**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS BERITA DENGAN MODEL
GAME BASED LEARNING UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS XI SMAN 1 GEDANGAN**

Jessy Amaria Zubaidah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
jessy.21060@mhs.unesa.ac.id

Syamsul Sodiq

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
syamsulsodiq@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menyajikan pendekatan inovatif dalam pembelajaran teks berita melalui pengembangan bahan ajar berbasis *game-based learning*, sebuah strategi yang relevan mengingat maraknya fenomena mudahnya peserta didik terpapar berita hoaks. Bahan ajar ini menjadi satu di antara inovasi untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui literasi informasi peserta didik kelas XI SMAN 1 Gedangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar teks berita dengan model *game-based learning* serta mengevaluasi kualitas bahan ajar tersebut berdasarkan aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini dikembangkan menggunakan lima langkah model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, studi kepustakaan, angket, dan tes. Data kualitatif dan kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil penelitian ini berupa deskripsi proses pengembangan bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* berdasarkan model pengembangan ADDIE serta deskripsi mengenai kualitas bahan ajar yang terdiri atas kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil kevalidan dilakukan dengan validasi ahli materi dan kegrafikaan, masing-masing mendapatkan skor 98% yang termasuk kategori “sangat layak”. Hasil keefektifan dilakukan dengan observasi aktivitas pendidik dan peserta didik serta ketuntasan tes peserta didik yang dilaksanakan setelah pembelajaran, masing-masing mendapatkan skor 95% dengan kategori “sangat efektif” dan skor *mean* 81% dengan kategori “sangat efektif”. Hasil kepraktisan dilakukan dengan angket respon peserta didik dan respon pendidik yang masing-masing mendapatkan skor 89% dan 94% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian produk bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* memiliki kualitas sangat baik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas XI khususnya materi teks berita.

Kata Kunci: bahan ajar, teks berita, *game-based learning*

Abstract

This research presents an innovative approach in news text learning through the development of game-based learning materials, a relevant strategy given the rampant phenomenon of students being easily exposed to hoax news. This teaching material becomes one of the innovations to help improve critical thinking skills through information literacy among eleventh-grade students at SMAN 1 Gedangan. The purpose of this research is to describe the process of developing news text teaching materials using the game-based learning model and to evaluate the quality of those materials based on aspects of validity, effectiveness, and practicality. This study uses a research and development (R&D) type. The research was developed using the five stages of the ADDIE development model. Data collection techniques were conducted through observation, literature study, questionnaires, and tests. Qualitative and quantitative data were analyzed using a Likert scale. The results of this research are in the form of a description of the process of developing teaching materials for news texts based on game-based learning according to the ADDIE development model, as well as a description of the quality of the teaching materials which consists of validity, effectiveness, and practicality. The validity results were obtained through validation by material and graphic experts, each scoring 98%, which falls into the "very feasible" category. The effectiveness results were obtained through observations of the activities of educators and learners, as well as the completion of learner tests conducted after the lessons, each scoring 95% in the "very effective" category and a mean score of 81% in the "very effective" category. The practicality results were obtained through questionnaires from learners and responses from educators, which received scores of 89% and 94%,

respectively, which are categorized as "very good." Thus, the game-based learning text materials for news articles have very good quality and are suitable for use in the Indonesian language learning process for eleventh-grade students, especially for news text material.

Keywords: *teaching materials, news text, game-based learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran teks berita memiliki peran penting bagi peserta didik karena mampu memberikan bantuan kepada mereka untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan pemahaman yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Di era digital yang marak saat ini, peserta didik dapat dengan mudah menerima berbagai informasi, termasuk berita bohong atau hoaks, sehingga pembelajaran teks berita ini penting untuk meningkatkan literasi informasi melalui pemahaman struktur berita dan keakuratan berita (Ulfa, 2023: 201). Keterampilan yang diperoleh dalam pembelajaran teks berita dapat digunakan sebagai penyaring informasi mana yang tepat dan mana yang tidak. Melalui pembelajaran teks berita, peserta didik akan lebih kritis dalam mengevaluasi berita yang ada di sekitarnya. Kemampuan peserta didik untuk memahami materi teks berita dapat meningkat jika proses pembelajaran menggunakan model dan alat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, pada umumnya pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi teks berita, hanya difokuskan pada materi yang ada di buku saja, belum memiliki alat pembelajaran pendukung yang baik, salah satu solusi alat pembelajaran yang dapat digunakan yaitu bahan ajar. Oleh karena itu, penyediaan materi pembelajaran berupa bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik dapat memudahkan peserta didik memahami materi secara lebih optimal.

Bahan ajar merupakan satu di antara sumber yang digunakan pendidik dan peserta didik guna membantu serta mempermudah jalannya pembelajaran, baik dalam bentuk buku bacaan, buku kerja, tayangan visual, surat kabar, materi digital, foto, instruksi langsung dari pendidik, maupun tugas tertulis (Kosasih, 2021: 40). Bahan ajar berperan sebagai media pembelajaran mandiri bagi peserta didik yang memungkinkan dipelajari sesuai kebutuhan masing-masing. Hasanuddin et al. (2022: 109) menjelaskan bahwa bahan ajar yang baik memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu: 1) akurasi, yaitu ketelitian dalam menyusun informasi yang disampaikan; 2) relevansi atau kesesuaian, artinya materi harus sesuai dengan tujuan kurikulum dan perkembangan peserta didik; 3) komunikatif, membantu terciptanya komunikasi yang berkualitas antara pendidik dan peserta didik; 4) lengkap dan sistematis, sehingga materi tersusun secara runtut dan mencakup seluruh aspek yang diperlukan; 5) berorientasi pada peserta didik, disesuaikan dengan kemampuan dan

karakteristik mereka; 6) berlandaskan pada ideologi bangsa dan negara; 7) kebenaran kaidah bahasa, yakni penggunaan bahasa yang tepat dan sesuai aturan; serta 8) memenuhi aspek keterbacaan agar mudah dipahami. Selain itu, bahan ajar harus mencantumkan sumber yang jelas sebagai bentuk pertanggungjawaban informasi yang disampaikan. Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini difokuskan untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Robert Ennis dalam Sihotang (2019: 30) mendefinisikan berpikir kritis merupakan cara berpikir yang mengedepankan proses refleksi mendalam dan kemampuan membuat keputusan yang terbaik. Isu mengenai berpikir kritis menjadi topik bahasan yang sangat penting dan dinilai sebagai satu di antara hal yang relevan dalam dunia pendidikan. Para pendidik menyadari berpikir kritis menjadi satu di antara kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik pada setiap pembelajaran. Bahkan kini, berpikir kritis dijadikan sebagai hasil yang diharapkan dari proses pendidikan. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan membuat keputusan serta mengevaluasi perlu dikuasai oleh masing-masing peserta didik yang dapat dilatih melalui proses pembelajaran. Hal inilah yang melatarbelakangi bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini berjudul "Mari Berlatih Berpikir Kritis Melalui Teks Berita".

Selain perangkat pembelajaran, metode pembelajaran juga memiliki pengaruh besar terhadap jalannya proses belajar mengajar. Pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan minat dan antusias belajar peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar untuk materi teks berita yang lebih menarik. Satu di antara inovasi yang dapat diterapkan adalah mengembangkan bahan ajar dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pembelajaran yang mengadopsi elemen permainan merupakan metode yang memanfaatkan permainan untuk memandu proses belajar agar mencapai tujuan pembelajaran (Tang et al., 2009: 1). Model permainan dalam kelas berupa aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik berdasarkan lembar kegiatan yang dikembangkan berdasarkan prinsip permainan baik individu maupun kelompok. Implementasi berbagai jenis permainan seperti tebak-tebakan, kuis, teka-teki, serta ragam permainan dengan menggunakan perangkat digital. Peserta didik bukan hanya bermain dalam kelas, tetapi

permainan tersebut dirancang untuk dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Penggunaan model *Game-based Learning* mampu mengubah konsep pembelajaran tradisional yang berpusat pada peserta didik menjadi pendekatan yang lebih menekankan peran aktif dan kemandirian peserta didik (Rahmaniati, 2024: 26). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik akan meningkatkan partisipasi peserta didik sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna.

Terdapat tujuh jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Rahayu (2024: 163) menyebutkan tujuh macam pembelajaran berbasis permainan, yaitu 1) bermain peran (*role playing*), 2) permainan *think, pair, and share*, 3) permainan peta pikiran, 4) permainan *matching game*, 5) permainan *swap partner game*, 6) permainan tebak kata, dan 7) permainan melempar bola salju (*snow-ball throwing*). Selain jenis permainan tersebut di atas, terdapat berbagai jenis permainan lain yang berbasis teknologi digital. Jenis permainan digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran teks berita di antaranya, *Kahoot*, *Quizziz*, *Gimkit*, dan *Wordwall*.

Proses pembelajaran dengan model *game-based learning* terdiri atas beberapa langkah atau sintaks pembelajaran. Pambudi (dalam Rahmaniati, 2024: 27) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan model *game-based learning* yang meliputi beberapa tahapan sistematis, yaitu 1) menentukan jenis *game*, 2) penjelasan konsep, 3) penjelasan aturan permainan, 4) bermain *game*, dan 5) merangkum pengetahuan. Berdasarkan uraian tersebut, jenis permainan yang cocok digunakan dalam pembelajaran teks berita adalah empat jenis permainan yaitu, 1) permainan teka-teki, 2) permainan *puzzle* berita, 3) permainan *Team Game Tournament* (TGT), dan 4) Permainan bermain peran. Sedangkan jenis permainan yang digunakan yaitu permainan kuis berbasis aplikasi *Kahoot* untuk tes sumatif peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Gedangan diketahui bahwa peserta didik cenderung bosan mengikuti proses pembelajaran teks berita. Dari pengisian angket oleh 30 peserta didik kelas XI-9 dan XI-10, sebanyak 80% menyatakan bahwa metode pembelajaran yang banyak diterapkan oleh guru di sekolah tersebut dalam pembelajaran yaitu metode ceramah, 21,4% di antaranya menganggap metode ini kurang membantu dalam memahami materi. Peserta didik lebih termotivasi ketika pembelajaran berlangsung secara interaktif. Problematika lain yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu bahan ajar LKS yang menjadi satu-satunya buku teks peserta didik kelas XI masih menyajikan materi yang sangat terbatas serta aktivitas peserta didik yang sangat minim. Oleh karena itu, dikembangkanlah penelitian yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Teks Berita dengan Model

Game-Based Learning untuk Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Gedangan".

Berdasarkan uraian tersebut, dirumuskan permasalahan penelitian yaitu 1) bagaimana proses pengembangan bahan ajar teks berita dengan model *game-based learning* untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Gedangan? dan 2) bagaimana kualitas produk pengembangan bahan ajar teks berita dengan model *game-based learning* untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Gedangan?

METODE

Penelitian ini termasuk kategori penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu rangkaian proses dengan tahapan untuk menciptakan produk baru maupun memperbaiki produk yang telah dirancang prosedur yang dapat dipertanggungjawabkan (Yuwana & Indarti, 2023: 4). Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tahap pertama yaitu analisis, terdiri atas empat langkah utama yaitu (1) analisis teoritis, (2) analisis kurikulum, (3) analisis pustaka, dan (4) analisis kebutuhan peserta didik. Tahap kedua yaitu desain, difokuskan pada perencanaan produk berdasarkan hasil analisis sebelumnya, yaitu mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, materi, lembar kerja, kriteria penilaian untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik, serta perencanaan lembar instrumen penilaian kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan bahan ajar. Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini dilakukan pengembangan produk bahan ajar dengan menambahkan jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta hasil analisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini pula dilakukan proses validasi materi oleh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta validasi ahli kegrafikaan yang dilakukan oleh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Tahap Keempat yaitu implementasi, yaitu tahap uji coba bahan ajar pada peserta didik kelas XI-9 SMAN 1 Gedangan yang berjumlah 38 peserta didik. Tahap kelima yaitu evaluasi, yang terdiri atas tiga langkah yaitu (1) revisi bahan ajar, (2) penyebaran angket responden peserta didik, dan (3) penyebaran angket responden pendidik.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data yaitu lembar angket kebutuhan peserta didik, lembar angket validasi ahli, lembar observasi aktivitas peserta didik dan pendidik, lembar tes, lembar angket respon peserta didik dan respon pendidik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas angket, studi kepustakaan, dokumentasi, dan tes. Data penelitian diolah menggunakan metode analisis

deskriptif, perhitungan rata-rata, dan skala Likert. Teknik analisis deskriptif dipakai untuk mengolah data rumusan masalah proses pengembangan bahan ajar, sedangkan teknik analisis perhitungan rata-rata dan skala Likert digunakan untuk mengolah data rumusan masalah kualitas bahan ajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan berikut sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian terkait proses pengembangan yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, serta menilai kualitas bahan ajar berdasarkan aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Teks Berita dengan Model *Game-Based Learning*

Proses pengembangan bahan ajar teks berita berbasis *game* ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1.1 Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi sederhana di sekolah tempat penelitian berlangsung. Pada tahap ini dilakukan pengkajian mendalam mengenai karakter peserta didik dan kebutuhan peserta didik. Analisis karakter peserta didik dilakukan melalui observasi sederhana dengan cara mengikuti aktivitas guru ketika mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas. Selain itu, kegiatan observasi juga dilakukan ketika pelaksanaan PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) yang dilaksanakan selama empat bulan. Pada proses PLP tersebut, dapat diketahui karakter peserta didik di setiap kelas berbeda. Kelas XI-9 yang digunakan sebagai objek penelitian ini memiliki karakter yang berbeda dengan kelas lain. Peserta didik di kelas tersebut mayoritas pasif. Pembelajaran yang tidak melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik atau antar peserta didik membuat peserta didik mudah bosan, salah satunya model pembelajaran ceramah. Berdasarkan wawancara, peserta didik lebih bersemangat ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan melibatkan aktivitas peserta didik secara fisik seperti model pembelajaran berbasis permainan.

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan melalui penggunaan instrumen angket yang berfokus pada kebutuhan peserta didik terkait bahan ajar bahasa Indonesia, khususnya materi teks berita. Pada waktu itu, pendidik menggunakan buku LKS sebagai materi ajar utama. Meskipun seperti itu, pembelajaran terselenggara dengan baik menggunakan LKS tersebut, namun karena materi yang tersedia dalam buku tersebut terbatas, terkadang peserta didik harus mencari sumber belajar lain yaitu dari internet. Mayoritas peserta didik kurang puas

dengan materi pada LKS sehingga mengharuskan mereka mencari sumber belajar lain.

Berdasarkan tabel kebutuhan peserta didik tersebut dapat diketahui bahwa secara umum lebih banyak peserta didik menjawab Ya pada hampir seluruh indikator pertanyaan kecuali pada indikator nomor 5. Pada indikator tersebut diketahui bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab Tidak, 21 peserta didik tidak kesulitan dalam memahami unsur dan struktur teks berita, sedangkan 15 lainnya merasa kesulitan. Namun pada indikator nomor 7 dan 8 menunjukkan bahwa peserta didik lebih banyak menjawab Ya yang berarti peserta didik merasa kesulitan pada materi menyusun dan menganalisis kebahasaan teks berita. Selain itu, didukung oleh jawaban Ya oleh peserta didik pada indikator nomor 9 dan 10 bahwa peserta didik termotivasi belajar dan akan tertarik jika memiliki kesempatan untuk berlatih menganalisis dan membuat teks berita melalui aktivitas permainan. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa peserta didik kelas XI tersebut membutuhkan bahan ajar teks berita berbasis permainan atau *game-based learning*. Berdasarkan hasil persentase angket kebutuhan peserta didik, didapatkan skor 80% yang berarti termasuk dalam kategori “membutuhkan”. Peserta didik kelas XI-9 SMAN 1 Gedangan membutuhkan bahan ajar materi teks berita yang berbasis permainan atau *game-based learning*.

1.2 Tahap Desain

Tahap desain atau perancangan ini meliputi perancangan indikator tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, konsep, serta konten bahan ajar teks berita dengan model *game-based learning*. Capaian pembelajaran yang dipilih sesuai dengan jenjang peserta didik yaitu fase E. Terdapat tiga kalimat CP yang diambil sebagai acuan dalam penyusunan bahan ajar teks berita dengan model *game-based learning* ini. Tiga kalimat CP tersebut diturunkan menjadi delapan tujuan pembelajaran yang terdiri atas empat kemampuan berbahasa.

Tabel Perencanaan Indikator Tujuan Pembelajaran

Elemen	Indikator Tujuan Pembelajaran
Menyimak	a) Peserta didik mampu menginterpretasikan pengertian dan ciri umum teks berita dengan benar. b) Peserta didik mampu mengenal berbagai jenis teks berita dengan tepat. c) Peserta didik mampu menentukan kelayakan berita.

Membaca dan Memirsa	<p>d) Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi berdasarkan unsur berita yang tepat.</p> <p>e) Peserta didik mampu menelaah struktur teks berita dengan runtut.</p> <p>f) Peserta didik mampu mencermati kaidah kebahasaan dalam teks berita yang telah dibaca dengan tepat.</p>
Berbicara dan Mempresentasikan	g) Peserta didik mampu mendemonstrasikan teks berita melalui permainan simulasi penyiar berita.
Menulis	h) Peserta didik mampu mengkreasikan teks berita berdasarkan kejadian di lingkungan sekitar dengan tepat.

Setelah dirumuskan tujuan pembelajaran, kemudian dirancang tampilan serta isi materi bahan ajar teks berita berbasis pembelajaran berbasis *game* dirancang. Rancangan produk bahan ajar teks berita menggunakan model *game-based learning* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel Perancangan Produk Bahan Ajar

<p>Sampul Depan</p> <p>Halaman Sampul</p> <p>Kata Pengantar</p> <p>Daftar Isi</p> <p>BAB I Mengenal Teks Berita</p> <p>Peta konsep</p> <p>A. Memahami pengertian dan ciri umum teks berita</p> <p>B. Menemukan informasi aktual dan akurat pada teks berita</p> <p>Kegiatan 1 Menemukan informasi isi teks berita</p> <p>C. Mengenal berbagai jenis teks berita</p> <p>Kegiatan 2 Memahami jenis teks berita melalui permainan teka-teki silang</p> <p>BAB II Menjelajah Isi Teks Berita</p> <p>Peta konsep</p> <p>A. Mengidentifikasi informasi berdasarkan unsur berita</p> <p>Kegiatan 1 menganalisis unsur berita melalui permainan <i>puzzle</i> berita</p> <p>B. Menentukan kelayakan berita</p> <p>Kegiatan 2 berdiskusi berdasarkan video berita</p> <p>BAB III Membedah Bentuk Teks Berita</p> <p>Peta konsep</p>

<p>A. Mengidentifikasi struktur teks berita</p> <p>Kegiatan 1 menemukan dan menjabarkan struktur dari teks berita yang telah dibaca</p> <p>B. Menganalisis kaidah kebahasaan teks berita</p> <p>Kegiatan 2 mengidentifikasi kaidah kebahasaan dari teks berita yang telah dibaca</p> <p>Kegiatan 3 permainan <i>team game tournament</i></p> <p>BAB IV Berkarya Melalui Teks Berita</p> <p>Peta konsep</p> <p>A. Mengkreasikan teks berita berdasarkan kejadian di sekitar</p> <p>Kegiatan 1 Menulis teks berita</p> <p>B. Mendemonstrasikan berita melalui permainan simulasi penyiar berita</p> <p>Kegiatan 2 Membaca berita</p> <p>Uji Kompetensi</p> <p>Refleksi Diri</p> <p>Daftar Pustaka</p> <p>Profil Penulis</p> <p>Sampul Belakang</p>
--

1.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan produk dilakukan dengan memproduksi bahan ajar teks berita yang telah dirancang sebelumnya menggunakan aplikasi *Canva*. Proses pengembangan meliputi langkah-langkah berikut: membuat sampul bagian depan, bagian halaman sampul, bagian kata pengantar, bagian daftar isi, bagian halaman bab, bagian peta konsep, halaman tujuan pembelajaran, bagian uraian materi, bagian kegiatan peserta didik, uji kompetensi, refleksi diri, dan daftar pustaka. Sesudah produk bahan ajar rampung dikembangkan, produk divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli desain atau kegrafikaan. Ahli materi yang ditunjuk sebagai validator yaitu dosen Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya. Sedangkan ahli kegrafikaan atau desain yang ditunjuk sebagai validator yaitu dosen Prodi Teknologi Pendidikan. Pada proses validasi, validator memberikan saran terhadap produk bahan ajar. Berikut saran yang diberikan oleh validator ahli.

Tabel Saran Validator Ahli

Validator	Bidang	Saran
Dr. Riki Nasrullah, M. Hum.	Validator Ahli Materi	Bahan ajar ini sudah cukup kaya akan aktivitas berbasis permainan yang mendukung kompetensi berpikir kritis siswa. Namun, pada bagian membacakan teks berita (indikator 9), akan lebih

		baik jika diberikan rubrik atau contoh konkret dari intonasi, pelafalan, dan ekspresi dalam membacakan berita.
Dr. Syaiputra W. M. Diningrat, M. Pd.	Validator Ahli Kegerafikaan	Secara keseluruhan desain grafis sangat mendukung pembelajaran. Namun, pada poin penggunaan variasi huruf (indikator 4 dan 7), sebaiknya jumlah <i>font</i> dibatasi hanya dua jenis yang konsisten agar tidak mengganggu kenyamanan visual. Serta supaya dipertimbangkan untuk menyediakan kunci jawaban.

1.4 Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan 1) uji coba bahan ajar teks berita dengan model *game based learning* dengan melakukan praktik mengajar dengan menggunakan bahan ajar yang telah direvisi setelah proses validasi serta 2) pengumpulan data keefektifan bahan ajar. Uji coba bahan ajar teks berita dengan model *game based learning* ini dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik sejumlah 38 yang duduk di kelas XI-9 SMAN 1 Gedangan. Implementasi membutuhkan waktu dua kali pertemuan dikali 2 jam pelajaran (JP). Uji coba bahan ajar dilakukan secara luring pada jam pelajaran bahasa Indonesia di SMAN 1 Gedangan selama dua pertemuan. Pelaksanaan uji coba berjalan dengan kondusif. Pada saat pelaksanaan uji coba terdapat beberapa peserta didik yang tidak hadir di kelas. Pada pertemuan pertama dua peserta didik tidak hadir karena sakit. Pada pertemuan kedua sembilan peserta didik tidak dapat hadir karena mengikuti kegiatan organisasi di luar kelas.

Pengumpulan data keefektifan bahan ajar teks berita dengan model *game based learning* dilakukan dengan tes sumatif dan observasi kegiatan pendidik dan peserta didik pada proses pembelajaran. Tes sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran melalui aplikasi permainan *Kahoot*. Tes sumatif berjalan dengan kondusif. Tes sumatif menunjukkan hasil belajar peserta didik sangat baik.

Observasi kegiatan peserta didik dan pendidik melibatkan guru bahasa Indonesia yang bernama Sukma Widiastuti, S. Pd. dan teman sejawat yang bernama Etha Firda Talitha Herawati sebagai pengamat yang

mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran menggunakan bahan ajar teks berita berbasis *game based learning*. Selain itu, peserta didik sesekali menggunakan gawai untuk mengakses atau memindai *barcode* yang terintegrasi dalam bahan ajar guna mendukung aktivitas pembelajaran lainnya. Kegiatan observasi tersebut menghasilkan simpulan bahwa peserta didik dapat memanfaatkan bahan ajar berupa buku teks fisik dengan mudah.

1.5 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan tiga tahap, yaitu 1) penyebaran angket responden peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, 2) penyebaran angket responden pendidik setelah bahan ajar digunakan dalam pembelajaran, dan 3) melakukan revisi akhir pada bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning*.

Pengisian angket responden peserta didik dilakukan setelah proses pembelajaran teks berita berbasis *game-based learning* selesai oleh masing-masing peserta didik kelas XI-9 SMAN 1 Gedangan. Hasil angket menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* sangat baik.

Pengisian angket responden pendidik dilakukan oleh guru SMAN 1 Gedangan setelah mengamati proses pembelajaran teks berita berbasis *game-based learning*. Pendidik melakukan penilaian terhadap bahan ajar terkait isi materi, penyajian, dan bahasa. Hasil penilaian responden pendidik tersebut diketahui bahwa bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* sangat baik.

Revisi akhir dilakukan untuk menyempurnakan produk bahan ajar. Revisi tersebut didasarkan pada semua temuan evaluasi, termasuk saran validator ahli. Berikut adalah saran yang diberikan oleh para validator tersebut: 1) Pada bagian membacakan teks berita, akan lebih baik jika diberikan rubrik atau contoh konkret dari intonasi, pelafalan, dan ekspresi dalam membacakan berita; 2) pada poin penggunaan variasi huruf, sebaiknya jumlah font dibatasi hanya dua jenis yang konsisten agar tidak mengganggu kenyamanan visual; dan 3) supaya menyediakan kunci jawaban agar bahan ajar memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Produk Bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* yang telah direvisi siap digunakan lebih luas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua tahap pengembangan bahan ajar teks berita berbasis model *game-based learning* untuk peserta didik kelas XI telah terlaksana sepenuhnya sesuai prosedur ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa peserta didik memerlukan bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* sebagai pedoman belajar mandiri di luar pembelajaran kelas. Pada tahap perancangan, diketahui bahwa telah dirancang dan dirumuskan capaian

pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta isi bahan ajar. Tahap pengembangan menunjukkan hasil bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan rancangan dan prototipe. Diketahui juga bahwa bahan ajar telah valid dan didapatkan saran dari validator ahli sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi, bahan ajar tersebut telah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks berita di kelas XI-9 SMAN 1 Gedangan. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, bahan ajar tersebut telah direvisi berdasarkan masukan keseluruhan temuan evaluasi. Sepanjang proses pengembangan bahan ajar ini, tidak ditemukan kendala yang berarti. Dengan demikian, proses pengembangan bahan ajar berlangsung dengan baik dan sesuai aturan prosedur pengembangan.

2. Kualitas Bahan Ajar Teks Berita dengan Model *Game-Based Learning*

Kualitas bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* ini ditinjau berdasarkan kriteria kualitas perangkat pembelajaran, yaitu tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

2.1 Kevalidan Bahan Ajar

Kevalidan bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* ini diperoleh berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh validator ahli. Validator tersebut adalah ahli materi dan ahli kegrafikaan. Validator ahli materi berasal dari dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yaitu Bapak Dr. Riki Nasrullah, M. Hum. Sedangkan validator ahli kegrafikaan merupakan dosen Prodi Teknologi Pendidikan yaitu Bapak Dr. Syaiputra W. M. Dinningrat, M. Pd. Hasil penilaian validator ahli berupa skala yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan berdasarkan persentase yang telah ditentukan.

Tabel Hasil Validasi

Komponen	Hasil	Kualifikasi
Materi, Penyajian, dan Kebahasaan	98%	sangat layak
Kegrafikaan	98%	sangat layak

(Arikunto & Jabar, 2009: 35)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* sangat layak dengan memperoleh skor 98%. Bahan ajar ini mencapai kategori sangat layak setelah disempurnakan sesuai dengan saran dari dosen validator. Dengan demikian, bahan ajar teks berita berbasis *game based learning* dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi teks berita untuk peserta didik kelas XI.

2.2 Keefektifan Bahan Ajar

Keefektifan produk ini dinilai dari dua komponen, yaitu 1) observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dan

2) hasil belajar peserta didik yang dilihat dari nilai rata-rata kelas. Keseluruhan hasil skor kedua komponen tersebut dijumlahkan untuk memperoleh nilai keefektifan bahan ajar. Lembar observasi diisi oleh Ibu Sukma Widiastuti sebagai guru bahasa Indonesia di SMAN 1 Gedangan dan Saudari Etha Firda Talitha Herawati sebagai teman sejawat mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Nilai hasil belajar peserta didik diketahui melalui tes yang telah tersedia dalam bahan ajar teks berita berbasis *game based learning*. Tes tersebut menjadi tagihan akhir setelah pembelajaran teks berita menggunakan bahan ajar selesai dilaksanakan. Ketika pelaksanaan tes berlangsung, peserta didik mengerjakan tes dengan tenang tanpa merasa kebingungan dan mereka merasa cukup dengan waktu yang diberikan. Peserta didik kelas XI-9 yang hadir dalam pelaksanaan tes yang berjumlah 29 peserta didik. Sedangkan 9 peserta didik lain berhalangan hadir dikarenakan satu dan lain hal. Berdasarkan hasil tes tersebut, dapat teridentifikasi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi teks berita dalam proses pembelajaran yang menggunakan bahan ajar teks berita berbasis *game based learning*.

Tabel Hasil Keefektifan

Komponen	Hasil	Kualifikasi
Observasi	95%	Sangat efektif
Hasil Tes	81%	Sangat efektif

(Riduwan, 2014: 41)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik dan pendidik selama penerapan bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* termasuk dalam kategori sangat baik dengan memperoleh skor 95%. Kemampuan pemahaman peserta didik kelas XI-9 SMAN 1 Gedangan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia materi teks berita menggunakan bahan ajar teks berita berbasis *game based learning* termasuk kategori sangat baik atau tuntas dibuktikan dengan nilai *mean* 81%.

2.3 Kepraktisan Bahan Ajar

Kepraktisan bahan ajar teks berita dengan model *game-based learning* diperoleh melalui hasil angket respon peserta didik dan hasil angket respon pendidik. Hasil respon peserta didik diperoleh dari tanggapan peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning*. Hasil respon pendidik diperoleh dari penilaian guru bahasa Indonesia yang mengamati proses pembelajaran menggunakan bahan ajar bahan ajar teks berita dengan model *game-based learning* serta penilaian terhadap kualitas bahan ajar.

Angket respon peserta didik diisi oleh seluruh peserta didik kelas XI-9 SMAN 1 Gedangan yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar teks berita dengan model *game based learning*. Pengisian dilakukan setelah

semua proses belajar selesai. Angket respon pendidik diisi oleh guru bahasa Indonesia SMAN 1 Gedangan yang telah mengamati proses pembelajaran materi teks berita dengan menggunakan bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* yaitu Ibu Sukma Widiastuti. Angket respon pendidik juga sebagai penilaian terhadap kualitas bahan ajar.

Tabel Hasil Kepraktisan

Komponen	Hasil	Kualifikasi
Respon peserta didik	89%	sangat baik
Respon pendidik	94%	Sangat baik

(Riduwan, 2014: 41)

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia materi teks berita menggunakan bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* termasuk kategori sangat baik mencapai skor 89%. Serta pendidik memberikan respon sangat baik terhadap bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* dengan persentase skor 94%.

Setelah skor kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan bahan ajar telah diperoleh, seluruhnya direkapitulasi untuk menentukan tingkat kualitas bahan ajar secara menyeluruh. Berikut tabel rekapitulasi kualitas bahan ajar.

Tabel Rekapitulasi Hasil Kualitas Bahan Ajar

Kevalidan	Keefektifan	Kepraktisan	Hasil Kualitas Bahan Ajar
Sangat layak	Sangat efektif	Sangat baik	Sangat baik

(Sodiq, 2010: 125)

Berdasarkan tabel tersebut, dikatehui bahwa Hasil rekapitulasi kualitas bahan ajar termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian, bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* dapat dimanfaatkan sebagai perangkat mengajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks berita kelas XI.

SIMPULAN

Proses pengembangan bahan ajar dengan model pengembangan ADDIE melewati lima tahapan yang dimulai dari penganalisan, perencanaan, pengembangan, pengimplementasian, dan evaluasi. Pertama, tahap penganalisan dilakukan dengan observasi sederhana yang mengacu pada lembar angket observasi untuk mendapatkan pengetahuan tentang karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Kedua, tahap perancangan

dilakukan dengan merumuskan kompetensi, indikator, serta tujuan pembelajaran dan isi materi bahan ajar agar proses pengembangan dapat terarah dan terfokus pada tujuan penelitian. Ketiga, tahap pengembangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat desain yang menarik. Produk yang sudah diproduksi selanjutnya divalidasi melalui penilaian validator ahli materi dan kegrafikaan. Keempat, tahap pengimplementasian dilakukan di lokasi penelitian yakni SMAN 1 Gedangan dan pada subjek penelitian yakni peserta didik kelas XI -9. Kelima, tahap evaluasi dilakukan untuk menyempurnakan produk. Perbaikan ini dilakukan berdasarkan masukan dari validator ahli yang didapatkan ketika validasi bahan ajar.

Kualitas bahan ajar teks berita berbasis *game-based learning* yang dikembangkan dengan model ADDIE memiliki kualitas sangat baik untuk dimanfaatkan sebagai perangkat mengajar dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi teks berita bagi peserta didik kelas XI. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Kevalidan bahan ajar dinyatakan sangat layak dengan persentase skor sebesar 93% berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi dengan persentase skor sebesar 98% dan hasil penilaian validasi ahli kegrafikaan dengan persentase skor sebesar 96%.

Keefektifan bahan ajar dapat dikatakan sangat efektif berdasarkan hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dengan skor 95% dan hasil belajar peserta didik dengan skor 81%.

Kepraktisan bahan ajar dinyatakan sangat baik dengan persentase skor 90%, selain itu hasil respon peserta didik mendapat skor sebesar 89% dan hasil respon pendidik mendapat skor sebesar 94%.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Pratisi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Hasanuddin, Chairunnisa, Novianti, W., Edi, S., Suharti, A. N. C., Hita, I. A. D., Saparuddin, Purwanto, E., & Hadiningrum, L. P. (2022). *Perencanaan Pembelajaran: Kurikulum Merdeka Belajar*. Sada Kurnia Pustaka.
<https://books.google.co.id/books?id=GHCcEAAAQBAJ>
- Kosasih, M. P. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
<https://books.google.co.id/books?id=UZ9OEAAAQBAJ>
- Rahmaniati, R. (2024). *Model-Model Pembelajaran Interaktif*. Uwais Inspirasi Indonesia.
https://books.google.co.id/books?id=ec_5EAAAQBAJ

- Rahayu, S., Andrianto, I., & Harahap, A. (2024). *Media Pembelajaran: Konsep Dasar, Teknologi, dan Implementasi dalam Model Pembelajaran*. umsu press.
https://books.google.co.id/books?id=Aj_8EAAAQBAJ
- Riduwan. (2014). *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Prestasi Pustaka.
- Sihotang, K. (2019). *Berpikir Kritis: Kecakapan Hidup di Era Digital*. PT Kanisius.
<https://books.google.co.id/books?id=5vr6DwAAQBAJ>
- Sodiq, S. (2010). *Pengembangan Materi Pendidikan Kecakapan Hidup pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Literasi*. Universitas Negeri Surabaya.
- Tang, S., Hanneghan, M., & El Rhalibi, A. (2009). "Introduction to Games-Based Learning" *Games-Based Learning Advancements for Multi-Sensory Human Computer Interfacer: Techniques. And Effective Practices*. Hershey.
- Ulfa, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Berita dengan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Teks Berita. *Sarasvati*, 4(2), 201.
<https://doi.org/10.30742/sv.v4i2.2616>
- Yuwana, S., & Indarti, T. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. UMMPress.