



Pengembangan Materi Ajar Teks Berita Berbantuan Aplikasi *Filmorago* Kelas VIII SMP Swasta Dharma Patra Pangkalan Brandan

Diaz Maulana

Universitas Negeri Medan

Korespondensi penulis : diazmaulana507@gmail.com

ABSTRACT. *This study aims to, (1) describe the process of developing news text teaching materials based on the Filmorago application, (2) describe the form of developing news text teaching materials based on the Filmorago application, and (3) describe the feasibility of teaching materials for news texts based on the Filmorago application. The development of teaching materials for news texts based on the Filmorago application uses the Borg and Gall model modified by Sugiyono, with stages of potential and problem analysis, data collection, product design, design validation, revision and trial stages. The validation stage includes material expert lecturers and expert lecturers. The sample of this study was 37 grade VIII students of Dharma Patra Pangkalan Brandan Private Junior High School using the Purposive Sample technique. Data collection techniques with interviews and questionnaires. The research instrument is in the form of a questionnaire sheet validating material experts and media experts using Likert scale calculations. Data analysis uses qualitative descriptive analysis. Research shows that products from Filmorago application-based news text teaching materials get research results with "Very Good" criteria with an average of 90%, with results from material experts of 90% with "Very Good" criteria and results from media experts of 82% with "Very Good" criteria so that teaching materials are suitable for use in the learning process. The results of the product trial received an assessment from teachers of 96% with the criteria of "Very Good" and a student assessment of 90% with the criteria of "Very Good".*

Keywords : *Teaching Materials, News Texts, Filmorago Applications*

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk, (1) mendeskripsikan proses pengembangan materi ajar teks berita berbasis aplikasi Filmorago, (2) mendeskripsikan bentuk pengembangan materi ajar teks berita berbasis aplikasi Filmorago, dan (3) mendeskripsikan kelayakan materi ajar teks berita berbasis aplikasi Filmorago. Pengembangan materi ajar teks berita berbasis aplikasi *Filmorago* menggunakan model Borg and Gall yang dimodifikasi Sugiyono, dengan tahapan analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi dan tahap uji coba. Tahap validasi menyertakan dosen ahli materi dan dosen ahli. Sampel penelitian ini adalah 37 siswa kelas VIII SMP Swasta Dharma Patra Pangkalan Brandan menggunakan teknik *Purposive Sample*. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan kuesioner. Instrumen penelitian berupa lembar angket validasi ahli materi dan ahli media menggunakan perhitungan skala *Likert*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian menunjukkan produk dari materi ajar teks berita berbasis aplikasi Filmorago mendapatkan hasil penelitian dengan kriteria "Sangat Baik" dengan rata-rata 90%, dengan hasil dari ahli materi sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Baik" serta hasil dari ahli media sebesar 82% dengan kriteria "Sangat Baik" sehingga materi ajar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ujicoba produk

mendapatkan penilaian dari guru sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Baik” dan penilaian siswa sebesar 90% dengan kriteria”Sangat Baik”.

Kata kunci : Materi ajar, Teks Berita, Aplikasi *Filmorago*

LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan karena mendorong perkembangan individu, yang menghasilkan tenaga kerja terampil dan berdampak pada perkembangan seluruh bangsa. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 3 menyatakan: “Fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang luhur. Dalam lingkup mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan beriman. berwatak, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab dihadapan Tuhan”.

Setiap entitas atau organisasi yang terlibat dalam pendidikan harus mendefinisikan kegiatan yang searah terhadap tujuan pendidikan nasional berdasarkan tujuan tersebut. Sekolah adalah salah satu organisasi yang terlibat dalam pendidikan. Sekolah adalah lembaga atau struktur yang digunakan untuk kegiatan pendidikan di tingkat SD, SMP, dan SMA.

Ada banyak komponen penting dalam pendidikan dan salah satunya adalah kurikulum, kurikulum 2013 menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai ilmu berbasis teks, yang membantu siswa meningkatkan bakat dan kemampuan berpikir mereka. (Pinasti, 2018 : 156).

Salah satu ilmu pengetahuan berbasis teks dalam bahasa Indonesia adalah teks berita. Pembelajaran teks berita dipelajari pada jenjang pendidikan SMP kelas VIII. Teks berita adalah laporan tentang fakta atau pemikiran yang diketahui secara luas yang berpotensi menarik minat pembaca karena sesuatu yang luar biasa, signifikan, dan penuh dengan minat manusia seperti komedi, drama, dan ketegangan. Sebuah narasi atau sepele informasi tentang suatu peristiwa atau peristiwa yang hangat digambarkan sebagai berita dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Alwi (2007: 124).

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Bapak Syahrudin Dahri, S.Pd di SMP Swasta Dharma Patra Pangkalan Brandan, siswa belum memenuhi capaian hasil belajar yang maksimal pada materi teks berita dalam kompetensi dasar 3.1) Mengidentifikasi unsur-unsur teks berita (membanggakan dan memotivasi) yang didengar dan dibaca namun pada materi ajar hanya menjelaskan terkait pengertian dan unsur-unsur teks berita

tidak terdapat perbedaan teks berita dan non berita serta menentukan unsur-unsur pada teks berita pada indikator 3.1.2 menemukan unsur-unsur teks berita dan begitu juga dengan kompetensi dasar 4.1) Menyimpulkan isi dari berita (membanggakan dan memotivasi) yang dibaca dan didengar, pada materi hanya terdapat contoh berita yang dibaca melalui buku materi yang diberikan guru tidak ada contoh berita berbentuk audiovisual yang bisa dilihat maupun di dengar pada indikator 4.1.2 dan 4.1.3. Oleh karena itu diperlukan pengembangan materi ajar teks berita agar indikator pembelajaran dapat terpenuhi.

Selain materi ajar yang belum sesuai dengan KD bahan ajar yang dipakai juga masih monoton karena masih mengandalkan bahan ajar berbentuk buku, padahal pada KD menyinggung tentang berita yang dibaca atau didengar. Berdasarkan uraian tersebut maka diperlukan pengembangan materi ajar berbantuan media, ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas bahan ajar dan ketertarikan belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus materi teks berita. Maka peneliti menemukan salah satu alternative yaitu bahan ajar berbentuk video menggunakan media Filmorago. Aplikasi filmorago dapat digunakan sebagai alat untuk pembelajaran bahasa Indonesia, terutama untuk materi teks berita.

Berdasarkan pemaparan di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran berbantuan media sangat diperlukan saat proses belajar termasuk dalam pembelajaran teks berita. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Berita Berbantuan Aplikasi *Filmorago* Kelas VIII SMP Swasta Dharma Patra Pangkalan Brandan”.

KAJIAN TEORITIS

1. Pengertian Materi Ajar

Bahan ajar mengacu pada sumber daya apa pun yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. (Majid, 2008: 173). Bahan ajar adalah informasi, instrumen, dan teks yang dibutuhkan guru untuk mengatur, memantau, dan menilai penerapan instruksi untuk guru atau siswa. Untuk mencapai kriteria kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan, bahan ajar disusun secara metadis.

2. Pengertian Teks Berita

Segala sesuatu yang terjadi di sekitar kita, termasuk kejahatan, tanah longsor, kebakaran, dan banjir, dianggap sebagai peristiwa, menurut Cahya. S (dalam Yunus, 2016: 3). Dalam

linguistik, kata "vrit" berarti "ada atau terjadi". Kemudian, kata "write" datang untuk menyiratkan "menulis" dalam bahasa Inggris. Ini disebut sebagai "vritta" oleh individu-individu tertentu, yang merupakan bahasa Indonesia untuk "berita" atau "suatu peristiwa."

Menurut Djuraid (dalam Yunus, 2016: 3), berita adalah laporan atau peringatan yang diberikan oleh wartawan kepada masyarakat melalui media massa tentang terjadinya suatu peristiwa atau kondisi yang luas atau terkini.

3. Pengertian Aplikasi *Filmorago*

Aplikasi, sesuai dengan pendapat Abdurahman dan Asep (2014), merupakan software siap pakai yang dapat digunakan untuk mengeksekusi perintah dari pengguna aplikasi agar mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai tujuan penggunaan aplikasi. Sedangkan definisi aplikasi KBBI Edisi IV (2015:81) adalah "penerapan desain sistem pada pengolahan data dengan menggunakan kaidah atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu". *FilmoraGo* adalah program pengeditan video berfitur lengkap yang memungkinkan pengguna membuat komposisi kreatif menggunakan klip apa pun dari memori perangkat. Pengguna juga dapat menyertakan gambar dalam proyek selain film. Kesederhanaan penggunaan adalah aset terbesar *FilmoraGo*.

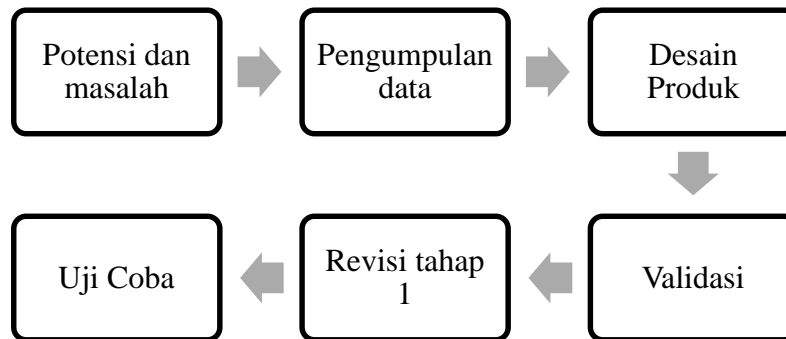
4. Pengertian *Research and Development (R&D)*

Menurut Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses menciptakan produk dan mengevaluasi khasiatnya, menurut Sugiyono (2009: 297). Ini dimulai dengan penelitian dasar untuk belajar tentang tuntutan pengguna (penilaian kebutuhan). Metodologi penelitian dan pengembangan memiliki tiga komponen utama, menurut Puslitjaknov-Balitbang Departemen Pendidikan Nasional (2008): 1) model pengembangan, 2) prosedur pengembangan, dan 3) uji coba produk.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Dharma Patra Pangkalan Brandan yang beralamat di Jalan Balikpapan No. II, Sei Bilah, Kec. Sei Lapan, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pembelajaran 2022/2023. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII Swasta Dharma Patra Pangkalan Brandan Tahun Ajaran 2022-2023.

Metode pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan / *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Peneliti melakukan penyederhanaan tahapan karena keterbatasan waktu & sumber daya pada saat melakukan penelitian, tahapan tersebut meliputi (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi, (5) Revisi tahap 1, (6) Uji coba.



Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner dengan menggunakan skala *likert*. Instrumen terdiri atas instrumen analisis kebutuhan siswa, instrumen penilaian siswa, instrumen penilaian guru & instrumen validasi ahli (ahli materi & desain)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Potensi dan Masalah

Proses pertama sebagai langkah awal Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan masalah dan masalah saat ini di SMP Swasta Dharma Patra Pangkalan Brandan. Terdapat masalah terkait sumber belajar yang digunakan hanya berupa buku teks dan guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, serta materi yang ada pada buku masih belum lengkap sehingga diperlukan materi dari sumber lain.

Tabel Hasil Keseluruhan Perhitungan Angket

Pertanyaan		Total Skor
Aspek Masalah	1	134
	2	113
	3	124
	4	102
	5	114
Aspek Kebutuhan	6	167
Aspek Pendukung	7	157
	8	144
	9	150
	10	140
Jumlah Skor Kuesioner		1345

Sumber Data : Diolah dari Hasil Angket Analisis Potensi dan Masalah Peserta didik

$$\begin{aligned}\text{Skor Ideal} &= (\text{Jumlah responden} \times \text{Skor tertinggi}) \times 10 \\ &= (37 \times 5) \times 10 \\ &= 185 \times 10 \\ &= 1850\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Rumus Indeks} &= (\text{Jumlah skor kuesioner} / \text{Skor ideal}) \times 100\% \\ &= (1345/1850) \times 100\% \\ &= 0,7270\% \\ &= 73\%\end{aligned}$$

Hasil analisis kebutuhan peserta didik terkait produk yang akan dibuat menunjukkan 73% siswa sangat setuju dikembangkannya materi ajar teks berita berbasis aplikasi *Filmorago*. Sehingga dapat diketahui bahwa siswa sangat membutuhkan pengembangan materi ajar yang lebih menarik. Sehingga peneliti mengembangkan materi ajar audiovisual teks berita berbasis aplikasi *Filmorago*.

2. Pengumpulan Data

Proses kedua pengumpulan data dengan observasi, wawancara dengan guru bahasa Indonesia, yaitu Ibu Dra. Sri Hayati selaku narasumber mengatakan bahwa satu-satunya alat pembelajaran yang digunakan dalam pengajaran adalah buku pegangan siswa (buku bahasa Indonesia) dalam pembelajaran. Beliau juga menyampaikan bahwa materi teks berita dalam buku belum cukup sehingga guru mencari materi dari sumber lain, beliau juga mengatakan

penggunaan infocus & smartphone sebagai media bahan ajar jarang digunakan sehingga sangat setuju dengan pengembangan materi ajar audiovisual berbasis aplikasi *Filmorago*.

3. Media Produk

Proses ketiga media produk terdiri atas dua proses, yaitu media materi teks berita dan pengembangan media produk. Proses media materi teks berita berpedoman pada Silabus dan RPP guru, namun tetap disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran sesuai silabus bahasa Indonesia kelas VIII. Proses pengembangan media produk terdiri dari dua bagian, yaitu proses praproduksi dan produksi materi ajar berbasis aplikasi *Filmorago*.

4. Validasi Media

Proses keempat validasi produk dilakukan untuk mendapatkan penilaian guna penyempurnaan materi ajar audiovisual teks berita yang dikembangkan agar layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi produk dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Pada proses validasi memperoleh hasil sebagai berikut.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh Bapak Achmad Yuhdi S.Pd, M.Pd. dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan.

Tabel Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Tahap 1	Tahap 2
1	Kelayakan Isi	Σ Skor	30	40
		%	67%	89%
		Kriteria	Baik	Sangat Baik
2	Kelayakan Penyajian	Σ Skor	29	37
		%	73%	93%
		Kriteria	Baik	Sangat Baik
3	Kelayakan Bahasa	Σ Skor	27	35
		%	68%	88%
		Kriteria	Baik	Sangat Baik
4	Penilaian Konseptual	Σ Skor	7	9
		%	70%	90%
		Kriteria	Baik	Sangat Baik
Hasil Akhir			69%	90%
			Baik	Sangat Baik

Sumber Data: Lembar Validasi Ahli Materi Bapak Achmad Yuhdi S.Pd., M.Pd

Hasil validasi ahli materi tahap 1 pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa dan kelayakan konseptual mendapat nilai rata-rata persentase 69% termasuk kriteria baik namun terdapat beberapa saran dan kritik ahli sehingga harus dilakukan revisi. Validasi tahap 2 terdapat peningkatan pada semua aspek sehingga memperoleh nilai rata-rata mendapat persentase 90% termasuk kriteria sangat baik dan tidak melakukan tahap revisi lagi.

b) Validasi Ahli Desain

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Drs. Anam Ibrahim, M.Pd dosen ahli desain dari Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Medan.

Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Tahap 1
1	Tampilan	Σ Skor	8
		%	80%
		Kriteria	Sangat Baik
2	Teks/Tipografi	Σ Skor	12
		%	80%
		Kriteria	Sangat Baik
3	Gambar	Σ Skor	8
		%	80%
		Kriteria	Sangat Baik
4	Audio	Σ Skor	12
		%	80%
		Kriteria	Sangat Baik
5	Video	Σ Skor	13
		%	87%
		Kriteria	Sangat Baik
6	Kemasan	Σ Skor	12
		%	80%
		Kriteria	Sangat Baik
7	Pemrograman	Σ Skor	23
		%	77%
		Kriteria	Baik
8	Kemanfaatan	Σ Skor	14
		%	93%
		Kriteria	Sangat Baik
Hasil Akhir			82%
			Sangat Baik

Sumber data : Diolah dari Hasil Angket Validasi Ahli Desain

Hasil validasi ahli desain tahap 1 pada aspek indikator penilaian, yaitu tampilan, teks/tipografi, gambar, audio, video, kemasaaan, pemrograman dan kemanfaatan memperoleh rata-rata persentase 82% termasuk kriteria sangat baik.

5. Revisi Produk

Proses kelima revisi produk yang telah divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media mendapat saran dan kritik pada beberapa aspek, maka peneliti harus memperbaiki produk, diharapkan produk yang dibuat lebih maksimal dan layak dari sebelumnya. Revisi produk dilakukan setelah dilaksanakan validasi tahap 1 oleh validator ahli materi dan ahli desain.

6. Uji Coba

Proses keenam uji coba produk kepada peserta didik dan guru terkait kemenarikan dan kemanfaatan bahan ajar yang telah dikembangkan dengan angket penilaian. Uji coba produk dilakukan oleh 37 reponden siswa kelas VIII A SMP Swasta Dharma Patra Pangkalan Brandan dan Ibu Dra. Sri Hayati selaku guru bahasa Indonesia kelas VIII A.

Hasil penilaian peserta didik memperoleh nilai rata-rata persentase 90% termasuk kriteria sangat baik dan hasil penilaian guru bahasa Indonesia memperoleh nilai rata-rata persentase 96% termasuk kriteria sangat baik. Jadi berdasarkan hasil penilaian uji coba tersebut materi ajar teks berita berbasis aplikasi *Filmorago* diminati oleh siswa dan memberikan manfaat serta motivasi sebagai materi ajar pendukung dalam proses belajar mengajar teks berita.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pengembangan materi ajar teks berita berbasis aplikasi *Filmorago* melalui tahap analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi, dan uji coba produk menggunakan model Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono berdasarkan 6 tahapan. Kelayakan materi ajar teks berita berbantuan aplikasi *Filmorago* berdasarkan validasi ahli materi dan ahli desain memperoleh skor persentase 86% termasuk kriteria “sangat baik”. Hasil ujicoba produk mendapatkan skor dari guru sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Baik” dan tanggapan siswa sebesar 90% dengan kriteria ”Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian tersebut maka produk yang dihasilkan sudah baik dan layak dipakai dalam proses pembelajaran.

2. Saran

Bagi siswa, materi ajar teks berita berbantuan aplikasi *Filmorago* dirancang sesuai kebutuhan siswa kelas VIII dan sesuai kemajuan teknologi, diharapkan siswa dapat menggunakan materi ajar untuk mempelajari teks berita serta dapat menggunakan aplikasi *Filmorago* sebagai media belajar. Bagi guru, materi ajar teks berita berbasis aplikasi *Filmorago* dapat dipakai oleh guru bahasa Indonesia kelas VIII pada materi teks berita. Bagi pengembang, penggunaan aplikasi *Filmorago* dapat diterapkan pada materi pembelajaran lain untuk menghasilkan materi ajar dengan bahan ajar yang bervariasi, untuk membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Hasan dan Asep Ririh Riswaya. 2014. *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti*. *Jurnal Computech & Bisnis*. 8(2).
- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran: Pengembangan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mariyani, Anna, dkk. 2022. *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Filmorago Untuk Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Abdi Masya*. 1(4). 217-222
- Pinasti, Intan Indria, dkk. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kurikulum 2013 (Studi Kasus Pembelajaran Teks Ulasan Cerpen di Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngawi)*. *Basastra: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. 6(1). 155-167
- Pratama, Alan Yoga. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Filmorago Dalam Pembelajaran Teks Cerita Fabel Kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman Tahun Ajaran 2019/2020*. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- UU Siswaidiknas Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yunus. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Berita Kelas VIII C SMP Negeri 8 Kendari melalui Model Pembelajaran Kontekstual*. *Jurnal Bastra*, (Online), Volume 1.No. 1.