

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Genially* terhadap Materi Menulis Teks Berita Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli

Fentri Zebua¹, Lestari Waruwu², Noibe Halawa³, Mastawati Ndruru⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nias, Indonesia

fentrizebua748@gmail.com¹, lestariwaruwu@unias.ac.id², noibehallase@gmail.com³,
mastawatindruru@unias.ac.id⁴

Alamat: Yos Sudarso No. 118/E-S Ombolata Ulu, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: fentrizebua748@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop Genially-based teaching materials for the topic of news text writing for Grade VII students at UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli. The research method used is Research and Development (R&D) with the Borg and Gall model, which consists of ten stages ranging from identifying potentials and problems to mass production. The research subjects were students from class VII-E (6 students: 3 male and 3 female) and class VII-D (31 students: 15 male and 16 female). The validation results of the teaching materials indicated a very high level of feasibility, with scores from three experts: material expert (100%), language expert (100%), and design expert (96.6%). A practicality test conducted on a small group yielded a score of 96.11%, categorized as "Very Practical." The effectiveness test carried out on the larger group showed an effectiveness rate of 83.87%, classified as "Very Effective" in improving students' ability to write news texts. In conclusion, the Genially-based teaching materials are highly feasible, practical, and effective for teaching news text writing in Grade VII. This study is expected to serve as a reference and provide additional insights for future researchers.*

Keywords: *Teaching Materials, News Text, Genially*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *Genially* pada materi menulis teks berita untuk siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg and Gall*, yang mencakup sepuluh tahap mulai dari identifikasi potensi dan masalah hingga produksi massal. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas VII-E sebanyak 6 orang (3 laki-laki dan 3 perempuan) dan kelas VII-D sebanyak 31 orang (15 laki-laki dan 16 perempuan). Hasil validasi bahan ajar menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi dari tiga ahli, yaitu: ahli materi (100%), ahli bahasa (100%), dan ahli desain (96,6%). Uji kepraktisan pada kelompok kecil memperoleh skor 96,11% yang dikategorikan "Sangat Praktis". Uji keefektifan pada kelompok besar menunjukkan efektivitas sebesar 83,87% dan dikategorikan "Sangat Efektif" dalam meningkatkan kemampuan menulis teks berita siswa. Kesimpulannya, bahan ajar berbasis *Genially* sangat layak, praktis, dan efektif dalam pembelajaran menulis teks berita di kelas VII. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan wawasan tambahan bagi peneliti selanjutnya.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Berita, *Genially*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Mutu pendidikan dalam suatu negara menjadi salah satu faktor utama yang menentukan kemajuan bangsa tersebut. Dengan kata lain, tingkat kemajuan sebuah negara dapat dilihat dari seberapa baik kualitas pendidikannya. Di Indonesia, sistem pendidikan diarahkan untuk membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang bermanfaat dan

bermartabat. Oleh karena itu, pendidikan harus terus ditingkatkan agar potensi yang ada dalam diri peserta didik dapat berkembang dengan baik. Peranan seorang pendidik sangat dibutuhkan karena pendidik berinteraksi secara langsung dengan peserta didik.

Setiap individu dituntut untuk harus memiliki pendidikan yang mencakup intelektual yang tinggi serta memiliki keterampilan. Pendidikan mengalami perubahan yang semakin pesat seiring waktu, didorong oleh berbagai pembaruan di bidang teknologi yang memiliki peran strategis dalam mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terkini.

Pada awalnya, pendidik dianggap satu-satunya sumber belajar dan memposisikan peserta didik sebagai pihak penerima pesan yang pasif. Namun seiring berjalannya waktu, peran pendidik beralih menjadi fasilitator yang membantu mengarahkan peserta didik dalam belajar. Untuk menunjang agar pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik, maka dibutuhkan sarana, salah satunya adalah bahan ajar (Wahyono et al., 2021).

Bahan ajar adalah segala sumber atau alat yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar baik yang berbentuk tulisan maupun lainnya, sumber-sumber ini disusun secara terstruktur dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang efektif efisien dan menyenangkan bagi siswa (Manurung et al., 2023).

Perkembangan teknologi saat ini membuka berbagai peluang bagi para pendidik untuk memanfaatkan berbagai sumber daya digital dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih efektif dan menarik. Dulu, proses penyusunan bahan ajar terbatas pada buku teks yang perlu dicetak dan disebarluaskan secara manual. Namun, dengan adanya teknologi, kini kita dapat menciptakan bahan ajar dalam bentuk digital yang lebih fleksibel dan mudah diakses oleh siswa di mana saja dan kapan saja.

Penggunaan teknologi dalam pengembangan bahan ajar juga mempermudah proses kolaborasi antar pendidik. Berbagai sumber daya dan materi ajar dapat dengan mudah dibagikan, diperbarui, dan dikembangkan bersama-sama oleh komunitas pendidik. Hal ini tentu sangat memperkaya kualitas pembelajaran yang dapat diberikan kepada siswa, dan membantu pendidik untuk terus mengikuti perkembangan terbaru dalam dunia pendidikan. Tidak hanya itu, dengan menggunakan teknologi, bahan ajar tidak hanya terbatas pada teks, melainkan dapat menyajikan gambar, audio, dan video yang mendukung pembelajaran yang lebih menyeluruh.

Diera digital yang terus berkembang ini, teknologi menawarkan berbagai kemudahan yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan agar proses pembelajaran lebih

menarik, tidak monoton dan menciptakan kreatifitas pendidik dalam mendesain suatu bahan ajar yang dapat menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pengembangan adalah suatu proses perancangan pembelajaran yang dilakukan secara terstruktur dan terencana, dengan tujuan menetapkan berbagai langkah yang akan dilaksanakan dalam aktivitas belajar, sambil tetap mempertimbangkan potensi dan kompetensi peserta didik (Ritonga et al., 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli, kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih berpusat kepada pendidik, sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru hanya mengandalkan buku paket sebagai bahan ajar utama dalam kegiatan belajar mengajar. Guru masih belum maksimal menerapkan bahan ajar yang lebih bervariasi, sehingga motivasi siswa mengikuti pembelajaran sangat rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia di UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli, menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks berita sangat rendah, dan penggunaan web *genially* tidak pernah diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penulis ingin mengembangkan bahan ajar dalam bentuk video pembelajaran, dengan harapan siswa lebih tertarik dan termotivasi, dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memanfaatkan salah satu web, sebagai media publikasi bahan ajar yang telah dirancang dalam bentuk video pembelajaran dengan menggunakan platform ***genially***. *Genially* merupakan alat yang memungkinkan pendidik untuk mendesain bahan ajar yang menarik, interaktif dan memberikan stimulus kepada peserta didik dengan memanfaatkan berbagai *template game* dan kuis sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dengan menggunakan *genially*, guru dapat membuat presentasi yang menarik, dapat menggabungkan *slide* presentasi, audio, kuis pembelajaran yang telah dirancang sehingga desain bahan ajar yang dibuat lebih menyenangkan bagi siswa. *Genially* merupakan alat yang memudahkan pendidik untuk membuat media pembelajaran visual, seperti presentasi, poster, dan infografis (Fadilah & Heny, 2023).

Penelitian ini mengacu pada riset-riset terdahulu yang menggunakan *genially* sebagai fokus utama pada peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Miranda & Wuriyani, 2024) dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdota Berbantuan Web *Genially* pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan dengan bantuan web *Genially* untuk siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya Perbaungan memperoleh hasil dengan kriteria “Sangat Baik” dengan rata-rata capaian 83,5%. Penilaian dari ahli materi mencapai 77% dengan kategori “Sangat Baik”, sementara penilaian dari ahli media mencapai 90% dengan kategori yang sama.

Pengembangan bahan ajar berbasis *genially* dikhususkan pada materi menulis teks berita pada bab IV di kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli. Menulis dapat didefinisikan sebagai aktivitas menyampaikan ide atau pemikiran melalui bahasa tulis sebagai sarana komunikasi (Waruwu, 2022). Teks berita harus berisi fakta yang aktual, penting, dan menarik untuk diketahui oleh masyarakat. Karena itu, pengembangan keterampilan menulis siswa dalam kegiatan pembelajaran perlu menjadi fokus perhatian para pendidik. Hal ini disebabkan karena menulis bukanlah keterampilan yang dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh melalui proses belajar dan upaya yang berkelanjutan. Oleh sebab itu, kemampuan menulis siswa dapat dievaluasi melalui karya tulis yang mereka hasilkan.

Berdasarkan masalah tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Genially* Terhadap Materi Menulis Teks Berita Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli”.

2. KAJIAN TEORITIS

Konsep Dasar 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.

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

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*.

Konsep Dasar 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). 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.

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.

Konsep Dasar *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.

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

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.

Selain memiliki kelebihan, platform web *genially* ini juga memiliki beberapa kelemahan yaitu:

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

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. *Sign 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*

Konsep Dasar 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.

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
- Hiburan: Tulisan dapat berfungsi sebagai sarana hiburan, seperti melalui anekdot, cerita, atau pengalaman pribadi

Konsep Dasar 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.

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?".

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?

- g. Menulis Rancangan Berita

3. 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.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan yang diterapkan untuk menghasilkan produk spesifik dan menguji keberhasilan produk tersebut (Slamet, 2022). *Research and Development* (R&D) adalah serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada (Judijanto et al., 2024). Model yang digunakan peneliti dalam pengembangan bahan ajar adalah model *Bord and Gall*. Model *Borg and Gall* terdiri atas 10 tahap (Permata et al., 2022). Langkah-langkah dalam model ini akan membantu dalam menyusun bahan ajar yang sistematis dan efisien untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Fokus penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan, kepraktisan dan keefektivan bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini dikonsentrasikan pada siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli dengan materi menulis teks berita yang terdapat pada semester genap. 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.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

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. 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. Untuk lebih jelasnya maka simaklah langkah-langkah *Borg and Gall* berikut ini.

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.

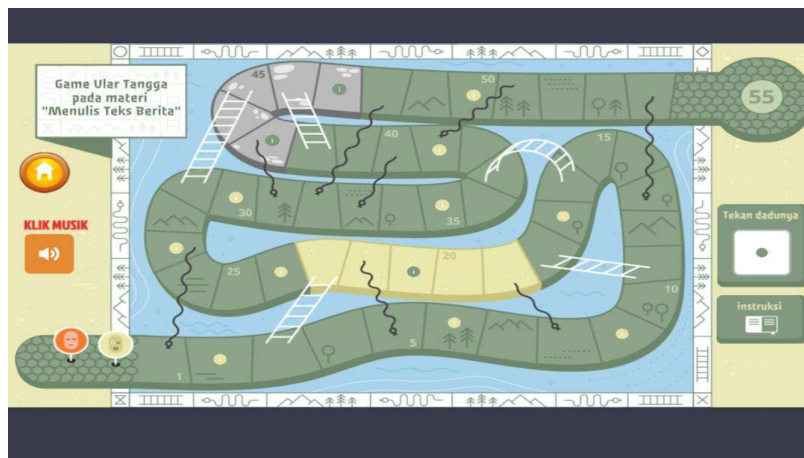
Setelah desain bahan ajar telah selesai, peneliti memuat video pembelajaran serta gambar yang telah peneliti desain ke dalam web *genially* dan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat pada web *genially*, sehingga bahan ajar tersebut menarik bagi siswa.

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.1



Gambar.2

4. 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. 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). 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). 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 persentase 96,6% (Sangat layak). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *genially* telah melalui validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi 100%, ahli bahasa 100% dan ahli desain 96,6 % untuk setiap aspek yang diuji sehingga dikategorikan “Sangat Layak” digunakan

5. 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.

6. 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.

Tabel 1
Hasil Angket Penilaian Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Genially*
Pada Uji Coba Produk

Respo nden	Aspek Penilaian															Ju ml ah Sk or	Pres enta se %	Krite ria
	Kualitas isi					Rasa Senang				Tata Bahasa				Pengun aan 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	4	3	5	98,3	Sangat Praktis
R3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	98,3	Sangat Praktis
R4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	96,6	Sangat Praktis
R5	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	88,3	Sangat Praktis
R6	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	98,3	Sangat Praktis
Rata-Rata																	34	96,1	Sangat Praktis
																	6	1%	

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”.

7. 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.

8. 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 pemakain

ini dilakukan di kelas VII-D UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli sebanyak 31 orang. Data hasil uji coba pemakaian 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 menulis teks berita.

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 2
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.

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 3
Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Peserta Didik
Pada Uji Coba Pemakaian

No	Nama Siswa	KK TP	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
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”.

9. 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.

10. 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. KESIMPULAN DAN SARAN

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.

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%.

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.

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 pratest yang dilakukan menggunakan permainan ular tangga berbasis *genially* sebelum uji coba pemakaian dilakukan, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa yang cukup jelas. Dalam pratest, 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.

5. DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, A. R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar. In *Literasi Nusantara Abadi*.
- Aprilia, I. N., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 244–248. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>
- Arif, A., Sukuryadi, S., & Fatimaturrahmi, F. (2017). Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Smp Negeri 1 Praya Barat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1 (2), 108–116. <https://doi.org/10.58258/jisip.v1i2.184>
- Ayuningtyas, G., Permatasari, A. D., & Mutiara, B. N. (2023). *Buku Panduan Penggunaan Web Genially*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Bawamenewi, A. (2021). *Makalah Bahasa Indonesia*. Banyumas: Wawasan Ilmu.
- Divan, S. (2018). Pengembangan Bahan AJar Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 101–114.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Erianti, N., Afiani, kunti D. A., & Putra, D. A. (2023). Pengembangan Media Game Data Master Pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(03), 656–664.
- Fadilah, A. N., & Heny, K. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 153–162.
- Haryati, L., Nulhakim, L., & Andriana, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Melalui Aplikasi Zepeto Kinemaster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air Di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 1047–1061.
- Helaluddin, & Awalludin. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik Panduan bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Banten: Penerbit & Percetakan Media Madani.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. zahara, & Hasibuan. (2022). *Buku Ajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., M.H., M., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia Redaksi.
- Kamarudin, N., Jlal, A., & Angkotasana, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smartphone. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(2), 71–75. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v3i3.716>
- Kusmayadi, I. (2021). *Buku Ringkasan materi dan latihan Brilian Bahasa Indonesia*. Grafindo Media Pratama.

- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Amalia, D. A., & Tangerang, U. M. (2020). Analisis bahan ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2 (2), 311–326.
- Manurung, J., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) di Sd. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 676. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5596>
- Maula, A. I., Rati, C. R., Nirwana, S., Jannah, S. I., Amilia, F., Anggraeni, A. W., & Ardhianti, M. (2024). *Pembelajaran Teks Berita Bermuatan Kearifan Lokal*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 326–338.
- Nasruddin, Sari, D. M. M., Makruf, S. A., & Herman. (2022). *Pengembangan Bahan ajar*. Padang: Global Eksekutif Teknologi Redaksi.
- Permata, R. D., Yuliasari, U., & Ekayati, I. A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kiddy Learning Binder untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. *IJEC: Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(2), 433–440.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Putra, V. A., & Susanti. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis Genially Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 12(1), 11–18.
- Rachman, A., Yochanan, E., & Samanlangi, A. I. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Karawang: Saba Jaya Publisher.
- Ratniati, Harahap, Rofiqoh, & Hasan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 07 (01), 18–27.
- Rinjani, S. (2024). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rizaldi, S. M., Santa, & Anjaswuri, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di sekitarku. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 353–366.
- Rofiqi, A. Y. (2017). Clustering Berita Olahraga Berbahasa Indonesia Menggunakan Metode K-Medoid Bersyarat. *Jurnal Simantec*, 6(1), 25–32.
- Sanjaya, F. D., Agustina, R., & Wiranty, W. (2020). Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Berita Dengan Metode Picture and Picture Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sengah Temila. *EduLindo: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–11.
- Sari, I., Sukri Syamsuri, A., & Nasir. (2022). Pengembangan Media E-Book Berbasis Aplikasi Office Sway pada Bahan Ajar Modul Bahasa Indonesia Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan*

- Dan Pembelajaran*, 2(2), 119–131. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v2i2.171>
- Septyaningrum, A. R., Sahari, S., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPS Materi Perubahan Wujud Benda KELAS IV SDN Manggis 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 5041–5051.
- Siddik, M. (2016). *Dasar-Dasar Menulis Dengan Penerapannya*. Malang: Tunggal Mandiri Publishing.
- Slamet, D. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi.
- Sugiarni. (2021). *Bahan Ajar, Media dan Teknologi* (Vol. 2, Issue 1). Pascal Books. <https://doi.org/10.33752/disastri.v2i1.874>
- Telaumbanua, A., Noveri, &, Harefa, A. J., & Ehao, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 02(01), 143–152. <https://ojs.unias.ac.id/index.php/to/article/view/152>
- Wahyono, H., Rachmawati, D., Yusida, E., & Rokhmani, L. (2021). *MODUL PEMBELAJARAN Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran*. Literindo Berkah Karya.
- Waraulia, A. M. (2020). *Bahan Ajar: Teori dan Prosedur Penyusunan*. Jawa Timur: SUNIPMA Press.
- Waruwu, L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Ulasan. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 167–173. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.24>
- Winaryati, E., Muhammad, M., & Mardiana. (2021). *Cercular Model of RD & D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Jogjakarta: KBM Indonesia. www.penerbitbukumurah.com
- Wismanto, A., Ulumudin, A., & Siroj, M. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Pembelajaran Menulis Berita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1).
- Yolanda, A., Santa, & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif MENGGUNAKAN Genially pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (01), 6224–6251.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial Tinjauan Teoretis dan Pedoman Praktis* (Issue April). surabaya: Scropindo Media Pustaka. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/WPXMA>