoleh persentase pada revisi pertama 80 % (layak), dan pada revisi kedua memperoleh presentase 96,6% (Sangat layak).

4.3.2 Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

Berdasarkan hasil penilaian, tingkat kepraktisan pada tahap uji coba produk mencapai 96,11%. Mengacu pada standar penilaian, suatu bahan ajar dinyatakan sangat praktis apabila memenuhi kriteria persentase antara 81% hingga 100%, yang menunjukkan kualitas yang memadai. Hasil survei tanggapan peserta didik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek kepraktisan penggunaan bahan ajar berbasis *genially* dalam kegiatan pembelajaran.

4.3.4 Keefektifan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

Hasil pengujian menunjukkan pencapaian yang cukup signifikan. uji coba pemakaian mencapai 83,87%. Data ini mengindikasikan bahwa bahan ajar berbasis *genially* sangat efektif dalam mendukung pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menulis siswa.

4.4 Keuntungan Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

- a. Bahan ajar ini dikembangkan dalam *platform genially* yang dapat diakses melalui situs web, sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajarinya kapan saja dan di mana saja.
- b. Bahan ajar berbasis *genially* disajikan dengan tampilan visual yang menarik, seperti gambar dan warna yang atraktif, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan dan perhatian peserta didik.
- c. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga mempermudah peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan.

4.5 Kelemahan Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

Meskipun bahan ajar berbasis *genially* memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Salah satu kelemahannya adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Karena bahan ajar ini berbasis web, peserta didik memerlukan jaringan

internet yang baik untuk mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan secara optimal.

Selain itu, meskipun desain visual yang menarik menjadi daya tarik utama, tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam beradaptasi dengan teknologi. Hal ini dapat menjadi kendala bagi mereka yang kurang terbiasa menggunakan *platform* digital dalam pembelajaran.

Kelemahan lainnya terletak pada keterbatasan interaktivitas dalam penyampaian materi. Walaupun *genially* menawarkan tampilan yang atraktif, beberapa fitur pembelajaran yang melibatkan praktik langsung atau diskusi dua arah masih kurang terakomodasi dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dan bimbingan dari guru agar penggunaan bahan ajar ini menjadi lebih efektif.