

Penggunaan Aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Interaktif

Yuanita Fitriyana^{1*}, Didah Nurhamidah²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

ARTICLE INFO

Article history:

Received April 22, 2024
Revised April 27, 2024
Accepted May 02 2024
Available online May 03, 2024

Keywords

Aplikasi, android, teks berita.

Keywords:

Application, android, news teks.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2024 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) untuk membantu dalam pembelajaran teks berita. Aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) berbasis android yang mengajarkan mengenai teks berita. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Angket untuk sampel penelitian adalah 40 siswa kelas X di SMA IP YAKIN Jakarta. Proses pembuatan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) diadakan analisis kebutuhan yang dilaksanakan melalui link Gform dan tanya jawab secara langsung mengenai teks berita dan hasilnya banyak responden yang belum mampu mengetahui penggunaan dan pelaksanaan teks berita yang benar. Aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) sangat baik untuk digunakan dalam membantu memahami teks berita yang belum diajarkan di sekolah. Aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) dinilai mampu untuk menjadi media pembelajaran yang inovatif dan ekspresif untuk diajarkan pada saat pembelajaran..

ABSTRACT

The study aims to describe the development of a story application (a news closer together with yuanita) to help in text study. The story application (both yuanita and yuanita) based android that teaches about the news text. This research method involves qualitative methods. Angket for the research sample was 40 x graders at IP high school. The process of building a story application (both yuanita and yuanita together) is conducted on needs analysis based on link gform and direct debrief of the news text and results in which many of the respondents have not been able to know the correct use and execution of the news text. The story application (check the news together with yuanita) is excellent for use in helping to understand the text that has not been taught in school. The story application (sharing yuanita's news coverage) has been rated as able to become an innovative and expressive medium of learning to be taught at learning time.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan utama dari melakukan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Didalam kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi, dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari proses pembelajaran meliputi berbagai aspek yang telah ditetapkan sebagai hasil dari pembelajaran itu sendiri salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui, dan memecahkan sebuah masalah. Menurut Bloom (1956) aspek kognitif memiliki tujuan yang terdiri atas enam bagian yaitu, pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comperhenssion*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthetis*), dan evaluasi (*evaluation*). Keberhasilan pada saat proses pembelajaran dapat dilihat dalam konsep, penguasaan materi, dan prestasi yang telah dicapai oleh peserta didik. Faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Sebagai seorang pendidik diharuskan untuk memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah proses pembentukan dan pemahaman diri bagi siswa akan ilmu dan perkembangan baik secara pengetahuan, psikis, dan sosial.

Manusia hidup pada masa yang terus mengalami perubahan. Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Pada nyatanya manusia tidaklah dapat menghindari akan adanya teknologi. Inovasi yang terus menerus muncul menjadi sebuah konsumsi yang mudah didapat. Kehidupan manusia dapat dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan

teknologi, seperti halnya dengan sebuah pendidikan (Akbar, dkk, 2020:5). Karena pada intinya pendidikan adalah suatu bagian terpenting dalam alur kehidupan manusia (Ahmad Syawaluddin, dkk, 2019). Termasuk banyak bermunculan aplikasi yang mudah di-*intsall* dalam gawai atau android masing-masing. Pembelajaran menggunakan android bisa meminimalisasi kesulitan belajar yang disebabkan oleh adanya hambatan jarak, letak geografis, dan waktu (Didi, Nurhayati, Didi, 2019: 2). Pada umumnya, proses pembelajaran yang berlangsung pada sektor pendidikan dilakukan secara tatap muka antara guru dengan peserta didik di dalam kelas (pembelajaran konvensional). Akan tetapi, karena adanya pandemi covid-19 yang melanda berbagai negara termasuk Indonesia membuat proses pembelajaran di sekolah ikut terkena dampaknya. Sekolah-sekolah yang ada pada akhirnya harus terpaksa melaksanakan proses pembelajaran secara jarak jauh atau daring (dalam jaringan). Hal tersebut mulai berlaku sejak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona *Virus Disease* (Covid-19) pada tanggal 24 Maret 2020.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu materi yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah karena bahasa Indonesia memiliki kedudukan dan juga fungsi yang sangat penting dalam lingkup kehidupan sehari-hari (Rince dan Lenny, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia sering dianggap membosankan dan banyak yang menganggap mudah karena sudah dianggap merupakan bahasa kita sendiri yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Didalam rangka mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar, diperlukan strategi dalam penerapan pembelajaran bahasa Indonesia agar lebih inovatif. Anggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia itu mudah seharusnya segera diluruskan, mengingat salah satu tujuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu agar siswa memiliki keterampilan dalam berbahasa yang dapat berpengaruh terhadap keterampilan siswa di bidang yang lainnya. Aspek keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, meliputi aspek mem-baca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat aspek tersebut tidak hanya bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang bersifat kompleks serta memerlukan analisis dan penerapan.

pada materi teks berita siswa merasa kesulitan dalam memahami, menganalisis dan menemukan unsur 5W1H yang ada pada suatu berita. Siswa juga sering kali mengabaikan kaidah-kaidah kebahasaan pada teks berita, sehingga siswa kebingungan dalam menyusun struktur kalimat yang baik dan benar. Masalah lainnya yang terjadi di lapangan yaitu masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penggunaan *powerpoint* belum dimanfaatkan dengan maksimal dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan template yang ada di internet dan memindahkan isi materi atau tulisan yang ada pada buku ke dalam *powerpoint*. Selain itu metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kurang bervariasi seperti metode ceramah dan pemberian tugas saja. Hal itu mengakibatkan siswa menjadi mudah bosan tidak memiliki minat atau motivasi untuk belajar. Belum tersedianya media pembelajaran yang bersifat interaktif juga mempengaruhi minat belajar siswa. Padahal materi teks berita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi yang cukup penting dan sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah guru dalam mengajar dan dapat memunculkan minat atau motivasi siswa untuk belajar. Setiap siswa tentunya memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda- beda seperti, gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Adanya perbedaan karakteristik dan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa membuat guru kesulitan dalam menentukan dan memilih media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa dengan karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda adalah media pembelajaran modern berbasis teknologi.

pembelajaran interaktif merupakan salah satu contoh media pembelajaran modern berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses penyampaian informasi atau pesan agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Daryanto (2010: 53), mengungkapkan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran yaitu memiliki lebih dari satu media yang konvergen, bersifat interaktif, dan bersifat mandiri. peneliti melihat kebutuhan siswa terhadap perlunya suatu pembelajaran yang inovatif dan bervariasi khususnya pada materi teks berita dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu bentuk teknologi yang sering digunakan dan paling dekat dalam kehidupan manusia saat ini adalah gawai android. Gawai android cenderung lebih diminati oleh berbagai kalangan masyarakat umum karena harganya yang relatif murah, serta terdapat berbagai aplikasi dan game gratis yang dapat diunduh. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dapat dijadikan suatu inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa dapat belajar mandiri secara praktis dimanapun dan kapanpun. pembelajaran interaktif berbasis android yang layak digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks berita diharapkan dapat

membantu dan meningkatkan kemampuan serta minat siswa Sekolah Menengah Atas di Institut Pendidikan Yayasan Kenang Indonesia dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan filsafat *post positivisme* yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dimana sebagai peneliti instrumen kunci dan hasil penelitiannya lebih menekankan kepada makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2009). Penelitian kualitatif berusaha mencari apa yang ada dibalik tindakan, bukan fenomena yang berada diluar tetapi fenomena yang berada didalam dan lebih menekankan pada makna dan proses daripada hasil suatu aktivitas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Populasi dari penelitian ini siswa Sekolah Menengah Atas siswa kelas X angkatan 2022 yang dikategorikan siswa yang sedang aktif mengikuti pelajaran, sempale dari penelitian ini sebanyak 40 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan mengisi *google form* yang telah peneliti berikan, setelah melakukan wawancara dan mengisi *google form* didapatkan berbagai data dan informasi yang dibutuhkan, selanjutnya peneliti melakukan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengelompokkan data kedalam kategori, menjabarkan unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2009).

Analisis data penelitian dilakukan menggunakan model analisis Miles dan Huberman (1994) secara umum, terdapat tiga jalur analisis data kualitatif yaitu, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan- catatan tertulis di lapangan. Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penarikan kesimpulan adalah dimana peneliti terus menarik kesimpulan. Dimana digunakan untuk memperoleh efektivitas pembelajaran menggunakan android dengan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) yang dilakukan oleh Siswa Sekolah Menengah Atas Institut Pendidikan Yayasan Kenang Indonesia.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SMA IP YAKIN Jakarta dengan subjek penelitian siswa kelas X yang berjumlah 40 siswa. Sebelum media ini dinilai oleh mereka, mereka harus mencoba terlebih dahulu cara mengaplikasikan media CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita). Terlebih lagi, media ini dinilai langsung oleh guru Bahasa Indonesia yang harinya harus mencari media inovatif dan juga menarik agar siswa dapat memahami dengan mudah pelajaran. Guru maupun siswa dapat dengan mudah mengakses serta mengaplikasikan media ini dengan cara adanya jaringan internet dan gawai. Maka dari itu link media pembelajaran ini dikirim melalui aplikasi *whatsApp*.

Angket ini berisikan penilaian terhadap media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) dengan memberikan 10 pertanyaan yang bisa dinilai langsung oleh siswa. Dan diberikan pilih skala penlaian skor 1-5 dengan keterangan sebagai berikut.

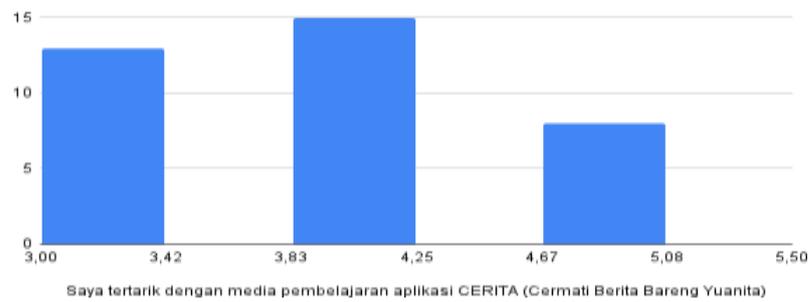
Tabel 1. Skala penilaian

Penilaian	Skala
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) yang dapat dinilai dan di coba langsung oleh siswa SMA IP YAKIN Jakarta., diperoleh sebanyak 40 siswa yang merespon kuesioner yang telah diberikan secara *online*. Dari pengisian kuesioner tersebut, dijabarkan sebagai berikut.

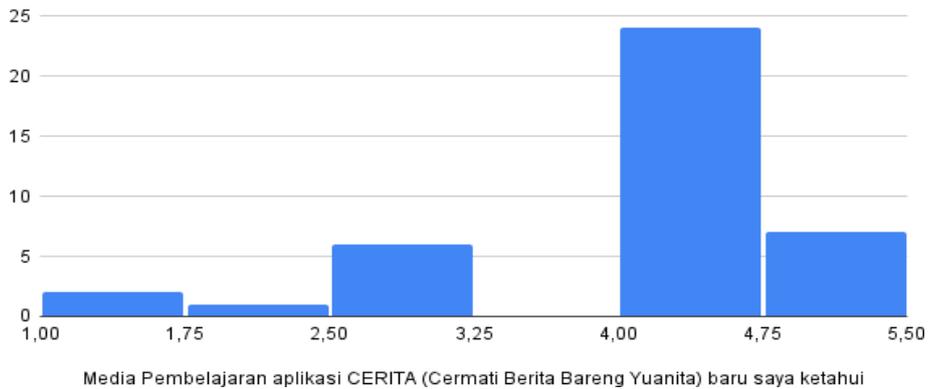
1. Saya tertarik dengan media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) sebagai media pembelajaran pada Bahasa Indonesia.

Histogram Saya tertarik dengan media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) sebagai media



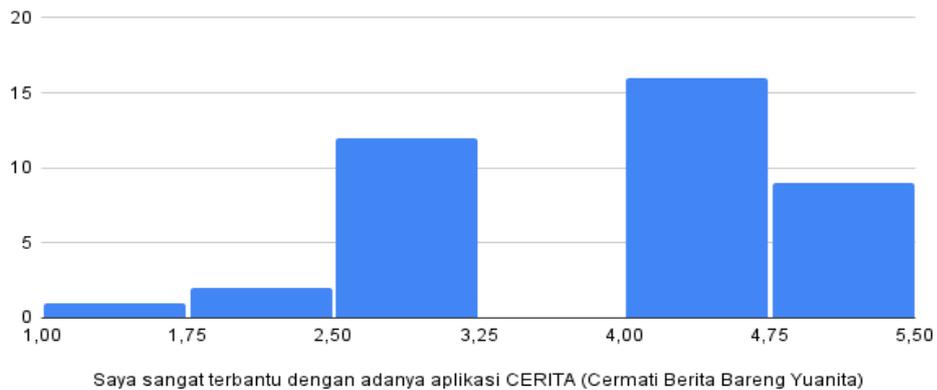
2. media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) baru diketahui

Histogram Media Pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) baru saya ketahui



3. saya sangat terbantu dengan adanya aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)

Histogram Saya sangat terbantu dengan adanya aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)



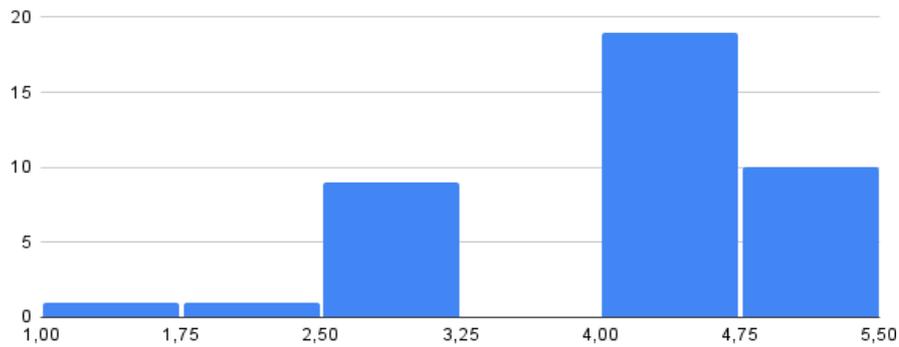
4. Saya menyukai media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)

Histogram Saya menyukai media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)



5. Media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)

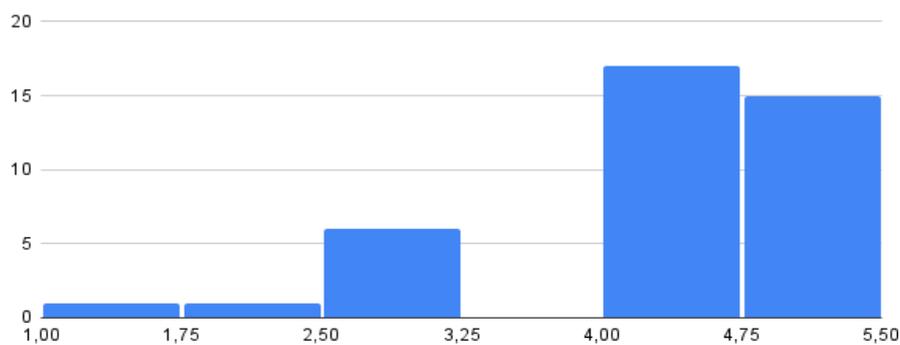
Histogram Media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) mudah digunakan



Media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) mudah digunakan

6. Media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) cukup bermanfaat dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengenal teks berita.

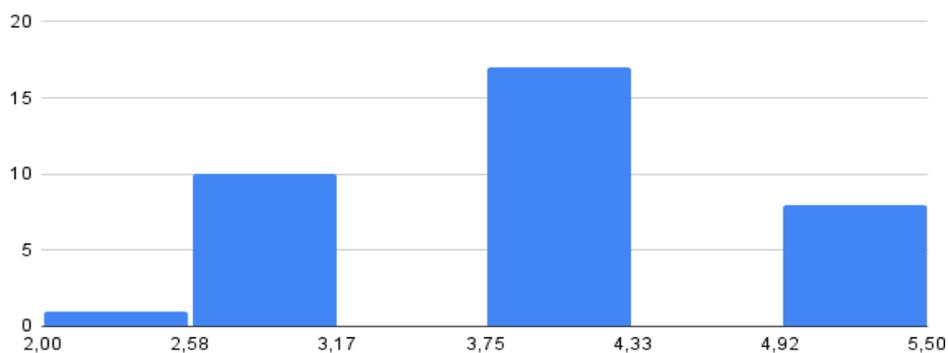
Histogram Media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) cukup bermanfaat dalam pelajaran



Media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) cukup bermanfaat dalam

7. materi pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami

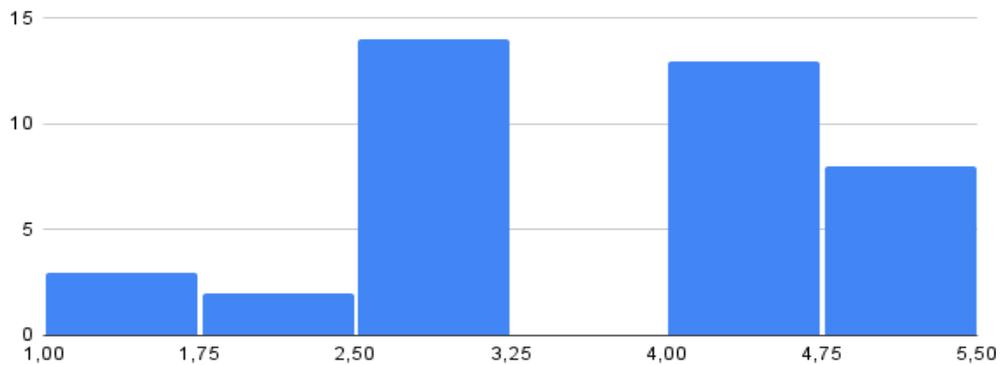
Histogram Materi pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami



Materi pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami

8. Saya kesulitan dalam mengakses media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)

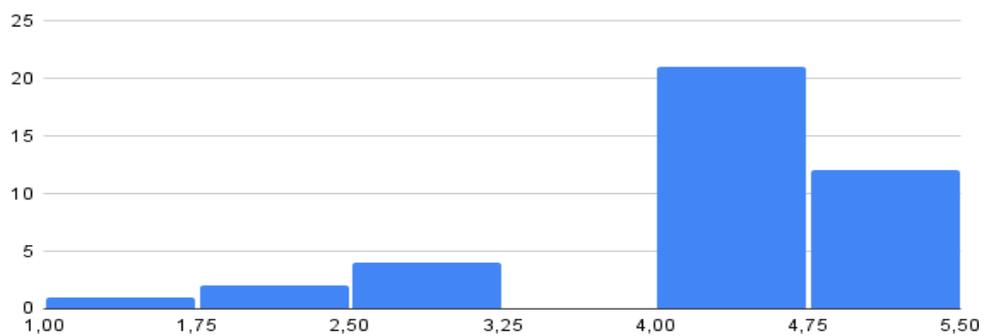
Histogram Saya kesulitan dalam mengakses media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)



Saya kesulitan dalam mengakses media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng

9. Media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) sangat cocok untuk materi teks berita.

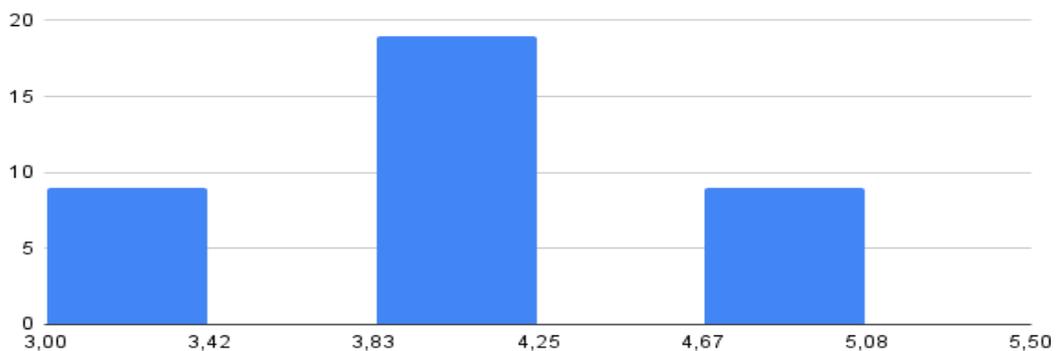
Histogram Media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) sangat cocok untuk materi teks berita



Media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) sangat cocok untuk materi

10. Saya lebih tertarik menggunakan media pembelajaram CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) sebagai kuis dibandingkan paper (menjawab soal dikertas).

Histogram Saya lebih tertarik menggunakan Media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)



Saya lebih tertarik menggunakan Media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)

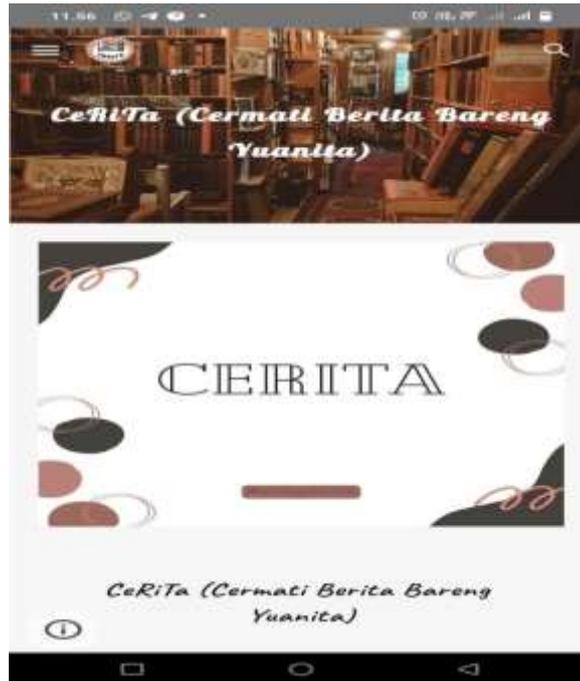
PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan pendahuluan atau analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan subjek terhadap produk yang telah dirancang sehingga produk tersebut dapat benar-benar sesuai dengan kebutuhan. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan siswa terkait media pembelajaran yang akan disajikan. Dari hasil wawancara dan kuesioner melalui link google form yang telah diberikan didapatkan bahwa pembelajaran mengenai teks berita perlu

dipelajari lebih detail karena beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti masih banyak yang salah dalam menjawabnya, dan dibenarkan oleh guru Bahasa Indonesia dikatakan memang benar dalam pelajaran teks berita harus mendapatkan penjelasan yang lebih detail.

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)

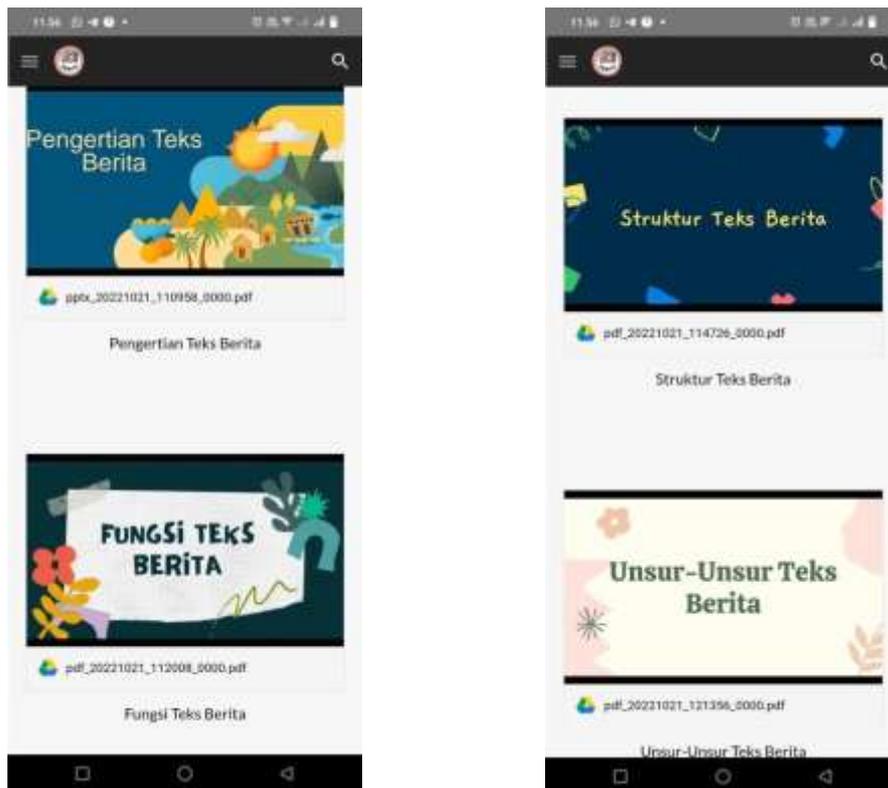
Media pembelajaran Menurut Suprpto dkk, bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Guru sebagai tempat yang diharuskan berhasil dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, guru dituntut agar selalu inovatif dan selalu mengikuti perkembangan teknologi dari masa ke masa yang kian pesat. Guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam memberikan materi hingga lembar kerja siswa. CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) berbasis aplikasi layak digunakan dengan berbagai soal yang ingin disuguhkan dengan memudahkan aksesnya. https://sites.google.com/d/10ORWkEIRbda8-iUBB1j-OfYXtN_74OmN/edit



Gambar 1 adalah tampilan CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)

Gambar di atas merupakan laman awal pada saat membuka aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita). Aplikasi pembelajaran ini membuka kesempatan kepada guru untuk mengeksplor kreativitas dan ide dalam membuat soal Bahasa Indonesia ini semakin menarik dan semakin bersemangat. Penelitian ini menggunakan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) dalam soal Bahasa Indonesia dengan berfokus kepada materi teks berita. Guru juga dapat mencoba membuat soal dengan bebas sekreatif dan semenarik mungkin, dengan menggunakan template soal yang sangat menarik.

Pada saat membuat lembar kerja, guru dapat memanfaatkan fitur soal yang bervariasi seperti pilihan ganda, mencocokkan, soal esai, mencantumkan link, dan fitur lainnya. Guru juga dapat memanfaatkan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) sebagai wadah untuk refleksi terhadap siswa dengan memanfaatkan fitur video yang sudah terhubung dengan aplikasi sebagai wadah untuk refleksi terhadap siswa dengan memanfaatkan fitur video yang sudah terhubung dengan aplikasi *youtube*. Dimanfaatkannya refleksi terhadap siswa dapat memberikan peningkatan serta keberhasilan serta pengurangan rasa bosan dan jenuh yang sering kali dikatakan oleh siswa.



Gambar 2 adalah tampilan penjelasan mengenai teks berita

Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) didalam penelitian ini memberikan daya tarik yang membuat siswa menjadi semakin semangat dan tidak akan jenuh serta bosan kembali. Peneliti membuat karya untuk penjelasan dengan memanfaatkan fitur yang telah ditentukan dan dipilih. Dengan adanya aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) memberikan kemudahan dengan sistem yang otomatis dapat dilihat langsung dengan fitur yang unik-unik. Aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) pada bagian penjelasan ini dipisah masing-masing pembahasan agar siswa lebih mudah memahami sub bab yang ada dan tidak bosan karena menggunakan warna, template, dan penjelasan yang tidak terlalu rumit memudahkan siswa untuk memahaminya secara cepat.



Gambar 3 Media Pembelajaran pada aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) contoh video dan berita

Efektivitas pada media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) dapat menambahkan video dan penulisan berita agar siswa dapat juga menonton dan mendengarkan pada saat jenuh untuk membaca, siswa dapat membuka video yang telah tersambung dengan aplikasi *YouTube* sehingga siswa dapat juga melihat ekspresi, notasi, dan gerak pada saat pembawa berita sedang menjelaskan atau memberi kabar. Selain itu aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) juga dapat memberikan sebuah contoh teks berita untuk siswa membacanya agar dapat melihat penulisan pada teks berita seperti apa dan untuk belajar membawakan sebuah berita.



Gambar 4 Media Pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)

Pada media pembelajaran juga diharuskan dengan adanya evaluasi agar guru dapat melihat apakah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan apakah dengan adanya aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) ini dapat membantu proses belajar siswa. Aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) ini telah di coba oleh beberapa guru di SMA IP YAKIN Jakarta dan 36 siswa SMA IP YAKIN Jakarta dengan mereka mencobanya peneliti mengetahui apakah aplikasi ini bermanfaat dan dapat digunakan dengan baik oleh siswa.

2. Hasil Pemanfaatan Aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita)

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita), peneliti mencoba aplikasi tersebut kepada siswa dan juga beberapa guru di SMA IP YAKIN Jakarta. Penelitian ini juga dilakukan secara langsung dengan memasuki kelas lalu menjelaskan media yang telah dibuat yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) serta masing-masing siswa mengakses menggunakan tautan link yang sudah diberikan oleh peneliti melalui grup kelas. Terdapat dua link yang diberikan, pertama link mengenai cara menggunakan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) dan link kedua yaitu pertanyaan meliputi teks berita yang sebelumnya sudah dijelaskan pada aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita). Setelah siswa kelas X SMA IP YAKIN Jakarta yang berjumlah 40 siswa yang ada pada dalam kelas.

Hasil kuesioner media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) hampir 80 persen merespon bahwa media CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan interaktif khususnya. Dapat dilihat respon siswa kelas X SMA IP YAKIN Jakarta, hampir 3/4 siswa menyukai media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita). Hasil kuesioner sebanyak 10 sangat setuju dan 15 setuju tertarik dengan media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita). 13 siswa yang memilih netral karena cukup membuat mereka penasaran dengan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) dan 2 tidak setuju karena lebih menyukai media yang terjaln di sekolah. Dengan demikian aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) dapat digunakan dan menarik untuk siswa.

Pengenalan media pembelajaran aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) dan juga hasil kuesioner pada kelas X yang menghasilkan setengah siswa merasa terbantu dengan adanya aplikasi

CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita). Dapat dilihat ada 40 siswa, 9 siswa sangat setuju dan 16 siswa setuju bahwasannya aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) cukup membantu dalam proses pembelajaran. 12 siswa yang memilih netral karena mereka menganggap semua media yang diberikan sama-sama bermanfaat, 2 siswa memilih tidak setuju dan 1 menjawab sangat tidak setuju kemungkinan besar mereka memilih itu karena aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) masih asing ditelinga mereka dan asing dalam media pembelajaran.

Pada aplikasi media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) saat itu langsung terjun kelapangan untuk menjelaskan dan mengajak siswa untuk mencoba media yang telah peneliti buat, lalu peneliti meminta siswa untuk menjawab beberapa pertanyaan untuk diisi dengan link yang telah diberikan, serta ada 7 siswa yang sangat setuju dan 24 siswa setuju jika mereka baru mengetahui aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita). 6 siswa menjawab netral yang mungkin dari mereka sudah mengetahui atau pernah melihat aplikasi yang sama, 1 siswa menjawab tidak setuju, dan 2 menjawab sangat tidak setuju mungkin ini pengalaman pertama mengakses media CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita).

Media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) siswa menyukai materi Teks berita karena adanya kesamaan antara materi yang disampaikan dengan Lembar Kerja Siswa yang dibuat, sehingga memudahkan para siswa kelas X dalam memahami segala aspek mengenai Berita. Hal tersebut terdeskripsikan pada hasil kuesioner yang diisi dengan 9 orang sangat setuju dan 16 setuju. 12 siswa netral karena mereka menyukai dengan media yang lain, 1 tidak suka dan 1 sangat tidak suka menerapkan aplikasi pada media pembelajaran bukanlah hal yang mudah jadi guru harus lebih bisa menarik serta membuat media yang lebih baik.

Pemanfaatan media CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) bekerjasama sebagai perantara antarmedia. Berbantuan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita), siswa kelas X juga merasa bermanfaat Alasan rata-rata dari mereka merasa lebih dapat memahami materi yang dijelaskan karena aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) digunakan dalam tugas foto atau video. Oleh karena itu, ketika media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) menjadi sebuah media yang efisien dalam pembelajaran. Hasil kuesioner menunjukkan sebanyak 15 siswa sangat setuju dengan media CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) 17 siswa setuju, 6 siswa lebih memilih netral, 1 memilih, dan 1 memilih sangat tidak setuju. Dilihat dari data yang ada ternyata aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) sangat bermanfaat pada proses belajar siswa.

media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) membuat para siswa merasa lebih mudah memahami materi Teks berita. Faktor siswa setuju karena keefektifan dan efisiensi ruang akses dalam belajar. Kuesioner memberikan hasil sebanyak 8 sangat setuju dan 18 setuju dengan mereka merasa lebih mudah mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia dengan berbasis aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita), 11 Siswa memilih netral, 1 tidak setuju, dan 2 sangat tidak setuju mereka merasa belum dapat memahami sepenuhnya pada aplikasi (Cermati Berita Bareng Yuanita).

Siswa kelas X tertarik menggunakan media aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) untuk pelajaran Bahasa Indonesia yang utamanya pada materi teks berita. Sebanyak 9 siswa yang memilih sangat setuju dan 19 siswa memilih setuju bahwasannya teks berita cocok untuk dijadikan materi evaluasi karena dapat mempersingkat waktu entah pengerjaan atau pencarian materi. 9 siswa memilih netral karena siswa beranggapan bahwa teks berita biasanya hanya ditulis saja serta jarang untuk dipraktikan. 1 memilih tidak setuju dan 2 memilih sangat tidak setuju karena menurut mereka teks berita ini lebih baik langsung praktik saja.

Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) sebenarnya mudah dipahami pada saat penjelasan materi dan sangat membantu pada saat pelajaran Bahasa Indonesia dengan pembahasan teks berita. Tetapi, tidak enak nya aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) membutuhkan data yang terkadang sulit diakses karena sulitnya sinyal. 8 siswa yang sangat setuju dan 12 siswa setuju dengan pendapat ini akses internet yang menyulitkan mereka untuk membuka aplikasinya. 14 siswa memilih netral bagi mereka yang terpenting sudah dibuka terlebih dahulu walaupun untuk membuka video yang sudah tersambung dengan YouTube memerlukan waktu lama, 2 siswa memilih tidak setuju dan 4 siswa memilih sangat tidak setuju karena tergantung dengan kartu yang digunakan.

Berkaitan dengan media pembelajaran maka aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) mudah digunakan dengan membuka melalui link atau aplikasi yang sudah di unduh. Selain itu media pembelajaran ini pun mudah digunakan saat ingin mengetahui pelajaran Bahasa Indonesia salah satunya materi teks berita yang tinggal dibuka materi, penjelasan, video, dan evaluasi. Responden siswa 10 orang yang sangat setuju dan 9 siswa yang setuju karena fitur-fitur dan penjelasannya mudah dipahami serta tidak membosankan, 9 siswa memilih netral karena ada anak yang lebih menyukai membaca buku langsung, 1 siswa yang tidak setuju, dan 1 siswa yang sangat tidak setuju karena hal yang baru mereka dapatkan.

Hasil kuesioner kecocokan media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) bahwa aplikasi ini sudah cocok digunakan oleh para guru sebagai media pembelajaran mereka agar siswa tidak bosan dengan metode ceramah atau menulis saja, dengan adanya aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) memudahkan serta membuat siswa tidak bosan pada saat belajar. Ada 12 siswa yang sangat setuju dan 21 siswa yang setuju jika media pembelajaran CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) digunakan untuk pelajaran teks berita karena sangat pas adanya fitur video dapat memperlihatkan bagaimana saat pembawa acara membacakan berita dengan baik dan benar, gestur tubuh, dan mimik wajah. 4 memilih netral karena sama saja belajar dengan menggunakan metode apapun, 2 tidak setuju, dan 1 sangat tidak setuju karena belum terbiasa dengan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa gambaran kebutuhan media pembelajaran untuk belajar teks berita dilihat dari observasi di SMA IP YAKIN Jakarta peneliti menunjukkan bahwa perlunya media atau aplikasi yang bisa mengajarkan teks berita dengan praktis dan menarik. Dilihat dari kuesioner pemahaman pada teks berita yang dipelajari oleh siswa kelas X di SMA IP YAKIN Jakarta, didapatkan bahwa guru masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran yang beragam.

Disebabkan karena keterbatasan waktu dan biaya, proses perancangan aplikasi CERITA (Cermati Berita Bareng Yuanita) berbasis android dilaksanakan pada beberapa tahapan, yakni penilaian dan pengumpulan data, perencanaan dan pembuatan desain, uji coba oleh kelompok kecil, dan uji coba serta produk akhir.

Adapun saran dari penelitian yakni sebaiknya guru mampu menggunakan aplikasi CERITA dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Setiap siswa harus memiliki aplikasi ini di gawai masing-masing. Seharusnya aplikasi CERITA ini mampu diimplementasikan pada beberapa sekolah selain SMA IP YAKIN Jakarta yang telah mencoba, untuk melihat hasil dari pembelajaran menggunakan aplikasi CERITA.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Bloom, B.S., 1956, *Taxonomy of Educational Objectives Volume I: Cognitive domain*, New York: McKay.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diani, D. R., Nurhayati, S., & D (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(2), 2.
- Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung : Bina Islam, 1986), h. 4
- Rince dan Lenny. (2020). *Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Daerah Terpencil Nusa Tenggara Timur (NTT)*
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.)
- Syawaluddin, A., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 294–306.