

Info Artikel

Diterima : 27 Agustus 2024
Disetujui : 14 Januari 2025
Dipublikasikan : 31 Januari 2025

Pengembangan Media KOSKATE Berbasis *Website* dalam Pembelajaran Teks Berita Kelas VII (*Development of Website-Based KOSKATE Media in Class VII News Text Learning*)

Najma Murdhia^{1*}, Aida Sumardi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

¹najmamurhiahlabby@gmail.com, ²aida.sumardi@umj.ac.id

*Corresponding Author

Abstract: *This research aims to develop a website-based KOSKATE media for class VII news text material with a kosakate.cloud domain and analyze the level of feasibility and response of students to web-based KOSKATE media in increasing understanding and knowledge in news text material. Research using the Research and Development (R&D) method according to Borg n Gall is carried out in eight stages, namely: (1) Initial research and information collection (2) Planning (3) Development of the initial product format (4) Product revision (5) Initial field trial (6) Feasibility test (7) Main field trial (8) Final product revision. This research uses data collection techniques, namely, field observations, teacher interviews and questionnaires that researchers give to students to obtain the data needed for product development. Data sources in this research consisted of students, teachers, material experts and media experts. The product validation results obtained were: (1) Material expert validation obtained a percentage of 93% with very feasible criteria (2) Media expert validation obtained a percentage of 96% with very feasible criteria (3) initial field trials with a percentage of 91.5% with a very feasible percentage (4) main stage trials with a percentage of 92.1% with very feasible criteria. In this way, KOSKATE Media can be used in learning Indonesian on news text material.*

Keywords: *learning media, website, news text, vocabulary, Indonesian*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media KOSKATE berbasis *website* kelas VII materi teks berita dengan domain *kosakate.cloud* dan menganalisis tingkat kelayakan serta respons peserta didik terhadap media KOSKATE berbasis *web* dalam meningkatkan pemahaman serta pengetahuan dalam materi teks berita. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* menurut Borg & Gall dilakukan dengan delapan tahapan, yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal (2) Perencanaan (3) Pengembangan format produk awal (4) Revisi produk (5) Uji coba lapangan awal (6) Uji kelayakan (7) Uji coba lapangan utama (8) Revisi produk akhir. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu, observasi lapangan, wawancara guru serta angket yang peneliti berikan kepada peserta didik untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam pengembangan produk. Sumber data pada penelitian ini terdiri dari peserta didik, guru, ahli materi

serta ahli media. Hasil validasi produk diperoleh: (1) validasi ahli materi memperoleh presentase 93% dengan kriteria sangat layak (2) validasi ahli media memperoleh presentase 96% dengan kriteria sangat layak (3) uji coba lapangan awal dengan presentase 91,5% dengan presentase sangat layak (4) uji coba tahapan utama dengan presentase 92,1% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian Media KOSKATE dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks berita.

Kata Kunci: media pembelajaran, *website*, teks berita, kosa kata, bahasa indonesia

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII pada materi teks berita ini membutuhkan Media pembelajaran yang bertujuan membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, penafsiran data, dan memadatkan informasi. Media Pembelajaran yang digunakan oleh pendidik (guru) juga harus mengikuti kemajuan teknologi, karena proses pembelajaran yang baik tidak hanya ditentukan oleh teknologi tetapi juga ditentukan oleh tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran bisa dilakukan daring serta luring dan tentunya tidak menghambat tercapainya tujuan pembelajaran pada proses pembelajaran tersebut. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi ialah media pembelajaran berbasis *website*. *Website* memiliki potensi dalam mendukung kegiatan pembelajaran, karena beberapa kelebihan yaitu mudah diakses dan mendukung dalam proses pembelajaran. *Website* sangat fleksibel digunakan sehingga proses sangat terbantu dan dapat memaksimalkan hasil tujuan pembelajaran.

Dari hasil pengambilan data awal peneliti dapat memberikan kesimpulan pada materi Teks Berita Kelas VII di SMP Negeri 28 Kota Tangerang, permasalahan yang ditemukan pada materi teks berita yaitu, peserta didik sudah antusias pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks berita, namun peserta didik masih kesulitan memahami materi teks berita tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru hanya buku paket saja dan kurang menarik

serta peserta didik terus menerus membaca berita dari contoh yang diberikan oleh pengajar maupun yang sudah tersedia pada buku peserta didik. Peserta didik juga tidak dapat menyerap kosakata baru dengan baik dan benar dikarenakan tidak ada penjelasan makna dari kosakata tersebut.

Menanggapi Permasalahan tersebut, Media pembelajaran berbasis *website* ini akan dijadikan solusi guna memecahkan permasalahan pada materi teks berita. Sesuai dengan analisis kebutuhan yang ada sesuai latar belakang Hasil pada angket yang telah disebar peneliti kepada peserta didik menghasilkan 82,8% Peserta Didik tertarik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, 68,8% Peserta Didik menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia sulit untuk dipahami, 73,4% Peserta Didik menyatakan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran selain buku paket, 62,5% Peserta Didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pendaftaran tidak menarik, 71,9% peserta didik menyatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran digital, 79,7% peserta didik menyatakan bahwa mereka menyukai pembelajaran dalam bentuk digital, 78,1% peserta didik menyatakan bahwa mereka akan tertarik belajar Bahasa Indonesia jika media pembelajaran tersebut menggunakan media pembelajaran digital, 82,8% peserta didik menyatakan bahwa motivasi belajar mereka akan meningkat jika media pembelajaran berbasis digital, 82,8% peserta didik menyatakan mereka menyukai media pembelajaran berbasis digital, 85,9% peserta didik menyukai media

pembelajaran berwarna dan bergambar, 71,9% peserta didik menyatakan bahwa materi teks berita pada pembelajaran Bahasa Indonesia sulit dipahami, dan 79,7% peserta didik menyatakan bahwa mereka sering menemukan kosakata yang mereka tidak pahami pada teks berita.

Dari hasil pengambilan data awal peneliti dapat memberikan kesimpulan pada materi Teks Berita Kelas VII di SMP Negeri 28 Kota Tangerang, permasalahan yang ditemukan pada materi teks berita yaitu, peserta didik sudah antusias pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks berita, namun peserta didik masih kesulitan memahami materi teks berita tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru hanya buku paket saja dan kurang menarik serta peserta didik terus menerus membaca berita dari contoh yang diberikan oleh pengajar maupun yang sudah tersedia pada buku peserta didik. Peserta didik juga tidak dapat menyerap kosakata baru dengan baik dan benar dikarenakan tidak ada penjelasan makna dari kosakata tersebut.

Dengan sifat edukatif serta informatif media pembelajaran ini terdapat materi materi yang berkaitan dengan Teks Berita beserta contoh-contoh teks berita. Di mana ketika evaluasi akhir bukan hanya soal soal materi teks berita tersebut tetapi terdapat evaluasi akhir berupa Teka Teki Silang dilengkapi dengan makna pada kosakata yang terdapat pada Teka Teki Silang tersebut. Adanya media KOSKATE Berbasis *website* ini peserta didik diharapkan mendapatkan banyak informasi yang edukatif untuk memperkaya kosakata yang akan dipakai untuk memahami makna dari isi teks berita tersebut.

Pada penelitian ini menciptakan media pembelajaran *website* yang diakses dengan mudah sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *website* ini dikemas dengan Teka Teki Silang bersifat sederhana. Konsep media KOSKATE berbasis *website* ini sangat memudahkan peserta didik memahaminya.

Teka Teki Silang bersifat rekreatif dan edukatif sebagai media pembelajaran. Pada materi teks berita tersebut akan terdapat banyak kosakata yang baru tentunya yang dapat peserta didik peroleh melalui media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Dengan tujuan secara keseluruhan, nama KOSKATE mencerminkan tujuan dan fungsi media pembelajaran ini dalam memperkaya kosa kata dan mendukung proses edukasi yang lebih menyeluruh dan menyenangkan.

Penelitian pengembangan media KOSKATE pada *website* memanfaatkan model Borg & Gall untuk teks berita kelas VII. Berdasarkan tuntutan penelitian, proses pengembangannya dimodifikasi dari model Borg dan Gall, hanya menggunakan delapan tahapan atau langkah. Produk diujicobakan kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 28 Kota Tangerang setelah divalidasi. *Website* media KOSKATE berikut ini merupakan produk yang diuji. <https://koskate.cloud/>

Beberapa penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian yang peneliti ambil diantaranya, Penelitian yang relevan pada penelitian ini diantaranya, penelitian mengenai “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca melalui teka-teki silang” yang dilakukan oleh Utami Dewi Pramesti (2015) dalam jurnal *Puitika* Universitas Negeri Padang Volume 11 No.1. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan serta mengetahui bagaimana pemerolehan kosakata bahasa Indonesia dalam membaca siswa kelas VI SDN Surakarta 2 Cirebon dengan teka-teki silang. Berdasarkan hasil penelitian selama dua siklus memperlihatkan adanya suatu perubahan yaitu peningkatan nilai para siswa yang menandakan bahwa penggunaan permainan teka-teki silang dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan peserta didik.

Penelitian relevan selanjutnya yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) pada materi sistem gerak untuk kelas XI SMA” yang dilakukan Ade, dkk. (2021) dalam Jurnal *Pendidikan MIPA* Volume 11. No.2. Penelitian ini berfokus pada eksperimen skala kecil dengan 6 siswa dan 1 guru biologi dan eksperimen skala besar dengan 30 siswa dan 1 guru biologi. Hasil penelitian media teka-teki silang bertujuan untuk meningkatkan minat pemahaman materi sistem gerak lebih baik. Hasil studi kelayakan media pembelajaran TTS menunjukkan bahwa pada uji skala kecil oleh pendidik diperoleh rata-rata skor 92 pada kategori Sangat Layak dan 69 pada kategori Faksimili untuk siswa, sedangkan hasil studi kelayakan media TTS. pada pengujian skala besar, peternak memberikan nilai rata-rata 100 poin sangat baik, dan peserta mendapatkan nilai rata-rata 82,93 pada kategori cukup.

Penelitian relevan selanjutnya yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning berbasis Moodle pada Pembelajaran Menulis Berita” yang dilakukan Agus Wismanto, Arisul Ulumuddin, Muhammad Badrus Siroj (2022) dalam jurnal *Unnes Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Volume 11 No.1. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita yang dapat menciptakan peristiwa dan fakta yang diamati langsung dalam realitas sosial. Dari hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh materi perkuliahan e-learning berbasis Moodle untuk mahasiswa program bahasa dan sastra Indonesia FPBS Universitas PGRI Semarang dengan menggunakan tampilan media pembelajaran yang lebih menarik, penambahan contoh soal dan penambahan materi yang terintegrasi dalam situs web tertentu.

Penelitian yang dibuat peneliti tentunya memiliki perbedaan serta persamaan dengan penelitian yang peneliti cantumkan dalam penelitian relevan ini,

persamaan yaitu penelitian ini memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik tetapi memiliki suatu perbedaan dengan peneliti dalam materi yang di ambil. Penelitian relevan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita yang dapat menciptakan peristiwa dan fakta yang diamati langsung dalam realitas sosial. Penelitian yang peneliti lakukan yaitu memiliki tujuan yang bertujuan membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, penafsiran data, dan memadatkan informasi melalui media pembelajaran yang dibuat.

Dari kelebihan sekaligus penelitian relevan yang sudah peneliti jabarkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis *website* dalam bentuk Teka Teki Silang (TTS). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Secara khusus, penelitian ini memiliki tiga tujuan utama. Pertama, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang dinamakan KOSKATE (Kosa Kata Teka-Teki). Media ini dirancang khusus untuk peserta didik kelas VII SMP sebagai sarana pembelajaran interaktif. Kedua, penelitian ini berfokus pada deskripsi tahapan dalam pembuatan KOSKATE, mencakup analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga tahap implementasi dan evaluasi. Ketiga, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran TTS berbasis *website* dalam lingkungan pembelajaran guna menilai tingkat efektivitasnya terhadap peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir peserta didik.

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam memperkuat penguasaan kosakata serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Metode Penelitian

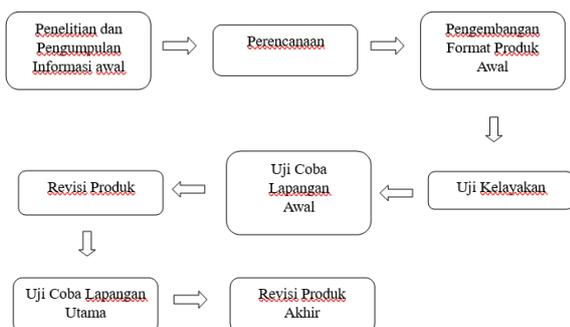
Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menggunakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Dalam pendidikan, penelitian pengembangan dianggap sebagai pengembangan atau pembuatan suatu produk di bidang pendidikan. Sugiyono (2018:297) mengartikan produk penelitian R&D adalah penelitian yang menghasilkan produk, jadi metodenya adalah metode penelitian dan pengembangan yang kemudian menghasilkan produk tertentu dan digunakan penelitian yaitu analisis kebutuhan. Model pengembangan digunakan sebagai metode pengembangan produk. Model deskriptif prosedural dirintis oleh Borg & Gall dalam penelitian, yang berfungsi sebagai fase atau siklus umum penelitian dan menghasilkan produk. Borg & Gall dalam Gumanti (2016:295) model Pengembangan ini mempunyai dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk (sebagai fungsi pengembang) dan menguji efektivitas produk dalam mencapai tujuan (sebagai fungsi validitas). Alasan peneliti melakukan penelitian dengan model pengembangan Borg & Gall dikarenakan mempunyai dua tujuan yaitu mengembangkan serta menguji produk tersebut apakah sudah layak atau belum dengan beberapa tahapan.

Pada tahapan Borg & Gall di atas menyesuaikan dengan kebutuhan yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Adapun spesifikasi produk yang peneliti hasilkan yaitu Teka Teki Silang biasa dikenal sebagai permainan kata yang berbentuk serangkaian ruang-ruang kosong berbentuk kotak media KOSKATE biasanya mempunyai pertanyaan yang merujuk ke kata atau frasa tertentu. Media pembelajaran Teka Teki Silang memiliki soal mendarat dan menurun yang saling berkaitan satu sama lain untuk menemukan jawaban yang pas. Teka Teki Silang Berbasis *website* yang bernama KOSKATE ini dibuat peneliti berdasarkan kosakata yang terdapat pada contoh-contoh berita yang akan membantu peserta didik memahami makna dari isi Teks Berita tersebut serta beberapa soal yang menjadi evaluasi pembelajaran pada materi teks berita tersebut. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan PHP (*Hypertext Preprocessor*) yaitu Bahasa pemrograman yang membuat *Website* sebagai media pembelajaran KOSKATE tersebut. Media pembelajaran KOSKATE bertujuan untuk mempermudah akses pada gawai maupun laptop yang akan memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya.

Dengan rancangan spesifikasi produk yang dikembangkan disesuaikan dengan permasalahan sesuai data yang ada yaitu, informasi yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terkhususnya pada SMP Negeri 28 Kota Tangerang tersebut terutama pada materi teks berita, hal tersebut peneliti lakukan bertujuan agar mendapatkan informasi yang mendetail.

Berdasarkan hasil wawancara terstruktur yang sudah peneliti lakukan, peneliti memperoleh informasi bahwa kondisi proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 28 Kota Tangerang kurangnya inovasi dalam pembelajaran, terkhususnya dalam

Diagram 1 Tahapan Penelitian menurut Borg & Gall



inovasi media pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran membuat peserta didik kurang tertarik serta memahami terkhususnya pada materi teks berita. SMP Negeri 28 Kota Tangerang hanya menggunakan media pembelajaran berbentuk salindia dan buku paket yang sudah disediakan oleh pemerintah sesuai kurikulum yang digunakan. Hal ini mengartikan bahwa tidak adanya inovasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran menjadi elemen penting untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga memicu minat dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran teks berita.

Informasi awal lainnya adalah permasalahan kurangnya pemahaman peserta didik dalam materi teks berita yang diajarkan dan kurangnya pemahaman peserta didik pada makna teks berita yang diajarkan. Permasalahan ini menandakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks berita terkesan tidak berdampak dan tidak adanya keberhasilan pada proses pembelajaran tersebut. Seharusnya peserta didik dapat mengerti serta memahami materi teks berita tersebut. Sebagaimana proses pembelajaran yang baik yaitu proses pembelajaran yang tercapai tujuan pembelajaran tersebut.

Hasil pada angket yang telah disebar peneliti kepada peserta didik untuk pengumpulan informasi awal menghasilkan 82,8% Peserta Didik tertarik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, 68,8% Peserta Didik menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia sulit untuk dipahami, 73,4% Peserta Didik menyatakan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran selain buku paket, 62,5% Peserta Didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pendaftaran tidak menarik, 71,9% Peserta didik menyatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran

digital, 79,7% peserta didik menyatakan bahwa mereka menyukai pembelajaran dalam bentuk digital, 78,1% peserta didik menyatakan bahwa mereka akan tertarik belajar Bahasa Indonesia jika media pembelajaran tersebut menggunakan media pembelajaran digital, 82,8% peserta didik menyatakan bahwa motivasi belajar mereka akan meningkat jika media pembelajaran berbasis digital, 82,8% peserta didik menyatakan mereka menyukai media pembelajaran berbasis digital, 85,9% peserta didik menyukai media pembelajaran berwarna dan bergambar, 71,9% peserta didik menyatakan bahwa materi teks berita pada pembelajaran Bahasa Indonesia sulit dipahami, dan 79,7% peserta didik menyatakan bahwa mereka sering menemukan kosakata yang mereka tidak pahami pada teks berita.

Dengan adanya penelitian dan pengumpulan informasi awal yang peneliti lakukan, peneliti mengetahui kondisi serta situasi lapangan berdasarkan fakta yang peneliti peroleh. Tahapan ini juga mempermudah peneliti sehingga dapat merencanakan pengembangan produk, selain pengembangan produk yang peneliti kembangkan peneliti juga dapat memilih produk yang dikembangkan dan memecahkan permasalahan yang sudah peneliti paparkan diatas. Dengan hasil data yang ada maka terciptalah produk berupa *website* dan di uji coba dengan beberapa validasi seperti ahli materi dan media dengan angket sebagai berikut.

Tabel 1 Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	ASPEK PENILAIAN	JAWABAN				
		SB	B	CB	K	SK
A. Aspek Materi						
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD	✓				
B. Aspek Soal						
2.	Tujuan pembelajaran termuat dalam media KOSKATE		✓			
3.	Materi yang disuguhkan dalam media KOSKATE sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
4.	Materi tersusun secara sistematis	✓				
5.	Materi tersusun secara jelas		✓			
6.	Materi memudahkan pemahaman		✓			
7.	Muatan materi teks berita dipaparkan secara menarik		✓			
8.	Muatan materi pemahaman pesan moral dipaparkan secara tersirat	✓				
9.	Aktualisasi materi dalam media KOSKATE sudah layak	✓				
C. Aspek Soal						
10.	Soal yang dimuat berdasarkan analisis soal		✓			
11.	Petunjuk mengerjakan soal dicantumkan dengan jelas	✓				
12.	Variasi soal sesuai dengan tujuan soal	✓				
13.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
14.	Soal sesuai dengan materi pembelajaran	✓				
15.	Soal sesuai dengan jawaban	✓				
D. Aspek Bahasa						
16.	Penggunaan Bahasa yang komunikatif dan informatif		✓			
17.	Penggunaan kata atau istilah sudah tepat		✓			
E. Aspek Keterlaksanaan						
18.	Materi memberikan motivasi belajar atau menarik perhatian	✓				
19.	Pemahaman Kosa Kata serta pada materi teks berita sudah tepat dan sesuai	✓				
20.	Pemanfaatan media KOSKATE sesuai dengan materi	✓				

Tabel 2 Instrumen Validasi Ahli Media

No.	ASPEK PENILAIAN	JAWABAN				
		SB	B	CB	K	SK
A. Aspek Ilusi Perangkat Lunak						
1.	Penggunaan perangkat lunak yang efektif	✓				
2.	Penggunaan perangkat lunak yang efisien	✓				
3.	Reliabilitas perangkat lunak sangat baik	✓				
4.	Perangkat lunak dapat diandalkan dalam pembelajaran	✓				
5.	Kompatibilitas perangkat lunak sangat layak	✓				
6.	Perangkat lunak dapat menyesuaikan keadaan pembelajaran	✓				
7.	Utilitas perangkat lunak sangat baik	✓				
8.	Kegunaan atau manfaat produk dalam pembelajaran	✓				
9.	Media terpaket dengan perangkat yang sangat baik	✓				
B. Aspek Komunikasi Visual						
10.	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan informatif	✓				
11.	Penggunaan media yang kreatif	✓				
12.	Kreatif dalam mendesain media		✓			
13.	Penggunaan LKPD yang tepat	✓				
14.	Penggunaan LKPD yang interaktif	✓				
15.	Audio dapat berfungsi dengan baik	✓				
16.	Penggunaan audio memberikan ketertarikan dan kenyamanan dalam pembelajarana	✓				
17.	Tampilan Media KOSKATE menarik		✓			
18.	Tampilan media KOSKATE cocok untuk dijadikan materi pembelajaran	✓				
19.	Animasi dalam perangkat lunak		✓			
20.	Ikon atau tombol navigasi berfungsi dengan baik		✓			

Berdasarkan analisis validasi materi di atas diketahui memperoleh jumlah skor sebesar 93 dari skor maksimal 100. Analisa tersebut menjadi skor perhitungan untuk menentukan persentase kelayakan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh persentase nilai rata-rata 93%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 1 maka media KOSKATE berbasis *website* pada materi teks berita kelas VII dinyatakan “sangat layak”.

Berdasarkan analisis validasi media di atas diketahui memperoleh jumlah skor sebesar 96 dari skor maksimal 100. Analisa tersebut menjadi skor perhitungan untuk menentukan persentase kelayakan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh persentase nilai rata-rata 96%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 2 maka media KOSKATE berbasis *website* pada materi teks berita kelas VII dinyatakan “sangat layak”

Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2018:409) terdapat 10 langkah dalam mengembangkan suatu produk. Langkah-langkah tersebut digunakan sebagai prosedur penelitian agar pengembangan suatu produk sesuai dengan yang sudah direncanakan. Sepuluh langkah tersebut terlihat pada bagan berikut.

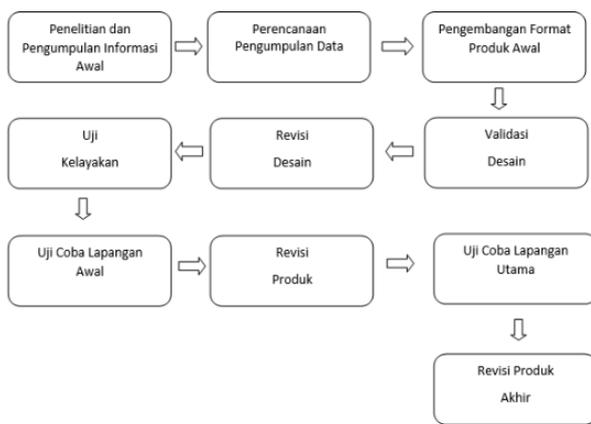


Diagram 2 Prosedur Pengembangan menurut Borg & Gall

Pengumpulan data validasi dan respon terhadap penelitian ini dilakukan dengan membagikan kuesioner. Setelah kuesioner dibagikan, dapat dilakukan validasi dengan menghitung data kuesioner. Ahli materi serta ahli media bertanggung jawab dalam validasi produk. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui kesesuaian produk. Dalam penelitian ini validasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk dan validasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui validitas bahan dan instrumen produk yang dihasilkan.

Adapun tahapan pengembangan yang dilakukan selama penelitian dijalankan yaitu,

Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara terbuka pada guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 28 Kota Tangerang. Wawancara dilakukan sebagai teknik pengambilan data awal untuk mengetahui informasi awal sebelum dilakukannya penelitian. Berdasarkan hasil pengumpulan informasi awal, dapat disimpulkan bahwa peserta didik peserta didik yang kurang antusias pada materi Teks Berita.

Dikarenakan terus menerus membaca berita dari contoh yang diberikan oleh pengajar maupun yang sudah tersedia pada buku peserta didik.

Peserta didik juga tidak dapat menyerap kosakabaru dengan baik dan benar dikarenakan tidak ada penjelasan makna dari kosakata tersebut. Inilah dampaknya dari permasalahan tersebut peserta didik menjadi kurangnya literasi dan minimnya pengetahuan akan kosakata yang peserta didik miliki. Hal tersebut dimungkinkan kurangnya ketertarikan peserta didik akan pembelajaran yang mengandung kosa kata yang baru dikarenakan media yang kurang menarik bagi peserta didik.

Perencanaan

Tahapan selanjutnya adalah perencanaan yaitu merencanakan prosedur pengembangan media pembelajaran yang akan dihasilkan. Pada tahap ini peneliti membaginya menjadi beberapa tahap. Berikut merupakan uraian tahapan perencanaan yang peneliti akan lakukan.

Menentukan Media Pembelajaran yang Akan Dikembangkan

Pada awal perencanaan, peneliti menentukan media pembelajaran yang tepat untuk solusi dari permasalahan yang peneliti temukan. Peneliti menentukan media pembelajaran KOSKATE berbasis *website* dalam materi teks berita kelas VII. Media KOSKATE berbasis *website* menjadi solusi dari permasalahan yang ada dan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dari permasalahan yang sudah peneliti jabarkan. Media KOSKATE berbasis *website* menjadi media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan

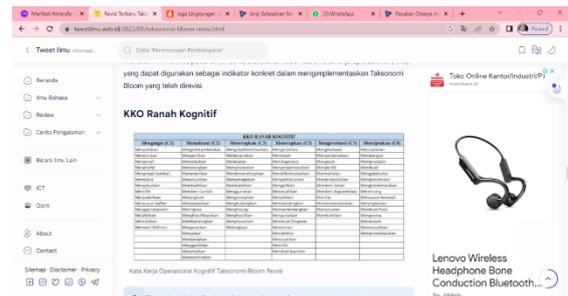
memperkenalkan teknologi pada peserta didik sesuai dengan kurikulum yang ada. Media KOSKATE juga memudahkan jika proses pembelajaran dilakukan secara daring.

Menentukan Media Pembelajaran Sesuai Kebutuhan Peserta Didik dan Sekolah

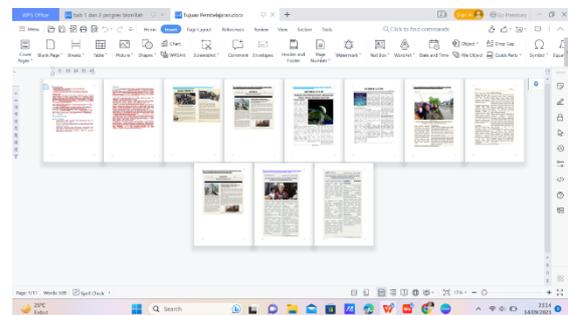
Tahapan kedua pada perencanaan yang peneliti lakukan yaitu, peneliti mencari kebutuhan peserta didik dan sekolah dari media yang akan peneliti hasilkan. Berdasarkan wawancara, peneliti mendapatkan kebutuhan yang diperlukan peserta didik serta sekolah. Peneliti menentukan materi teks berita sebagai materi yang akan dimasukkan dalam media KOSKATE yang akan peneliti hasilkan. Pemilihan materi teks berita dikarenakan kurangnya ketertarikan serta pemahaman peserta didik dari materi tersebut. Pemilihan teks berita diambil karena mengikuti kebutuhan peserta didik yang belum memahami makna dari teks berita tersebut serta makna dari kosa kata asing yang terdapat dalam berita tersebut.

Pengembangan Format Produk Awal

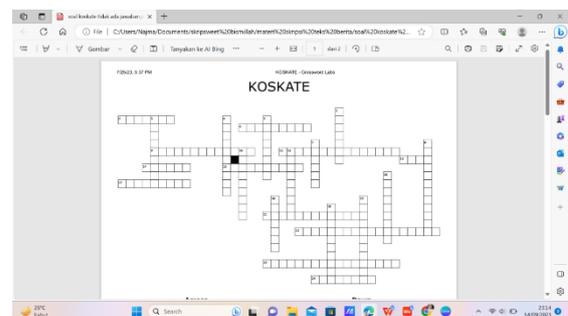
Tahapan selanjutnya desain format produk awal dengan konsep dasar dari produk yang akan peneliti hasilkan. Pada tahapan kedua ini media KOSKATE ini dikembangkan sesuai dengan rencana. Format produk awal berbentuk *website* yang di dalamnya berisi materi, contoh-contoh teks berita, dan teka-teki silang yang dikemas semenarik dengan tujuan mengedukasi peserta didik melalui makna kosa-kata yang ada dalam teka-teki silang tersebut. Media KOSKATE akan didesain melalui Microsoft Word, Canva, Crossword Labs, dan *Website*.



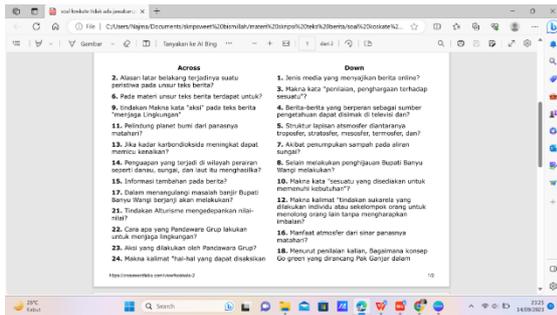
Gambar 1 Tahapan Awal Pembuatan Soal KKO



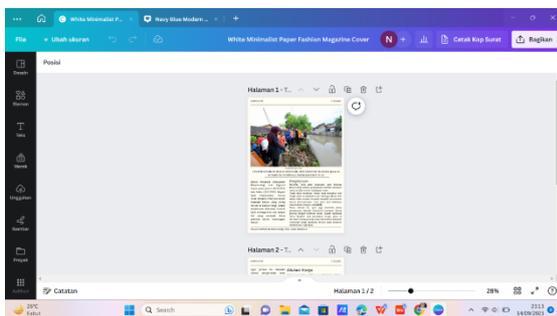
Gambar 2 Tahapan Awal Desain Produk Melalui Word untuk Menulis Materi yang Ada di Dalam Produk



Gambar 3 Tahapan Kedua Desain Teka-Teki Silang Menggunakan Crossword Labs



Gambar 4 Desain Soal pada Teka-Teki Silang Menggunakan Crossword Labs



Gambar 5 Tahapan Ketiga Desain Contoh Teks Berita

Uji Kelayakan

Uji kelayakan atau validasi produk adalah uji yang dilakukan setelah tahap revisi produk. Validasi ini dilakukan bersama ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Uji kelayakan bertujuan untuk mendapatkan penilaian terhadap produk dan menentukan layaknya produk. Teknik pengumpulan data dengan cara penyebaran angket yang dibagikan ke para ahli. Berikut merupakan klasifikasi validator.

Validator ahli materi

Validator ahli materi yang dipilih pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Sosok orang yang menguasai bidang materi tematik atau bahasa Indonesia dengan kondisi kebutuhan pembelajaran di sekolah dan sesuai dengan KI dan KD; (2) Orang yang bersedia sebagai validator pada penelitian ini.

Validator ahli media

Validator ahli media yang dipilih pada penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Sosok orang yang menguasai media pembelajaran; (2) Orang yang bersedia menjadi validator pada penelitian ini.

Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan sebagai pengambilan respons peserta didik terhadap media KOSKATE berbasis *website* materi teks berita kelas VII. Dalam tahapan ini, pengambilan data menggunakan tehnik angket.

Revisi Produk

Pada tahapan keempat ini peneliti melakukan revisi produk melalui hasil angket tahap sebelumnya yang menentukan proses revisi produk nantinya. Revisi dilakukan ketika hasil uji coba lapangan awal menyatakan tidak layak. Revisi dilakukan ketika adanya respon berupa saran dan kritik pada peserta didik yang bersifat membangun.

Uji Coba Lapangan Utama

Tahapan kelima ini uji coba produk akan dilakukan di SMP Negeri 28 Kota Tangerang pada kelas VII. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui hasil akhir dari pengembangan produk. pada tahapan ini teknik angket dilakukan kembali untuk data akhir respon peserta didik terhadap produk.

Revisi Produk

Pada tahapan keenam revisi produk dilakukan apabila setelah memperoleh data penilaian dari tahap uji coba lapangan utama. Revisi produk pada tahapan kali ini bertujuan untuk menyempurnakan produk. Hasil pada revisi produk ini adalah produk

yang sudah siap untuk digunakan pada saat pembelajaran.

Tabel 3 Pedoman Penilaian Skor

Kriteria	Range Persentase
Sangat Baik (SB)	81% - 100%
Baik (B)	61% - 80%
Cukup Baik (CB)	41% - 60%
Tidak Baik (TB)	21% - 40%
Sangat Tidak Baik (STB)	0% - 20%

Pedoman di atas digunakan untuk menghitung besaran persentase validasi produk dan respon peserta didik. Menghitung besaran persentase validasi produk menggunakan rumus yang sesuai dengan pedoman skala likert di atas. Rumus perhitungan besaran persentasi validasi produk dan respon peserta didik per aspek menurut Sugiyono (2017:99) sebagai berikut.

Keterangan:

$P = \frac{\text{Skor Kriteria}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$
= Persentase kelayakan media

Skor Kriteria = Skor tertinggi tiap butir jumlah ahli

Rumus dihitung bersumberkan data untuk mendapatkan hasil validasi produk dan respon peserta didik. Hasil yang didapatkan lalu dikelompokkan selaras dengan kriteria validasi. Kriteria validasi serta respon dibuat untuk mengetahui hasil dari interpretasi dari produk. Berikut merupakan kriteria interpretasi hasil validasi dan respon produk.

Tabel 4 Kriteria Interpretasi Validasi dan Respon Produk

No.	ASPEK PENILAIAN	JAWABAN				
		SB	B	CB	K	SK

A. Aspek Materi					
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD				
B. Aspek Soal					
2.	Tujuan pembelajaran termuat dalam media KOSKATE				
3.	Materi yang disuguhkan dalam media KOSKATE sesuai dengan tujuan pembelajaran				
4.	Materi tersusun secara sistematis				
5.	Materi tersusun secara jelas				
6.	Materi memudahkan pemahaman				
7.	Muatan materi teks berita dipaparkan secara menarik				
8.	Muatan materi pemahaman pesan moral dipaparkan secara tersirat				
9.	Aktualisasi materi dalam media KOSKATE sudah layak				
C. Aspek Soal					
10.	Soal yang dimuat berdasarkan analisis soal				
11.	Petunjuk mengerjakan soal dicantumkan dengan jelas				
12.	Variasi soal sesuai dengan tujuan soal				
13.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran				
14.	Soal sesuai dengan materi pembelajaran				
15.	Soal sesuai dengan jawaban				
D. Aspek Bahasa					
16.	Penggunaan Bahasa yang komunikatif dan informatif				
17.	Penggunaan kata atau istilah sudah tepat				
E. Aspek Keterlaksanaan					
18.	Materi memberikan motivasi belajar atau menarik perhatian				
19.	Pemahaman Kosa Kata serta pada materi teks berita sudah tepat dan sesuai				
20.	Pemanfaatan media KOSKATE sesuai dengan materi				

Hasil dan Pembahasan

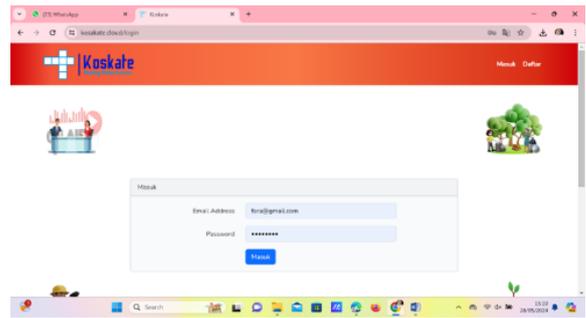
Dalam penelitian ini memperoleh hasil berupa Media KOSKATE berbasis website pada materi teks berita kelas VII. Media KOSKATE berbasis website ini digunakan dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia kelas VII SMP dalam materi teks berita. Pada media KOSKATE berbasis website ini memuat materi teks berita yang didalamnya terdapat evaluasi yang terdapat soal-soal serta makna kata dalam KBBI yang dibuat seperti permainan teka teki silang, bertujuan agar peserta didik memahami makna dari kosakata tersebut sesuai KBBI serta peserta didik lebih merasa pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik melalui media KOSKATE berbasis website ini.

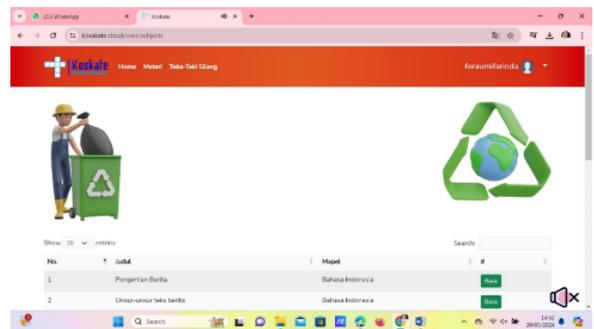
Media KOSKATE berbasis website pada materi teks berita kelas VII berisikan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar pada materi tersebut. Media KOSKATE ini membahas materi teks berita pengertian berita, unsur-unsur teks berita serta teks-teks berita yang sesuai dengan kompetensi dasar pada materi tersebut. KD (Kompetensi Dasar) pada materi teks berita tersebut yaitu mengidentifikasi informasi penting yang ada di dalam teks berita, mengidentifikasi arti kata dalam KBBI, melakukan percobaan mengidentifikasi unsur teks berita (ADIKSIMBA). Warna latar media KOSKATE ini bernuansa putih dan oren, serta animasi-animasi yang memvisualkan media KOSKATE tersebut dan disesuaikan dengan materi teks berita yang selaras dengan kompetensi dasar yang ada.



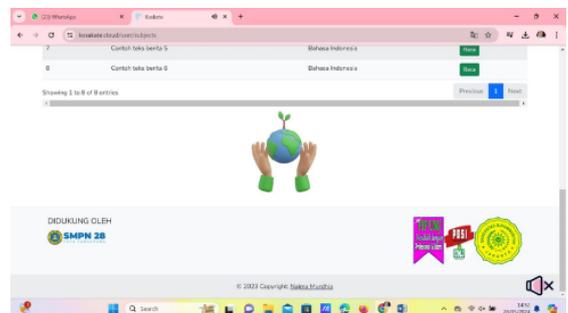
Gambar 6 Halaman Masuk Awal Media KOSKATE



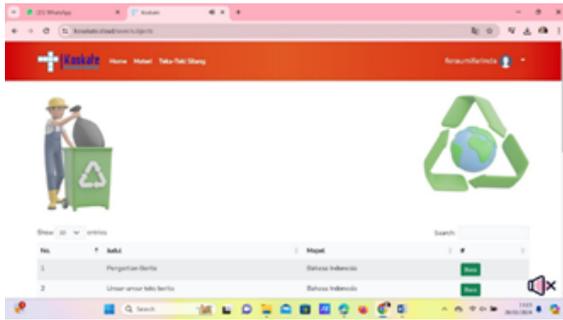
Gambar 7 Halaman Masuk Utama Media KOSKATE



Gambar 8 Halaman Awal Peserta Didik Media KOSKATE



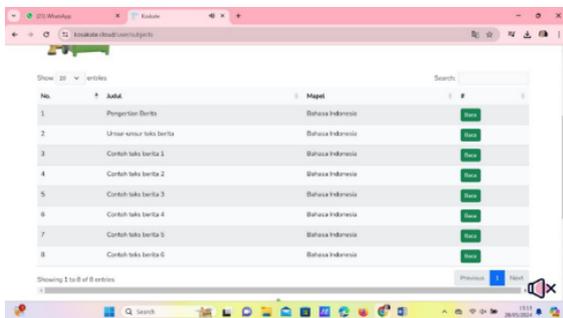
Gambar 9 Halaman Awal Peserta Didik Media KOSKATE



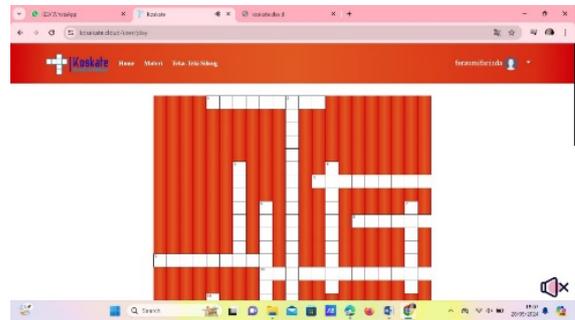
Gambar 10 Halaman Materi Peserta Didik Media KOSKATE



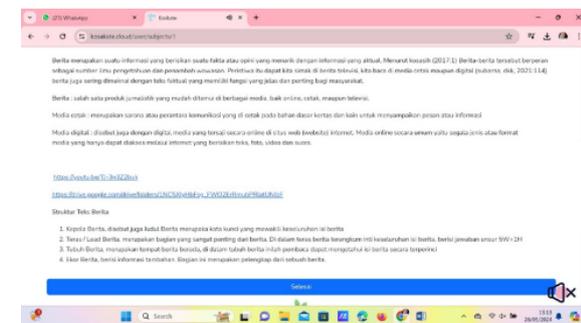
Gambar 13 Halaman Contoh Teks Berita Peserta Didik Media KOSKATE



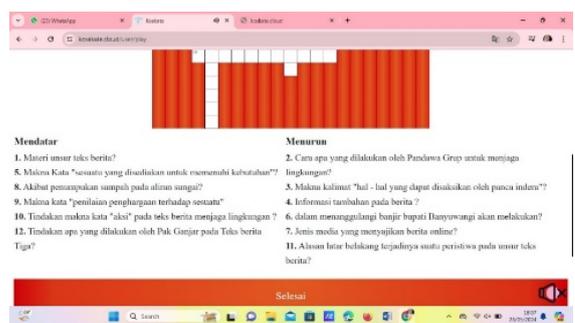
Gambar 11 Tampilan Materi Peserta Didik Media KOSKATE



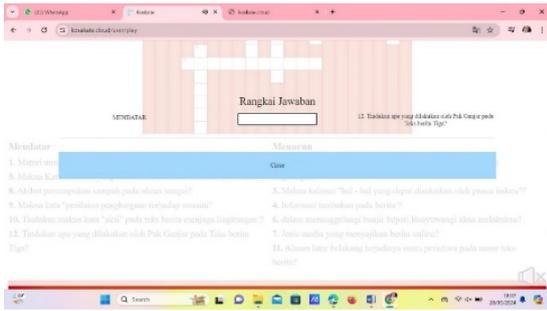
Gambar 14 Tampilan Teka Teki Silang KOSKATE



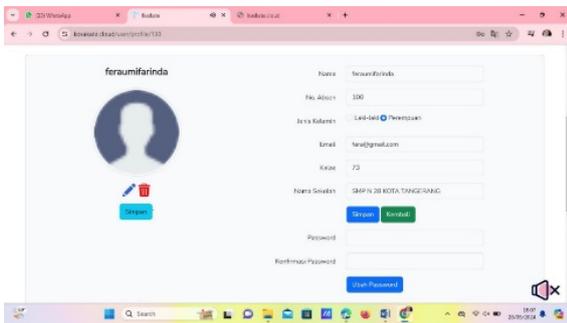
Gambar 12 Tampilan Materi Peserta Didik Media KOSKATE



Gambar 15 Tampilan Soal KOSKATE



Gambar 16 Halaman Kolom menjawab soal media KOSKATE



Gambar 17 Tampilan Halaman Profil pada Media KOSKATE



Gambar 18 Tampilan Pada Admin Media KOSKATE

Media KOSKATE dapat di akses melalui <https://kosakate.cloud/>

Tabel 5 Hasil Analisis Validasi Materi

NO	Aspek Penilaian	Skor
A. Aspek Materi		
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD	5
B. Aspek Soal		

2.	Tujuan pembelajaran termuat dalam media KOSKATE	4
3.	Materi yang disuguhkan dalam media KOSKATE sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
4.	Materi tersusun secara sistematis	5
5.	Materi tersusun secara jelas	4
6.	Materi memudahkan pemahaman	4
7.	Muatan materi teks berita dipaparkan secara menarik	4
8.	Muatan materi pemahaman pesan moral dipaparkan secara tersirat	5
9.	Aktualisasi materi dalam media KOSKATE sudah layak	5
C. Aspek Soal		
10.	Soal yang dimuat berdasarkan analisis soal	4
11.	Petunjuk mengerjakan soal dicantumkan dengan jelas	5
12.	Variasi soal sesuai dengan tujuan soal	5
13.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
14.	Soal sesuai dengan materi pembelajaran	5
15.	Soal sesuai dengan jawaban	5
D. Aspek Bahasa		
16.	Penggunaan Bahasa yang komunikatif dan informatif	4
17.	Penggunaan kata atau istilah sudah tepat	4
E. Aspek Keterlaksanaan		
18.	Materi memberikan	5

	motivasi belajar atau menarik perhatian	
19.	Pemahaman kosa kata serta pada materi teks berita sudah tepat dan sesuai	5
20.	Pemanfaatan media KOSKATE sesuai dengan materi	5
Jumlah Skor		93
Jumlah Skor Maksimal		100
Persentase Penilaian		93%

Berdasarkan analisis validasi materi di atas diketahui memperoleh jumlah skor sebesar 93 dari skor maksimal 100. Analisa tersebut menjadi skor perhitungan untuk menentukan persentase kelayakan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh persentase nilai rata-rata 93%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 6 maka media KOSKATE berbasis *website* pada materi teks berita kelas VII dinyatakan “sangat layak”.

Tabel 6 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Skor
A. Aspek Ilusi Perangkat Lunak		
1.	Penggunaan perangkat lunak yang efektif	5
2.	Penggunaan perangkat lunak yang efisien	5
3.	Reliabilitas perangkat lunak sangat baik	5
4.	Perangkat lunak dapat diandalkan dalam pembelajaran	5
5.	Kompatibilitas perangkat lunak sangat layak	5
6.	Perangkat lunak dapat menyesuaikan keadaan pembelajaran	5
7.	Utilitas perangkat lunak	5

	sangat baik	
8.	Kegunaan atau manfaat produk dalam pembelajaran	5
9.	Media terpaket dengan perangkat sangat baik	5
B. Aspek Komunikasi Visual		
10.	Penggunaan Bahasa yang komunikatif dan informatif	5
11.	Penggunaan media yang kreatif	5
12.	Kreatif dalam mendesain media	4
13.	Penggunaan LKPD yang tepat	5
14.	Penggunaan LKPD yang interaktif	5
15.	Audio dapat berfungsi dengan baik	5
16.	Penggunaan audio memberikan ketertarikan dan kenyamanan dalam pembelajaran	5
17.	Tampilan media KOSKATE menarik	4
18.	Tampilan media KOSKATE cocok untuk dijadikan materi pembelajaran	5
19.	Animasi dalam perangkat lunak	4
20.	Ikon atau tombol navigasi berfungsi dengan baik	4
Jumlah Skor		96
Jumlah Skor Maksimal		100
Persentase Penilaian		96%

Berdasarkan analisis validasi materi di atas diketahui memperoleh jumlah skor sebesar 96 dari skor maksimal 100. Analisa tersebut menjadi skor perhitungan untuk menentukan persentase kelayakan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh persentase nilai rata-rata 96%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 7 maka media KOSKATE berbasis *website* pada materi teks berita kelas VII dinyatakan “sangat layak”

Uji coba lapangan awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respons peserta didik dalam skala kecil terhadap media KOSKATE pada materi teks berita kelas VII. Uji coba dilakukan dengan subjek 32 peserta didik pada kelas VII E SMP Negeri 28 Kota Tangerang. Penilaian dan respons peserta didik diperoleh dengan cara mengisi angket yang berisi 24 butir pertanyaan. Respons peserta didik pada uji coba lapangan awal adalah sebagai berikut.

Tabel 7 Analisis Respons Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan Awal

No.	Nama	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		SB	B	CB	K	SK	
1	H.N.	20	4	0	0	0	116
2	A.A.S.	24	0	0	0	0	125
3	M.R.	17	7	0	0	0	113
4	C.N.P.	16	8	0	0	0	112
5	S.F.R.	17	7	0	0	0	113
6	A.R.	9	14	1	0	0	104
7	B.V.G.	11	10	3	0	0	104
8	C.E.N.	17	7	0	0	0	113
9	D.M.	19	5	0	0	0	115
10	K.P.R.	12	12	0	0	0	108
11	M.Y.F.	9	9	6	0	0	99
12	B.B.	8	13	3	0	0	114
13	F.N.R.	11	6	10	0	0	109
14	F.A.	19	5	0	0	0	115
15	A.A.G.	21	3	0	0	0	117
16	M.R.N.	11	13	0	0	0	107
17	Q.Q.Q.	17	6	1	0	0	112

18	F.A.A.	20	4	0	0	0	116
19	D.W.	15	9	0	0	0	111
20	M.R.R.	24	0	0	0	0	120
21	F.A.F.	16	8	0	0	0	108
22	R.P.	15	7	1	0	0	106
23	S.N.	22	2	0	0	0	118
24	R.M.F.	24	0	0	0	0	120
25	P.A.	13	10	1	0	0	108
26	Z.R.F.	13	11	0	0	0	109
27	M.A.A.	5	12	6	0	0	91
28	J.M.	2	20	2	0	0	96
29	A.A.S.	0	18	5	0	0	87
30	A.A.A.	7	17	0	0	0	103
31	M.S.L.	17	7	0	0	0	113
32	R.	17	7	0	0	0	113
TOTAL SKOR							3.515
PERSENTASE RATA-RATA							91,5%
KRITERIA							SANGAT LAYAK

Respons peserta didik pada uji coba lapangan awal terhadap media KOSKATE berbasis *website* pada materi teks berita kelas VII memperoleh skor sebanyak 3.515 skor. Perolehan persentase rata-rata sebesar 91.5%. Berdasarkan kategori pada tabel 8, maka media KOSKATE berbasis *website* pada materi teks berita kelas VII dapat dinyatakan “sangat layak”.

Uji coba lapangan utama memperoleh respons peserta didik dalam skala yang lebih besar dari pada uji coba lapangan awal. Subjek dalam uji coba lapangan utama adalah sebanyak 66 peserta didik dari kelas VII C dan VII D SMP Negeri 28 Kota Tangerang. Berikut ini respon peserta didik pada uji coba lapangan utama.

Tabel 8 Analisis Respon Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan Utama

No.	Nama	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		SB	B	CB	K	SK	
1	K.A.	11	9	4	0	0	104
2	H.	15	7	2	1	0	111
3	C.T.R.	24	0	0	0	0	120
4	K.A.	24	0	0	0	0	120
5	H.	22	2	0	0	0	118
6	N.A.C.	24	0	0	0	0	120
7	R.A.S.	14	10	0	0	0	110
8	K.A.K.	24	0	0	0	0	120
9	K.Y.	9	12	3	0	0	102
10	N.M.	17	7	0	0	0	113
11	D.A.	11	12	1	0	0	106
12	A.C.P.	11	13	0	0	0	107
13	M.F.	24	0	0	0	0	120
14	V.D.S.	24	0	0	0	0	120
15	S.P.	19	5	0	0	0	115
16	S.D.A.	12	12	0	0	0	108
17	M.R.A.	20	3	1	0	0	115
18	N.A.W.	17	7	0	0	0	113
19	S.H.M.P.	24	0	0	0	0	120
20	T.A.	24	0	0	0	0	120
21	C.A.K.	22	1	1	0	0	117
22	A.Y.M.	24	0	0	0	0	120
23	S.	24	0	0	0	0	120
24	L.S.S.	24	0	0	0	0	120
25	S.V.S.	24	0	0	0	0	120
26	K.P.S.	24	0	0	0	0	120
27	A.N.N.	24	0	0	0	0	120
28	F.M.	24	0	0	0	0	120
29	K.A.	24	0	0	0	0	120
30	N.K.R.	24	0	0	0	0	120
31	A.F.	17	7	0	0	0	113
32	T.A.R.	24	0	0	0	0	120
33	M.I.P.	24	0	0	0	0	120
34	Z.T.	24	0	0	0	0	120
35	I.	13	6	5	0	0	104
36	M.S.A.	10	9	4	1	0	100
37	S.H.	11	8	5	0	0	102
38	A.S.	8	12	4	0	0	100
39	I.T.Y.	5	12	5	2	0	92
40	N.A.	2	9	7	3	0	72
41	A.N.S.	7	9	8	0	0	95
42	M.R.F.R.	11	7	6	0	0	101
43	A.M.N.	13	11	0	0	0	109
44	W.B.	12	8	4	0	0	104
45	E.A.W.	15	9	0	0	0	111
46	K.A.N.	14	6	3	1	0	105
47	M.R.	17	7	0	0	0	113
48	K.A.I.	11	11	2	0	0	105
49	D.C.	14	8	1	0	0	105

50	A.A.	15	5	4	0	0	112
51	R.P.A.	13	9	1	0	0	104
52	N.R.P.	13	10	1	0	0	108
53	A.R.P.	17	7	0	0	0	113
54	A.G.K.	14	8	2	0	0	108
55	F.A.	16	5	2	0	0	106
56	T.A.	11	7	3	0	0	110
57	A.K.R.P.	12	9	3	0	0	105
58	A.F.N.	18	5	1	0	0	113
59	A.Q.	14	10	0	0	0	110
60	N.M.P.	15	7	2	0	0	109
61	S.Y.P.	19	0	0	5	0	105
62	A.F.N.E.	4	11	7	1	0	87
63	A.P.H.	21	3	0	0	0	117
64	D.R.M.	8	11	5	0	0	99
65	F.R.	24	0	0	0	0	120
66	K.I.A.	5	14	6	1	0	101
TOTAL SKOR							7.297
PERSENTASE RATA-RATA							92,1%
KRITERIA							SANGAT LAYAK

Respon peserta didik pada uji coba lapangan utama terhadap media KOSKATE berbasis *website* pada materi teks berita kelas VII memperoleh skor sebanyak 7.297 perolehan persentase rata-rata sebesar 92,1%. Berdasarkan kategori kelayakan yang terdapat pada tabel 9, media KOSKATE berbasis *website* pada materi teks kelas VII dikatakan “sangat layak”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media KOSKATE berbasis *website* pada materi teks berita kelas VII dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dinyatakan sangat layak karena media KOSKATE dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan berkemungkinan besar tidak membuat peserta didik bosan. Dengan media KOSKATE, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media KOSKATE bukan hanya meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga menunjukkan pentingnya adaptasi teknologi dalam sistem pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Hasil penelitian juga menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Implikasi ini tidak hanya mendorong adopsi teknologi dalam pendidikan, tetapi juga menciptakan peluang untuk inovasi yang berkelanjutan, baik bagi guru, peserta didik, maupun pengembang media pembelajaran. Dalam hal ini, hasil penelitian sejalan dengan banyak penelitian lain yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, namun memiliki keunikan pada fokus materi teks berita, desain estetika yang menarik, dan tingkat respons siswa yang sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, sekolah dapat mengintegrasikan media KOSKATE dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, memberikan pelatihan kepada guru, mendukung pengadaan infrastruktur teknologi, serta melakukan evaluasi berkala untuk memastikan efektivitas dan relevansi media ini di berbagai konteks pendidikan.

Simpulan

Hasil kelayakan atau validasi media KOSKATE berbasis *website* pada materi teks berita kelas VII memperoleh persentase rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat layak dan validasi media memperoleh persentase rata-rata sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Hasil respons peserta didik untuk uji coba lapangan awal sebanyak 91,5% serta hasil respons peserta didik untuk uji coba lapangan utama sebanyak 92,1% dengan masing-masing mendapatkan kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media KOSKATE berbasis *website* pada materi teks berita kelas VII dengan tautan <https://kosakate.cloud/> sangat layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa media KOSKATE berbasis *website* ini sangat layak digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks berita sebagaimana hipotesis awal pada bab I penelitian ini menghasilkan Hipotesis alternatif (Ha) yaitu Media KOSKATE berbasis *website* dinyatakan layak.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang memiliki potensi untuk diterapkan dalam konteks pendidikan yang lebih luas. Melalui penerapan konsep integrasi media pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka, serta pendekatan pengembangan yang sistematis, penelitian ini menawarkan suatu model yang dapat diadaptasi untuk pengembangan media pembelajaran lainnya di berbagai disiplin ilmu. Selain itu, metode validasi yang melibatkan ahli

materi dan ahli media, bersama dengan uji coba lapangan yang dilakukan, memberikan fondasi empiris yang kuat untuk penerapan media pembelajaran dalam konteks yang lebih besar dan beragam. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat kredibilitas produk yang dihasilkan, tetapi juga memastikan relevansi dan efektivitas media pembelajaran dalam memenuhi kebutuhan pendidikan yang dinamis.

Penelitian lanjutan dapat difokuskan pada uji coba dengan populasi yang lebih besar dan beragam, serta di berbagai sekolah dengan kondisi infrastruktur yang berbeda, untuk menguji generalisasi temuan ini. Selain itu, perluasan penelitian untuk mencakup berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan lain dapat membantu mengevaluasi penerapan media KOSKATE atau model serupa secara lebih luas. Evaluasi jangka panjang terhadap dampak media ini terhadap hasil belajar, retensi materi, dan perkembangan keterampilan siswa juga sangat penting. Penelitian lebih lanjut dapat mengintegrasikan teknologi terbaru, seperti gamifikasi atau kecerdasan buatan, untuk memperluas potensi pengembangan media pembelajaran berbasis *website*.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, S. (2019) *Teori Strategi dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan
- Ade, M., Y., N., Bare, Y., Mago, O., Y., T., (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Pada Materi Sistem Gerak Untuk Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan MIPA*. 11(02)

<https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/485>

- Aghni, I. R., (2018) Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. (Vol.XVI.01)<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173>
- Anjani, R., Sumardi, A., (2022) Pengembangan Modul Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Kelas VII Berbasis Nilai-nilai Akhlak dalam Islam. *Jurnal Imajeri*. 04(02)
<https://pdfs.semanticscholar.org/b4aa/8757bfa5d82557f6e759094d84f190c4de66.pdf>
- Astuti, M., A., Aziez, F., (2021). Penyusunan Daftar Kosakata Baca Bahasa Indonesia untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Metafora*. 08(02)
<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/METAFORA/article/download/12415/pdf>
- Chusna, N. L. U. (2019). Pembelajaran E-Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kaluni*, 2. <https://doi.org/10.30998/Prokaluni.V2i0.36>
- Elyas, Ananda Hadi.(2018) Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4>
- Gultom Usman dan Murpratomo Jajang. (2018) Sistem Pelayanan Jemaat Berbasis web. *Jurnal Jisamar*. 02(01).
<https://journal.stmikjayakarta.ac>

- id/index.php/jisamar/article/view/28/25
- Gumanti, Tatang Ary, dkk. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta Mitra Wacana Media.
- Harminingtyas, R., Tetap, D., & Semarang, S. (2014). *Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang* (Vol. 6). <https://media.neliti.com/media/publications/132337-ID-none.pdf>
- Jauhari, M. I., (2018) Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Piwulang*. 01(01). <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang/article/view/155>
- Kristanto Andi, (2016). Media Pembelajaran. Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya
- Nurdyansyah, O., Pd, S., & Pd, M. (2019). Media Pembelajaran Inovatif Diterbitkan oleh 11. <http://eprints.umsida.ac.id/6674/1/Media%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>
- Nurgiansah, T. H. (n.d.). Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *JINTECH: Journal of Information Technology*, 2(2). <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/jintech>
- Nurhayati, S., & Ristanto, V. G. (2017). *Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Papua Berbasis Web*. file:///C:/Users/Najma/Downloads/SISTEM_INFORMASI_PARIWISATA_PROVINSI_PAPUA.pdf
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu al-quran*. (Vol. 03). <https://moraref.kemenag.go.id/documents/article/97874782242006512>
- Paryitno Agus dan Safitri Yulia, (2015) Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis *website* untuk para penulis. *Jurnal IJSE*. 01(01) <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/ijse/article/view/592/483>
- Pramesti, U., D., (2015) Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang. *Jurnal Puitika*. 11(01). <http://jurnalpuitika.fib.unand.ac.id/index.php/jurnalpuitika/article/view/17>
- Puspita, D, Sasmita. (2020). Pelatihan Pembuatan *Website* Pribadi Bagi Siswa SMA NU Kota Pagar Alam. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3 (02),70. <https://core.ac.uk/download/386418893.pdf>
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Proses Pembelajaran Produktif Di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3746>
- Ramadhani dini dan Haryadi. (2021). Kefektifan Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Berita Menggunakan Metode Earth Dan Pqrst Pada Peserta

- Didik Kelas VIII. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*, 10,1.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/43308>
- Rasmila, Kusumadya, M.,A., Hidayat, F., Chandra, D., (2022) Analisis *website* Petani Kode Menggunakan SUS (*system usability Scale*). *Jurnal JIP*. 08(04).
<https://jurnal.polinema.ac.id/index.php/jip/article/view/2467/1933>
- Samosir, A., Pendidikan, P., Indonesia, B., Bahasa, F., & Seni, D. (2018). Perbedaan Kemampuan Menulis Berita Siswa Kelas VII SMPN 3 Pariaman Dengan Media Gambar Dan Objek Langsung. 2(1).
Samosir, A., Pendidikan, P., Indonesia, B., Bahasa, F., & Seni, D. (2018). Perbedaan Kemampuan Menulis Berita Siswa Kelas VII SMPN 3 Pariaman Dengan Media Gambar Dan Objek Langsung.2(1).
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/2697>
- Sapitri, E. D., Rosihan Akhmad, & Wulandari Septiana. (2022). Konstruksi Pemberitaan Pelecehan Seksual Pegawai KPI. *Jurnal Massa*, 03(02), 150
<https://journal.unbara.ac.id/index.php/JM>
- Saputra, A. K., & Fahrizal, M. (n.d.). Rancang Bangun Berbasis Web Crm (Customer Relationship Management) Berbasis Web Studi Kasus Pt Budi Berlian Motor Hajimena Bandar Lampung. In *Portaldata.org* (Vol. 17, Issue 1).
<http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/19/17>
- Subhi, I., D., Irfansyah, P., (2020) Rancang Bangun Sistem Aplikasi Absensi dan Penilaian Prestasi Kerja pada Remaja Center. *Jurnal JRAMI*. 01(02)
<https://jim.unindra.ac.id/index.php/jrami/article/view/245/153>
- Suciati, R., Mascita, D. E., & Pujiatna, T. (2019). A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License Penerapan Model Berpikir, Berbicara, dan Menulis dengan Media Foto Jurnalistik dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4, 53–58.
<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JP-BSI/article/view/923>
- Sugiyono. (2018). METODE PENELITIAN. Bandung. CV. Alfabeta
- Sukma Pratama, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Website*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 182–188.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/diskursus/article/view/9723>
- Sutama, I. M., Astika, I. M., Widyatnyana, K. A. (2021) Struktur dan Kebahasaan Berita Featur Kompas. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 04(03), 41
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>
- Utami, Novitasari., Suhirman, Fitriani, R., (2021) Pengembangan Media *Smart Roullete* untuk mengembangkan sosial emosional anak usia 506 tahun. *Jurnal Golden Age*. 05(02)

<https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/4550>

Wismanto, A., Ulumuddin, A., Siroj, M., B., (2022) Pengembangan Media Pembelajaran *e-learning* Berbasis *moodle* pada pembelajaran menulis berita, *jurnal PBSI*. 11(01)
<https://journal.unnes.ac.id/sju/jpbsi/article/view/49784/22134>

Wisudawati, Woro. & Sumardi, Aida. (2023) Pengembangan Modul Cerita Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Pancasila Berbasis *flifbook*. *Jurnal On Education*. 05(04)
<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2056>