

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTA BERITA BER-  
BANTUAN SMART APPS CREATOR 3 PADA MATERI TEKS  
BERITA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 6 TANJUNGPINANG  
TAHUN AJARAN 2025/2026**

<sup>1</sup>Rena Fitriani, <sup>2</sup>Legi Elfitra, <sup>3</sup>Fabio Testy Ariance Loren,

<sup>4</sup>Harry Andheska, <sup>5</sup>Dody Irawan, <sup>6</sup>Isnaini Leo Shanty.

Universitas Maritim Raja Ali Haji (FKIP Universitas Maritim Raja Ali Haji)

[2003010086@student.umrah.ac.id](mailto:2003010086@student.umrah.ac.id), [legi\\_elfitra@umrah.ac.id](mailto:legi_elfitra@umrah.ac.id), [fabio-](mailto:fabio-oloren@gmail.com)

[oloren@gmail.com](mailto:oloren@gmail.com), [harryandheska@umrah.ac.id](mailto:harryandheska@umrah.ac.id),

[dodyirawan@umrah.ac.id](mailto:dodyirawan@umrah.ac.id), [leoshanty@umrah.ac.id](mailto:leoshanty@umrah.ac.id) )

**ABSTRACT**

*This study aims to develop the Kota Berita learning media on News Text Material for Grade VII Students of SMP Negeri 6 Tanjungpinang for the 2025/2026 Academic Year. The development model used in this study is the 4D model up to the development stage only. The media developed is in the form of interactive multimedia learning in the form of an application containing material, practice questions, and quizzes about news texts completed by students. Kota Berita media has been assessed by two validators, namely media experts and material experts. The number of students testing the practicality of the media was 5 for the small group and 40 for the large group. The data collection techniques in this study included interviews, media validation questionnaires by media experts and subject matter experts, as well as media practicality questionnaires by students consisting of large and small groups. The data analysis techniques in this study consisted of qualitative descriptive and quantitative descriptive analysis. The results of this study showed that the Kota Berita media obtained a validation percentage from media experts of 89% on average with a qualification of "highly valid", while the validation from subject matter experts was 85% with a qualification of "highly valid". Furthermore, the results of the media practicality test by the small group obtained an average of 77% with a qualification of "practical," while the practicality by the large group obtained an average of 84% with a qualification of "very practical." This research can be used as a reference for the development of other digital media.*

*Keywords: learning media, news text, Smart Apps Creator 3*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kota Berita pada Materi Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2025/2026. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini Adalah model 4D sampai tahapan pengembangan (*develop*) saja. Media yang dikembangkan berupa multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi yang berisikan

materi, soal latihan dan kuis mengenai teks berita yang dikerjakan oleh siswa. Media Kota Berita telah dinilai oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Jumlah siswa uji coba kepraktisan media yaitu 5 untuk kelompok kecil dan 40 untuk kelompok besar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, angket validasi media oleh ahli media dan ahli materi, serta angket kepraktisan media oleh siswa yang terdiri dari kelompok besar dan kelompok kecil. Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah media Kota Berita dengan persentase validasi dari ahli media memperoleh rata-rata 89% dengan kualifikasi “sangat valid”, sedangkan validasi dari ahli materi 85% dengan kualifikasi “sangat valid”. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan media oleh kelompok kecil memperoleh rata-rata 77% dengan kualifikasi “praktis”, sedangkan kepraktisan oleh kelompok besar memperoleh rata-rata 84% dengan kualifikasi “sangat praktis”. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media digital lainnya.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Teks Berita, *Smart Apps Creator 3*

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran harus terus beradaptasi dengan perkembangan zaman agar pelaksanaannya tetap relevan dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Tercapainya tujuan pembelajaran juga harus sepadan dengan kurikulum yang sedang berlangsung yakni kurikulum Merdeka. Implementasi kurikulum Merdeka diharapkan mampu membentuk generasi yang adaptif dan sigap dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, dan siswa mampu memahami dan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Adanya media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi siswa lebih mudah untuk memperoleh

pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman. Penggunaan media pembelajaran juga membuat guru lebih terbantu untuk penyampaian Pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran siswa (Arsyad, 2015). Sejalan dengan itu, pendapat Kustandi & Darmawan (2020), Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pada proses pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Selain dari media pembelajaran adapula penjelasan terkait multimedia menurut Rusman dalam (Fikri & Madona 2018) yang

menyatakan bahwa multimedia merupakan kegiatan pembelajaran memanfaatkan komputer untuk mengkombinasikan berbagai komponen yakni audio, teks, grafik, gambar bergerak (video dan animasi, dengan menggunakan jaringan (*link*), juga kelengkapan (*tool*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berkreasi, berkomunikasi dan berinteraksi. Pembelajaran teks berita yang terdapat pada mata Pelajaran bahasa Indonesia menuntut siswa memahami struktur, unsur, dan kaidah kebahasaan teks berita. Kosasih (2017) menyatakan bahwa teks berita adalah teks yang menyajikan informasi faktual mengenai peristiwa aktual yang penting bagi masyarakat. Namun, hasil observasi di SMP Negeri 6 Tanjungpinang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks berita karena terbatasnya media pembelajaran interaktif. Sejalan dengan Andheska (2016), media inovatif dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media berbasis digital yang mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal, siswa cenderung kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur berita yang kompleks dan menyusunnya kembali menjadi sebuah produk tulisan yang sistematis. Media pembelajaran yang selama ini digunakan masih bersifat statis sehingga belum mampu memberikan stimulasi yang cukup terhadap kreativitas siswa dalam mengonstruksi teks. Kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan realitas kemampuan siswa di lapangan memerlukan solusi konkret berupa media pembelajaran mandiri. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran di kelas.

Menurut Azizah (2020) *Smart Apps Creator 3* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Penggunaan perangkat lunak *Smart Apps Creator 3* (SAC) menawarkan peluang besar dalam menciptakan aplikasi pembelajaran tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit. Keunggulan SAC terletak pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai format multimedia seperti video, animasi, dan kuis interaktif ke dalam satu aplikasi

seluler (APK). Dengan format aplikasi seluler, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja tanpa harus bergantung sepenuhnya pada koneksi internet. Visualisasi materi yang dikemas dalam konsep "Kota Berita" dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pada fleksibilitas dan pemanfaatan teknologi digital.

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang valid secara teoretis dan praktis untuk diimplementasikan pada tingkat sekolah menengah pertama. Kebanyakan penelitian ini terletak pada desain antarmuka yang memadukan unsur permainan dengan materi edukasi sehingga dapat menurunkan beban kognitif siswa dalam memahami struktur berita. Melalui media "Kota Berita", siswa tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, tetapi juga diajak untuk berlatih menjadi produsen berita melalui fitur simulasi menulis. Analisis kebutuhan yang mendalam dilakukan untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan benar-benar rele-

van dengan karakteristik perkembangan remaja. Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk membedah secara rinci proses pengembangan, tingkat validitas, serta respons siswa terhadap penggunaan media interaktif tersebut.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) dengan mengikuti alur model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dalam (Sugiyono 2018) model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebarluaskan). Penelitian ini yang menghasilkan produk atau dapat memperbaiki produk yang sudah ada dan dimodifikasi. Akan dilakukan uji coba pada produk untuk melihat kelayakan dan keefektifan pada produk yang akan tercipta.

Efektifitas produk dapat menjadi acuan atau patokan dalam produksi dan penggunaan produk dimasa yang akan datang. Produk akhir yang dihasilkan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Kota Berita. Kelayakan media ini diperiksa oleh ahli media, ahli materi dan siswa dengan diberikan angket untuk menilai media tersebut.

Tahapan penelitian dibatasi hingga tahap ketiga, yaitu Pengembangan (*Develop*), mengingat fokus

utama adalah menghasilkan produk yang valid dan praktis. Setiap tahapan dilakukan secara teratur mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian produk kepada subjek penelitian. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk akhir memiliki landasan teoretis dan empiris yang kuat sebelum digunakan secara luas.

Pada tahap pendefinisian (*Define*), tahap ini memiliki tujuan untuk mendefinisikan dan menentukan kebutuhan dalam pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang relevan mengenai produk yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan lima analisis utama untuk memetakan urgensi pengembangan media ini di SMP Negeri 6 Tanjungpinang. Analisis ujung depan bertujuan untuk mendiagnosis masalah dasar dalam pembelajaran teks berita, sementara analisis siswa dilakukan untuk memahami gaya belajar audiens sasaran. Analisis tugas dan konsep dilakukan secara paralel untuk menjamin bahwa muatan materi dalam aplikasi sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan pemerintah. Semua data yang dikumpulkan pada tahap ini menjadi da-

sar utama dalam menyusun spesifikasi produk yang akan dirancang. Tanpa analisis yang akurat, produk yang dihasilkan dikhawatirkan tidak akan relevan dengan kebutuhan nyata di sekolah.

Memasuki tahap perancangan (*Design*), peneliti menyusun *storyboard* dan *flowchart* untuk mengatur alur navigasi aplikasi agar mudah dipahami oleh siswa kelas VII. Pemilihan aset visual, skema warna, dan jenis tipografi dilakukan dengan bantuan aplikasi *Canva* untuk mendapatkan tampilan yang profesional namun tetap ceria. Selain perancangan media, peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media serta angket respons siswa. Instrumen-instrumen tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh hitung guna memastikan data yang dihasilkan nantinya memiliki reliabilitas yang tinggi. Tahap ini merupakan jembatan kritis yang mengubah gagasan konseptual menjadi rancangan produk fisik yang siap diproduksi.

Tahap terakhir yang dilaksanakan adalah pengembangan (*Develop*)

Tahap ini, *output* pada media yang artinya hasil akhir dari produk yang dapat digunakan berupa media pembelajaran digital yang sudah didiskusikan bersama dosen pembimbing. Terdapat prosedur yang dapat dilakukan pada tahap pengembangan yang melibatkan serangkaian pengujian melalui proses validasi dan revisi berkelanjutan. Uji validasi dilakukan oleh dosen ahli yang berkompeten di bidang multimedia pembelajaran dan bidang materi untuk menilai kelayakan isi serta estetika. Setelah produk dinyatakan layak, dilakukan uji coba kepraktisan melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil dan uji coba lapangan berskala besar. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungpinang. Pada uji coba skala kecil dilakukan dalam 1 kelas sebanyak 5 siswa kelas VII. Subjek uji coba skala besar dilakukan dalam 2 kelas sebanyak 40 siswa kelas VII di

sekolah SMP Negeri 6 Tanjungpinang.

Terdapat dua jenis data yang digunakan pada penelitian ini, data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun data yang digunakan sebagai berikut.

#### 1. Data Kualitatif

Data yang bersifat deskriptif, berupa informasi yang diperoleh dari kritik, komentar dan saran pada hasil angket uji validasi dan uji kepraktisan media. Selain itu, data kualitatif didapatkan melalui hasil pengisian angket dari siswa. Data kualitatif dapat membantu peneliti memperbaiki media karena terdapat revisi dari media yang dikembangkan.

#### 2. Data Kuantitatif

Data yang berbentuk angka yang didapatkan dengan cara menghitung. Data kuantitatif pada penelitian ini didapatkan dengan hasil penjumlahan nilai yang diperoleh para validator, serta respon dari subjek uji coba melalui angket. Selain itu, data kuantitatif

juga diperoleh dari hasil lembar kepraktisan siswa.

Data hasil penilaian kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menentukan persentase kelayakan media berdasarkan kategori yang telah ditentukan. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung dari angket kepraktisan dan validasi ahli materi sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase (%)

F: Jumlah keseluruhan jawaban responden

N: Skor ideal

Setelah mendapatkan nilai persen (%) dari hasil tersebut dapat dikonversikan sesuai dengan kriteria valid dan praktis, berikut penjelasan skor kevalidan dan kepraktisan.

**Tabel 1.1 Persentase Analisis Data**

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid dan Sangat Praktis
61%-80%	Valid dan Praktis
41%-60%	Cukup Valid dan Cukup Praktis

21%-40%	Kurang Valid dan Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Valid dan Tidak Praktis

(Sugiyono, 2018)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran mandiri bernama "Kota Berita" yang dikemas dalam format Android (APK) dan HTML5. Aplikasi ini mencakup berbagai fitur utama seperti capaian pembelajaran, peta konsep, materi inti teks berita, serta contoh-contoh berita dalam bentuk audiovisual. Struktur materi dalam aplikasi disusun secara hierarkis, mulai dari definisi dasar hingga langkah-langkah menulis berita yang baik dan benar. Desain visual yang menggunakan ilustrasi kota dirancang untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah mereka dalam mengingat elemen-elemen struktur berita.

Penggunaan teknologi SAC 3 terbukti mampu menghadirkan interaktivitas

yang tinggi melalui fitur tombol navigasi yang responsif dan umpan balik kuis otomatis. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami unsur 5W+1H karena materi disajikan secara poin-poin singkat disertai gambar pendukung. Antusiasme siswa terlihat saat mereka mengerjakan kuis interaktif yang memberikan skor langsung, yang secara tidak langsung memotivasi mereka untuk belajar lebih giat.

Validasi ahli media dan ahli materi bertujuan untuk menyesuaikan isi materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta ketepatan konsep materi teks berita yang berada pada kategori sangat valid. Persentase hasil validasi dari media Kota Berita didapatkan dari ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, media yang dikembangkan dapat diuji cobakan kepada siswa saat pembelajaran untuk materi teks berita mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Tabel 1.2 Hasil Akhir Validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media**

<b>Validator</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kualifikasi</b>
Ahli Media	89%	Sangat Valid
Ahli Materi	85%	Sangat Valid

Hasil kepraktisan media diperoleh melalui angket respons siswa setelah menggunakan media Kota Berita. Hasil menunjukkan bahwa siswa memberikan respons sangat positif terhadap penggunaan media.

**Tabel 1.3 Hasil Akhir Kepraktisan Siswa**

<b>Subjek Uji Coba</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kualifikasi</b>
Kelompok Kecil	77%	Praktis
Kelompok Besar	84%	Sangat Praktis

Hasil ini menunjukkan bahwa media Kota Berita praktis digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa.

Kota Berita mampu menyajikan materi secara sistematis dan interaktif sehingga memudahkan siswa memahami struktur, unsur, dan kaidah kebahasaan teks berita. Sejalan dengan Arsyad (2015), penggunaan media interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena melibatkan lebih dari satu indera siswa.

Selain itu, Kristanto (2016) menyatakan bahwa materi pembelajaran harus disajikan sesuai karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Kota Berita Berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada Materi Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungpinang telah dilaksanakan. Adapun penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap pengembangan (*Develop*). Pada tahap pertama, pendefinisian peneliti menetapkan permasalahan pada proses pembelajaran yang diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara guru, dan wawancara siswa. Tahap kedua adalah perancangan yang memiliki empat langkah utama yang dilakukan peneliti untuk menghasilkan rancangan produk. Peneliti melakukan penyusunan tes standar, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal media Kota Berita.

Pada tahap terakhir, yaitu pengembangan peneliti melakukan pengembangan media Kota Berita, Setelah mengembangkan media pembelajaran, akan dilakukan validasi

oleh ahli. Adapun hasil yang diperoleh dari tahap ini terbagi empat bagian, yaitu hasil validasi media, validasi materi, dan hasil kepraktisan media oleh siswa kelompok kecil dan uji kepraktisan oleh siswa kelompok besar. Hal ini dilakukan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran Kota Berita yang dikembangkan.

seluruh rangkaian proses pengembangan, Media pembelajaran "Kota Berita" sangat layak dan efektif untuk digunakan di sekolah. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi serta respons positif dari siswa membuktikan bahwa aplikasi ini telah memenuhi standar kualitas media pendidikan yang baik. Media ini tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberdayakan siswa untuk belajar secara mandiri di era digital. Keberhasilan pengembangan ini diharapkan dapat memotivasi para pendidik lain untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Sebagai saran untuk penelitian mendatang, perlu dilakukan uji efektivitas melalui metode eksperimen guna mengukur pengaruh

penggunaan aplikasi ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara lebih akurat dan mendalam.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Andheska, H. (2016). Membangun Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Menulis dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Inovatif. *Bahastra*, 36(1), 55. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v36i1.5058>

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran.* Jawa Barat: PT. Raja Grafindo Persada.

Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk Mengajarkan Global Warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa 2020*, 72–80.

Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.* Yogyakarta: Samudra Biru.

Kosasih, E. (2017). *Jenis-Jenis Teks.* Jawa Barat: Yrama Widya.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran.* Surabaya: CV Bintang Surabaya.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif.* Sidoarjo: Umsida Press.