

PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS BERITA BERBANTUAN APLIKASI GENIALLY PADA SMP KELAS VII SMPN 6 PERCUT SEI TUAN

Anastasia Roh Ulitona¹, Salmah Naelofaria²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

anastasiarohulitona@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research and development are (1) to determine the process of developing news text teaching materials assisted by the Genially application for class VII students of SMPN 6 Percut Sei Tuan, (2) to determine the form of news text teaching materials assisted by the Genially application for class VII students of SMPN 6 Percut Sei Tuan, and (3) to determine the level of feasibility of the resulting product in the form of news text teaching materials assisted by the Genially application for class VII students of SMPN 6 Percut Sei Tuan. The development model used in this teaching material development is the Borg and Gall model, but only up to the design revision stage. The data collection methods used in this study were observation, interviews, and questionnaires. The results of this research and development are: (1) the process of developing news text teaching materials assisted by the Genially application consists of 5 stages, namely (a) the potential and problem analysis stage, (b) data collection, (c) product design, (d) design validation, and (e) design revision; (2) the form of news text teaching materials assisted by the Genially application is in the form of interactive learning media designed to resemble a digital application based on self-navigation and can be accessed by users via an online link; (3) the feasibility of developing news text teaching materials assisted by the Genially application obtained an average value of 4.6 (very feasible) from the material validator and 4.4 (very feasible) from the media validator. The results of this study indicate that news text teaching materials assisted by the Genially application in grade VII of SMPN 6 Percut Sei Tuan are valid and suitable for use in learning news texts.

Keywords: *development, teaching materials, news text*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini, yakni (1) untuk mengetahui proses pengembangan materi ajar teks berita berbantuan aplikasi Genially untuk peserta didik kelas VII SMPN 6 Percut Sei Tuan, (2) untuk mengetahui bentuk materi ajar teks berita berbantuan aplikasi Genially untuk peserta didik kelas VII SMPN 6 Percut Sei Tuan, dan (3) untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan berupa materi ajar teks berita berbantuan aplikasi Genially untuk peserta didik kelas VII SMPN 6 Percut Sei Tuan. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan materi ajar ini adalah model Borg and Gall, namun hanya sampai tahap revisi desain. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni dengan metode observasi, wawancara, dan koesioner. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini, yakni: (1) proses pengembangan materi ajar teks berita berbantuan aplikasi Genially terdiri dari 5 tahap, yakni (a) tahap analisis potensi dan masalah, (b) pengumpulan data, (c) desain produk, (d) validasi desain, hingga (e) revisi desain; (2) bentuk materi ajar teks berita berbantuan aplikasi Genially berupa

media pembelajaran interaktif yang dirancang menyerupai aplikasi digital berbasis navigasi mandiri dan dapat diakses oleh pengguna melalui tautan secara daring; (3) kelayakan pengembangan materi ajar teks berita berbantuan aplikasi Genially memperoleh nilai rata-rata 4,6 (sangat layak) dari validator materi dan 4,4 (sangat layak) dari validator media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa materi ajar teks berita berbantuan aplikasi Genially pada SMP kelas VII SMPN 6 Percut Sei Tuan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran teks berita.

Kata Kunci: pengembangan, materi ajar, teks berita

A. Pendahuluan

Salah satu bentuk akulturasi kurikulum di Indonesia saat ini adalah kurikulum yang berbasis *deep learning*. Kurikulum ini dirancang untuk membantu peserta didik menemukan pembelajaran yang lebih bermakna dalam pembelajaran (Adnyana, 2024). Kurikulum berbasis *deep learning* ini bukan membuat peserta didik untuk sekadar menghafal, namun juga mendorong peserta didik untuk menghubungkan pembelajaran dengan situasi nyata di sekitar mereka. Sesuai dengan namanya, penerapan kurikulum berbasis *deep learning* menuntut adanya pembelajaran yang mendalam dan kontekstual. Maka dari itu, guru diharap bukan hanya mampu menyampaikan pengetahuan kebahasaan secara teori, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan karakter peserta didik agar mampu menghadapi

kemajuan zaman (Naelofaria & Siregar, 2020).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penerapan *deep learning* lebih mengarahkan peserta didik untuk membangun keterampilan literasi, komunikasi, berpikir kritis melalui berbagai jenis teks. Oleh sebab itu, pembelajaran akan menempatkan peserta didik pada aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menganalisis, menalar, serta mengomunikasikan temuan sehingga keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan analitis berkembang seiring penguasaan struktur dan kaidah kebahasaan (Novia & Ariffin, 2025).

Berdasarkan pengamatan awal di SMPN 6 Percut Sei Tuan kelas VII, materi Bahasa Indonesia terdiri dari berbagai jenis teks yang dapat mengembangkan kemampuan literasi perkembangan kognitif peserta didik. Buku teksnya merinci

bahwa materi tersebut meliputi teks deskripsi, teks naratif, puisi rakyat, teks prosedur, teks berita, teks tanggapan, teks surat pribadi/resmi, serta teks-teks multimodal yang menggabungkan gambar dan tulisan. Dari beberapa jenis teks tersebut, teks berita menjadi fokus yang penting untuk dikembangkan dalam penelitian ini.

Teks berita merupakan salah satu jenis teks faktual yang berfungsi menyampaikan informasi aktual secara objektif, jelas, dan sistematis. Melalui isi informasi yang disampaikan, teks berita juga berguna sebagai sarana melatih kemampuan berpikir kritis dan logis peserta didik terhadap realitas sosial (Wardani et al., 2024). Dengan demikian, pemahaman peserta didik pada teks berita memiliki relevansi yang besar dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus kehidupan sehari-hari

Pemilihan teks berita sebagai fokus pengembangan materi ajar pada penelitian ini beralasan kuat yakni, karena teks berita menghubungkan peserta didik dengan fenomena aktual sehingga pembelajaran menjadi relevan dan memberi peluang praktik literasi

yang efektif. Teks berita memiliki relevansi yang tinggi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik karena berita merupakan bagian dari informasi yang hampir setiap hari mereka jumpai, baik melalui media cetak, televisi, maupun media digital lainnya. Melalui teks berita, peserta didik dilatih agar mampu mengolah informasi yang dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip *deep learning* yang menekankan pemahaman bermakna, analisis mendalam, serta keterhubungan antara materi pelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik (Muvid, 2024).

Untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tentu diperlukan dukungan materi ajar yang memadai, terstruktur, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Materi ajar adalah bahan bantu baik tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu kompetensi tertentu (Yusuf, 2020). Melalui materi ajar, proses pelaksanaan pembelajaran akan terbantu (Djumingin et al., 2022). Materi ajar menjadi instrumen

penting yang berfungsi sebagai jembatan antara kerangka kurikulum dengan praktik pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pendidikan nasional (Mazhud, 2024).

Guru sangat diharapkan bisa mengembangkan materi ajar, hal ini tercantum di dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran atau materi ajar serta perangkat pendukung lainnya. Dipertegas lagi pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses yang berbunyi perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan guru untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (Miranda & Wuriyani, 2024). Materi ajar dituntut tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga harus dikembangkan secara inovatif, kontekstual, dan interaktif agar mampu menumbuhkan minat belajar serta mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik (Rizki & Rahmawati, 2025). Kemampuan guru dalam mengembangkan materi ajar akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan tidak melenceng dari

kompetensi yang ingin dicapai. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena mampu menggantikan metode tradisional dengan pendekatan interaktif yang mendefinisikan ulang praktik pendidikan, memfasilitasi pengalaman belajar yang beragam, menarik, serta mudah diakses, sekaligus mengoptimalkan metode pengajaran dan keterlibatan siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat (Hutagalung et al., 2024). Oleh karena itu, diharapkan guru perlu mendesain materi ajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman, dengan cara memanfaatkan teknologi digital, dan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang saat ini hidup di tengah arus informasi yang cepat dan beragam.

Faktanya, selama ini Guru Bahasa Indonesia SMPN 6 Percut Sei Tuan masih mengandalkan buku paket yang disediakan oleh sekolah sebagai materi ajar. Materi tersebut cenderung bersifat informatif dan deskriptif namun belum memberikan ruang bagi peserta didik untuk melakukan eksplorasi konsep secara mendalam. Keterbatasan ini tampak

dari kurangnya variasi aktivitas belajar yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif peserta didik. Selain itu, tampilan materi yang monoton dan penyajiannya bersifat tekstual membuat peserta didik cepat kehilangan minat, sehingga proses pembelajaran berjalan satu arah dan kurang partisipatif. Materi ajar yang digunakan belum mengakomodasi prinsip *deep learning* yang berorientasi pada pemahaman bermakna dan keterhubungan konsep dengan pengalaman nyata.

Kelemahan pada materi ajar yang digunakan oleh guru juga tampak dari tidak terpenuhinya prinsip dasar pengembangan materi ajar, yaitu relevansi, konsistensi, dan kecukupan (Djumingin et al., 2022). Dari sisi relevansi, meskipun tema yang diangkat cukup aktual, isi dan contoh berita yang disajikan belum dikaitkan secara langsung dengan pengalaman dan konteks lokal peserta didik, sehingga pembelajaran terasa kurang bermakna. Dari sisi konsistensi, penyusunan materi belum menunjukkan keterpaduan antara tujuan, isi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran, karena sebagian

besar aktivitas masih menekankan hafalan unsur teks berita tanpa mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sementara dari aspek kecukupan, materi hanya sebatas pengenalan konsep dan struktur teks berita tanpa diimbangi latihan aplikatif, refleksi, maupun contoh kontekstual yang mendorong peserta didik menulis berita berdasarkan fenomena nyata. Akibatnya, pembelajaran teks berita sering kali hanya berfokus pada aspek pengetahuan tentang struktur dan kaidah kebahasaan tanpa memberi ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menghasilkan teks berita secara kreatif. Selain itu, guru masih menggunakan media pembelajaran yang lama seperti papan tulis & buku yang menyebabkan peserta didik kurang memiliki minat baca dan motivasi belajar.

Dengan demikian, keterbatasan materi ajar yang tersedia & kurangnya media pembelajaran, serta rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar menimbulkan kesenjangan antara tujuan pembelajaran dengan realitas yang terjadi di kelas. Materi ajar yang

digunakan belum mampu memfasilitasi peserta didik untuk menghubungkan konsep bahasa dengan kehidupan nyata, serta belum memanfaatkan media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kondisi ini menegaskan perlunya pengembangan materi ajar yang lebih menarik agar mampu menjawab kebutuhan peserta didik sekaligus mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dan mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan materi ajar teks berita dengan memanfaatkan media teknologi. Penggunaan media teknologi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Tansliova & Resmi, 2021). Adapun media teknologi yang dapat digunakan untuk membantu keberlangsungan proses pembelajaran, yaitu *Genially*.

Genially merupakan sebuah platform digital yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk interaktif, multimodal, dan visual

yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Fatma & Ichsan, 2022). Alasan pemilihan *Genially* dibanding dengan media lain, yakni karena *Genially* memiliki karakteristik sebagai *platform* pengembangan konten interaktif yang memungkinkan materi disajikan berbasis eksplorasi sehingga pengalaman belajar tidak bersifat satu arah. Peserta didik tidak hanya membaca atau melihat materi, tetapi didorong untuk mengklik, mengeksplorasi, menganalisis, serta mengambil keputusan berdasarkan stimulus yang diberikan. Selain itu, kuis interaktif yang dilengkapi dengan umpan balik otomatis memungkinkan peserta didik mengetahui letak kesalahan dan alasan konseptualnya secara langsung. Sehingga, dengan berbagai fitur yang tersedia *Genially* memungkinkan peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran (Maulana & Gustiana, 2025).

Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kontribusi baru bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang berorientasi

pada *deep learning*, sekaligus menegaskan urgensi dari judul penelitian yang diangkat, yakni “Pengembangan Materi Ajar Teks Berita Berbantuan Aplikasi Genially pada SMP Kelas VII SMPN 6 Percut Sei Tuan”.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Borg and Gall dalam Arif & Siallagan (2024:79), penelitian pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk membuat suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan tentunya dapat dipertanggungjawabkan (Widodo, 2021:165). Agar dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan oleh penggunanya. Sehingga dengan itu, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2020:297).

Berdasarkan landasan tersebut, penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk mengembangkan materi ajar teks berita di kelas VII dengan menggunakan model Borg and Gall. Materi yang dikembangkan berbasis aplikasi *Genially* yang akan divalidasi oleh ahli materi untuk melihat kelayakan dari produk tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan menggunakan model Borg and Gall terdiri dari 10 tahapan, namun pada penelitian ini hanya sampai tahap kelima, sehingga adapun tahapan dalam penelitian ini yakni dimulai dari melihat potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan diakhiri dengan revisi produk. Tahapan penelitian dipersingkat karena keterbatasan waktu dan materi dari penelitian ini. Berikut ini dijelaskan secara lengkap tahapan dalam penelitian yang telah dilaksanakan.

a. Tahap 1 Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, dilakukan analisis data untuk mengetahui kondisi di lapangan yang berkaitan dengan proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks berita di SMPN 6 Percut Sei Tuan. Dalam penelitian ini untuk mengetahui potensi dan masalah pada suatu kelas, maka akan dilakukan observasi, wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 6 Percut Sei Tuan dan analisis kebutuhan peserta didik. Sebagai potensi ditemukan informasi bahwa di sekolah tersedia beberapa proyektor yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran agar tidak monoton berpatokan pada buku paket. Informasi yang telah didapatkan menjadi bahan perencanaan produk yang akan dikembangkan.

Data masalah yang ditemukan mengacu pada kurangnya minat siswa saat mengikuti proses belajar mengajar di ruangan kelas. Peserta didik tidak komunikatif dan juga tidak interaktif saat diajak berdiskusi mengenai mata pelajaran. Hal ini didukung dengan analisis materi ajar yang digunakan di dalam kelas, yaitu buku paket yang disediakan oleh

sekolah. Dari hasil analisis materi ajar, peneliti menemukan data bahwa isi dari materi ajar tersebut masih cenderung bersifat informatif dan deskriptif, belum memberi ruang bagi peserta didik untuk melakukan eksplorasi konsep secara mendalam yang menyebabkan kurangnya variasi aktivitas belajar, serta materi ajar yang digunakan ini belum memenuhi prinsip dasar pengembangan materi ajar.

b. Tahap 2 Pengumpulan Data

Setelah melewati tahap pertama yakni potensi dan masalah, yang harus dilakukan selanjutnya yaitu mengumpulkan data. Seluruh data yang telah ditemukan pada tahap sebelumnya dirangkum agar selanjutnya peneliti mengumpulkan sumber referensi seperti jurnal-jurnal terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan materi ajar teks berita berbantuan aplikasi *Genially*, dan sumber-sumber relevan lainnya yang berhubungan dengan penelitian pengembangan ini.

c. Tahap 3 Desain Produk

Setelah tahap pertama dan kedua telah selesai, maka selanjutnya peneliti memulai tahap desain produk yakni melakukan pengembangan

materi ajar menggunakan bantuan aplikasi *Genially* sebagai penunjang pembelajaran teks berita di kelas VII SMPN 6 Percut Sei Tuan.

Beberapa langkah yang akan dilakukan oleh peneliti pada proses desain produk ini, yaitu merancang isi materi, hingga merancang desain media pendukung dari produk yang akan dikembangkan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan awal berupa rancangan isi produk

Produk yang dibuat oleh peneliti berupa materi ajar teks berita yang berbantuan aplikasi *Genially*. Materi yang telah ada akan dikembangkan menjadi materi yang lebih baik. Adapun hasil pengembangan materi ajar dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel perbandingan berikut ini.

Perbandingan Materi yang Ada dengan yang Telah Dikembangkan	
Materi dalam buku paket	<i>Materi setelah dikembangkan</i>
Tidak terdapat penjelasan umum mengenai pengertian teks berita	Menambah penguatan pemahaman awal mengenai konsep teks berita sebagai landasan dalam menganalisis informasi faktual
Contoh teks berita dalam buku tidak kekinian dan kurang	Menyajikan contoh teks berita berbasis peristiwa

dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga kurang menarik minat peserta didik dalam membaca	kontekstual di lingkungan sekolah dan di kehidupan remaja
Materi menganalisis teks berita berfokus pada pemahaman isi yang diukur hanya melalui strategi prediksi dan pencarian kosakata.	Menambah panduan analisis isi berita yang membedakan antara fakta dan opini agar memperkuat kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menilai informasi yang disajikan dalam berita.
Materi hanya menjelaskan unsur berita tanpa melibatkan peserta didik dalam proses menemukan informasi	Menambah aktivitas simulasi peliputan peristiwa untuk mengidentifikasi unsur 5W+1H dari peristiwa nyata
Materi berfokus pada langkah-langkah penulisan teks berita	Menambahkan konsep kelayakan peristiwa sebagai berita, sehingga peserta didik dapat menyeleksi peristiwa yang layak dijadikan berita, sebelum menulis berita tersebut.
Memberi banyak contoh dan soal pemecahan masalah	Memberi contoh dan soal yang dapat dijawab secara bersama dengan guru
Hanya ada dalam bentuk media cetak	Dikembangkan menggunakan media agar menjadi pembelajaran yang interaktif

2) Perancangan Desain Produk

Setelah rancangan pengembangan materi telah

diselesaikan sesuai dengan potensi dan masalah yang ditemukan, maka selanjutnya dilakukan pengembangan produk. Pada tahap ini akan dihasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Genially*.

Langkah pertama tentunya dengan mengunjungi web *Genially* kemudian klik *create genially*. Lalu, klik *presentation* untuk memilih jenis kreasi dan template yang disukai dan dianggap sesuai. Setelah memilih template, klik *use this template*, lalu klik *select all* dan *add*.

Template yang telah dipilih tidak sepenuhnya digunakan untuk desain produk. Template diedit dengan kreasi peneliti dari segi warna, gambar, jenis huruf, serta penempatan visual dengan memperhatikan prinsip estetika. Desain dilengkapi dengan fitur-fitur atau ikon yang akan memudahkan pengguna saat mengakses materi, seperti menambah tombol “beranda”, “lanjut”, atau “kembali”. Selanjutnya, peneliti mulai mengintegrasikan isi materi yang telah dirancang ke dalam media. Desain dilengkapi dengan penjelasan materi yang diiringi oleh

audio, gambar, serta kuis-kuis interaktif.

Setelah selesai, desain bisa langsung disimpan dan membagikannya melalui tautan dengan mengklik share. Produk ini sudah bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

d. Tahap 4 Validasi Desain

Produk yang telah dirancang oleh peneliti kemudian akan divalidasi oleh para validator, yakni validator materi, dan validator media. Tujuan dilakukannya tahapan ini yaitu agar peneliti mendapatkan saran dari para validator untuk memperbaiki kelayakan produk yang dibuat.

Adapun validator ahli materi dalam penelitian ini, yaitu Bapak Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd. yang merupakan salah satu dosen di jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan. Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Hasil validasi materi yang pertama memperoleh status layak disertai revisi, dengan rata-rata 4,1. Selanjutnya pada validasi kedua menunjukkan bahwa materi teks berita memenuhi kriteria sangat layak, dengan rata-rata 4,6.

Adapun validator ahli media dalam penelitian ini, yaitu Bapak Syukri Hidayat, M.Kom. yang merupakan salah satu dosen di jurusan Pendidikan Geografi Universitas Negeri Medan. Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Hasil validasi media yang pertama memperoleh status layak disertai revisi, dengan rata-rata 4,0. Selanjutnya pada validasi kedua menunjukkan bahwa produk yang telah dibuat memenuhi kriteria sangat layak, dengan rata-rata 4,4.

e. Tahap 5 Revisi Desain

Setelah melalui tahap validasi desain oleh para validator, maka sekarang peneliti melakukan tahapan revisi desain. Ditahap inilah peneliti akan memperbaiki semua yang telah divalidasi oleh validator melalui saran yang diberikan. Hal ini bertujuan agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik dan lebih layak dari sebelumnya. Dari segi materi, validator ahli materi memberi saran agar menambahkan konsep berbasis kontekstual pada judul materi teks berita, karena sesuai dengan isi dari materi yang dikembangkan telah mengaitkan contoh teks dengan kehidupan nyata. Selain itu, validator ahli materi

menyarankan agar peneliti lebih memilih contoh teks berita yang bersumber dari berita lokal sehingga relevan dengan wilayah siswa. Sedangkan, dari segi penyajian disarankan oleh validator untuk menambahkan musik latar supaya mendukung interaktivitas

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diperoleh simpulan bahwa pengembangan materi ajar teks berita berbantuan aplikasi *Genially* menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif yang dirancang menyerupai aplikasi digital berbasis navigasi mandiri dan dapat diakses oleh pengguna melalui tautan secara daring. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, materi ajar teks berita berbantuan aplikasi *Genially* memperoleh nilai rata rata 4,6, dan validasi desain atau media memperoleh nilai 4,4. Sesuai dengan kriteria kelayakan, hasil validasi yang memperoleh nilai rentangan 4,2-5,0 maka pada nilai tersebut masuk dalam kategori "sangat layak" yang berarti produk ini dapat dikatakan "valid" dan "layak" digunakan sebagai materi ajar teks berita berbantuan aplikasi

Genially pada pembelajaran teks berita kelas VII SMPN 6 Percut Sei Tuan.

Menyiapkan Generasi Emas Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(2), 80-93.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, S. K. I. (2024). Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Retorika*, 5(1), 1-14.

Arif, S., & Siallagan, L. (2024). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Medan: Obelia Publiher.

Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. (2022). Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Badan Penerbit UNM*.

Fatma, N., & Ivhsan . (2022). Elementary Teachers' Preceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOULAE)*, 4(1), 1-20

Hutagalung, T., dkk. (2024). Transforming Drama Education Through Nearpod: Development of Interactive Teaching Materials for University Students. *JTP – Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(3), 985-1007.

Maulana, & Gustiana. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMK Al-Amanah Salem. *Journal Innovation In Education*, 3(3), 231–238

Mazhud, N. (2024). Pengembangan Materi Ajr Teks Anekdote Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 326-338.

Muvid, M. B. (2024). Menelaah Wacana Kurikulum Deep Learning: Urgensi dan Perannya dalam

Naelofaria, S., & Siregar, L. (2020). Values of Characters Education In Their Learning Era. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conferences Series*, 3(2), 353.

Rizki, P., & Rahmawati, M. N. (2017). Pengembangan Kompetensi dan Soft Skill dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Tinjauan Literatur*. 5(1), 1-3.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Widodo, B. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*.

Yusuf, M. (2020). Pengayaan Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Di Aceh Jaya. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 75–90.