

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
PEMAHAMAN TEKS BERITA BERBASIS APLIKASI  
AUTOPLAY MEDIA STUDIO SISWA KELAS VIII SMP  
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Nurul Hidayah**

**NIM 06021381621059**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
PALEMBANG**

**2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMAHAMAN TEKS  
BERITA BERBASIS APLIKASI *AUTOPLAY*  
MEDIA STUDIO SISWA KELAS VIII SMP  
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

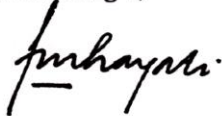
**Nurul Hidayah**

**NIM 06021381621059**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1,**



**Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.  
NIP 196207181987032001**

**Pembimbing 2**



**Drs. Kasmansyah, M.Si.  
NIP 195606161981031004**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.  
NIP 196902151994032002**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMAHAMAN TEKS  
BERITA BERBASIS APLIKASI *AUTOPLAY* MEDIA STUDIO SISWA  
KELAS VIII SMP SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Nurul Hidayah**

**NIM 06021381621059**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

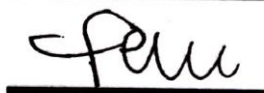
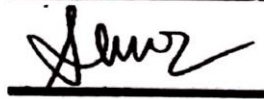
**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Sabtu**

**Tanggal : 28 November 2020**

**TIM PENGUJI**

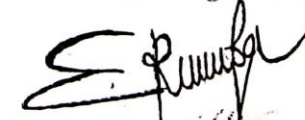
1. Ketua : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Sekretaris : Drs. Kasmansyah, M.Si.
3. Anggota : Dra. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D.
4. Anggota : Dra. Sri Rarasati Mulyani, M.M.



**Palembang, Desember 2020**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**

**NIP 196902151994032002**

## PERNYATAAN

saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Hidayah

NIM : 06021381621059

Program Studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Autoplay* Media Studio Siswa Kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Atas perhatian ini, saya siap menanggung sanksi yang ditetapkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran dan atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2020

yang membuat pernyataan



Nurul Hidayah

NIM 06021381621059

## PRAKATA

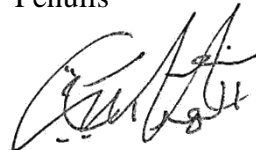
Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dengan selesainya skripsi ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. dan Drs. Kasmansyah, M.Si. sebagai dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 yang telah memberikan waktu untuk membimbing dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. selaku dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Sriwijaya, Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku koordinator program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M. Hum. selaku ketua jurusan bahasa dan seni yang telah membantu penulis dalam memudahkan pengurusan administrasi.

Peneliti juga sangat berterima kasih kepada Validator ahli (Dr. Zahra Alwi, M.Pd., Drs. Ansori, M.Si., dan Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., MA.), dan pihak-pihak lain seperti kepala sekolah, guru bahasa Indonesia, serta siswa kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat untuk pembelajaran bidang studi bahasa dan sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan Seni.

Palembang, Desember 2020

Penulis



Nurul Hidayah

NIM 06021381621059

## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>  | <b>i</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>  | <b>ii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>                                   | <b>iii</b> |
| <b>PERNYATAAN.....</b>  | <b>iv</b>  |
| <b>PRAKATA .....</b>  | <b>v</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>   | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR BAGAN.....</b>  | <b>x</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>   | <b>xi</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>  | <b>xii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>   | <b>1</b>   |
| 1.1 Latar Belakang .....  | 1          |
| 1.2 Rumusan Masalah .....   | 4          |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....   | 4          |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....  | 5          |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>   | <b>6</b>   |
| 2.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan .....                              | 6          |
| 2.2 Media Pembelajaran.....   | 6          |
| 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....                                      | 6          |
| 2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....  | 7          |
| 2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran .....                                    | 8          |
| 2.3 Multimedia Interaktif .....   | 8          |
| 2.4 <i>Autoplay</i> Media Studio.....   | 9          |
| 2.4.1 Pengertian <i>Autoplay</i> Media Studio .....                           | 9          |
| 2.4.2 Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi <i>Autoplay</i> Media Studio ..... | 10         |

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| 2.4.3                                      | Kelebihan dan Kekurangan <i>Autoplay</i> Media Studio..... | 12        |
| 2.5  | Teks Berita .....  | 12        |
| 2.5.1                                      | Pengertian Teks Berita .....                               | 12        |
| 2.5.2                                      | Unsur-unsur Teks Berita .....                              | 13        |
| 2.5.3                                      | Struktur Teks Berita .....                                 | 13        |
| 2.5.4                                      | Kaidah Kebahasaan Teks Berita .....                        | 13        |
| 2.6  | Penelitian Relevan.....                                    | 14        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b> |  | <b>16</b> |
| 3.1  | Metode Penelitian.....                                     | 16        |
| 3.2  | Prosedur Penelitian.....                                   | 16        |
| 3.2.1                                      | Perencanaan.....   | 17        |
| 3.2.2                                      | Desain .....   | 17        |
| 3.2.3                                      | Pengembangan .....   | 18        |
| 3.3  | Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian .....              | 19        |
| 3.4  | Teknik Pengumpulan Data .....                              | 20        |
| 3.4.1                                      | Teknik Angket.....   | 20        |
| 3.4.2                                      | Teknik Wawancara.....                                      | 20        |
| 3.4.3                                      | Lembar Penilaian Validasi .....                            | 21        |
| 3.5  | Teknik Analisis Data.....                                  | 21        |
| 3.5.1                                      | Angket.....  | 21        |
| 3.5.2                                      | Wawancara.....   | 22        |
| 3.5.3                                      | Lembar Penilaian Validasi .....                            | 22        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>   |  | <b>25</b> |
| 4.1  | Tahap Perencanaan .....                                    | 25        |
| 4.1.1                                      | Hasil Mendefinisikan Ruang Lingkup Materi.....             | 25        |
| 4.1.2                                      | Hasil Identifikasi Karakteristik Siswa.....                | 25        |
| 4.1.2.1                                    | Analisis Kebutuhan Siswa.....                              | 25        |
| 4.1.2.2                                    | Analisis Kebutuhan Guru .....                              | 29        |
| 4.1.3                                      | Hasil Menetapkan Permasalahan .....                        | 29        |
| 4.1.4                                      | Hasil Mengumpulkan Sumber.....                             | 30        |
| 4.1.4.1                                    | Sumber Materi.....   | 30        |

|  |           |
|--|-----------|
| 4.1.4.2 Sumber <i>Background</i> .....                             | 30        |
| 4.1.4.3 Sumber Video .....   | 30        |
| 4.1.4.4 Sumber Audio .....   | 31        |
| 4.1.4.5 Sumber Gambar .....  | 31        |
| 4.1.4.6 Sumber Tombol <i>Botton</i> .....                          | 32        |
| 4.2 Tahap Desain .....   | 32        |
| 4.2.1 Hasil Mengembangkan Ide .....                                | 32        |
| 4.2.2 Hasil Pembuatan <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i> ..... | 33        |
| 4.3 Tahap Pengembangan .....                                       | 38        |
| 4.3.1 Hasil Menyiapkan Teks.....                                   | 39        |
| 4.3.2 Hasil Membuat Desain Grafis.....                             | 39        |
| 4.3.3 Hasil Memasukan Audio dan Video .....                        | 39        |
| 4.3.4 Hasil Menyatukan Program.....                                | 39        |
| 4.3.5 Hasil Validasi Ahli.....                                     | 40        |
| 4.3.5.1 Validasi Ahli Media .....                                  | 40        |
| 4.3.5.2 Validasi Ahli Kebahasaan .....                             | 41        |
| 4.3.5.3 Validasi Ahli Materi.....                                  | 42        |
| 4.3.6 Hasil Revisi Produk .....                                    | 45        |
| 4.4 Pembahasan.....  | 46        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>                               | <b>50</b> |
| 5.1 Simpulan... ..   | 50        |
| 5.2 Saran.....   | 50        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>51</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>   | <b>54</b> |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kategori Kebutuhan .....   | 21 |
| Tabel 3.2 Kategori Penilaian Validasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi<br><i>Autoplay</i> Media Studio ..... | 22 |
| Tabel 3.3 Penilaian Lembar Validasi .....  | 23 |
| Tabel 3.4 Kategori Kelayakan.....  | 24 |
| Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa .....   | 26 |
| Tabel 4.2 Sumber Gambar .....  | 31 |
| Tabel 4.3 Sumber Tombol <i>Botton</i> .....  | 32 |
| Tabel 4.4 <i>Storyboard Autoplay</i> Media Studio .....  | 34 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....   | 40 |
| Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Kebahasaan .....   | 41 |
| Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Kebahasaan.....  | 42 |
| Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi .....   | 43 |
| Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi .....   | 44 |
| Tabel 4.10 Revisi Media Setelah Tahap <i>Alpha Test</i> .....  | 45 |

## DAFTAR BAGAN

|   |    |
|---|----|
| Bagan 1 Desain Penelitian .....                     | 19 |
| Bagan 2 <i>Flowchart Autoplay</i> Media Studio..... | 33 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| 1. Tampilan Media <i>Autoplay</i> Media Studio..... | 55 |
| 2. Usul Judul.....                                  | 60 |
| 3. SK Pembimbing .....                              | 61 |
| 4. Persetujuan Seminar Proposal .....               | 63 |
| 5. Bukti Perbaikan Seminar Proposal.....            | 64 |
| 6. Kartu Perbaikan Seminar Proposal.....            | 65 |
| 7. Halaman Pengesahan Proposal.....                 | 67 |
| 8. Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI .....      | 68 |
| 9. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan..... | 69 |
| 10. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....   | 70 |
| 11. Persetujuan Seminar Hasil Penelitian .....      | 71 |
| 12. Kartu Perbaikan Seminar Hasil Penelitian.....   | 72 |
| 13. Bukti Perbaikan Seminar Hasil Penelitian .....  | 74 |
| 14. Angket Kebutuhan Siswa.....                     | 75 |
| 15. Lembar Validasi Ahli Media.....                 | 80 |
| 16. Lembar Validasi Ahli Materi .....               | 82 |
| 17. Lembar Validasi Ahli Kebahasaan.....            | 86 |
| 18. Persetujuan Ujian Skripsi.....                  | 90 |
| 19. Kartu Perbaikan Skripsi .....                   | 91 |
| 20. Bukti Perbaikan Skripsi .....                   | 92 |
| 21. Bukti Izin Jilid Skripsi .....                  | 93 |
| 22. Dokumentasi .....                               | 94 |

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMAHAMAN TEKS  
BERITA BERBASIS APLIKASI AUTOPLAY MEDIA STUDIO SISWA  
KELAS VIII SMP SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran pemahaman teks berita berbasis aplikasi *autoplay* media studio, (2) mendeskripsikan rancangan media pembelajaran pemahaman teks berita berbasis aplikasi *autoplay* media studio, dan (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran pemahaman teks berita berbasis aplikasi *autoplay* media studio. Metode dalam penelitian ini menggunakan modifikasi model Alessi & Trollip. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan lembar penilaian validasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka perlu dikembangkan media pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi teks berita. Rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi *autoplay* media studio terdiri dari: login, menu utama, petunjuk penggunaan, kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, contoh berita, soal evaluasi, kuis, dan profil. Hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli media sebesar 29 dengan persentase 90,6% (sangat layak). Hasil validasi ahli isi/materi memperoleh nilai 22 dengan persentase sebesar 78,5% (layak). Hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai 26 dengan persentase 81,2% (layak). Hasil keseluruhan dari penilaian ahli media pembelajaran pemahaman teks berita berbasis aplikasi *autoplay* media studio memperoleh nilai 77 dengan persentase 83,7% (sangat layak).

**Kata-kata kunci:** *pemahaman teks berita, autoplay media studio*

---

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP  
Universitas Sriwijaya (2020)

Nama : Nurul Hidayah

NIM : 06021381621059

Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Drs. Kasmansyah, M.Si.

**ABSTRACT**  
**By Nurul Hidayah**

**Advisor: 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.**

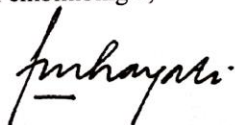
**2. Drs. Kasmansyah, M.Si.**

Study Program of Indonesia Language and Literature Education  
[nurulhidayah161098@gmail.com](mailto:nurulhidayah161098@gmail.com)

*This study aims to (1) describe the results of the analysis of the needs of students and teachers for learning media for understanding news texts based on the autoplay media studio application, (2) describe the design of learning media for understanding news text based on the autoplay media studio application, and (3) describe the results of expert validation. on learning media for understanding news texts based on the autoplay media studio application. The method in this study uses a modified Alessi & Trollip model. Data collection techniques used questionnaires, interviews, and validation assessment sheets. Based on the results of the needs analysis, it is necessary to develop learning media to support students' understanding of the news text material. The design of learning media based on the autoplay media studio application consists of: login, main menu, instructions for use, core competencies and basic competencies, learning objectives, menu material, sample news, evaluation questions, quizzes, and profiles. The validation results obtained from the media expert validator were 29 with a percentage of 90.6% (very feasible). The results of the content / material expert validation obtained a value of 22 with a percentage of 78.5% (feasible). The results of the linguist validation obtained a value of 26 with a percentage of 81.2% (feasible). The overall result of the expert assessment of learning media understanding news text based on the autoplay media studio application obtained a score of 77 with a percentage of 83.7% (very feasible).*

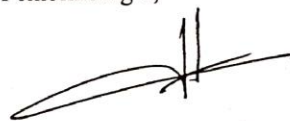
**Keywords:** *understanding news texts, autoplay media studio*

Pembimbing 1,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.  
NIP 196207181987032001


Pembimbing 2,



Drs. Kasmansyah, M.Si.  
NIP 1956066161981031004

Mengetahui,

Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.  
NIP 196902151994032002



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berbasis teks. Salah satunya terdapat pada kompetensi dasar (KD) yaitu teks berita. Teks berita merupakan informasi mengenai suatu peristiwa yang sedang terjadi, disajikan dalam bentuk cetak, siaran, internet, atau dari mulut kemulut yang menarik perhatian khalayak umum (Sumadiriah, dikutip Atikah, 2017, *p.* 135; Hidayat, 2011, *p.* 291). Dalam materi teks berita siswa harus dapat memahami isi teks berita secara keseluruhan. Tetapi pada kenyataannya siswa masih kurang memahami teks berita. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada 23 Oktober 2019 yang dilakukan dengan Ira Anggelia, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang, menuturkan bahwa pembelajaran di sekolah belum optimal. Umumnya siswa kurang memahami materi teks berita yang disampaikan oleh guru, karena informasi yang terdapat di dalamnya cenderung panjang sehingga membuat siswa masih kesulitan dalam memahami teks berita yang terdapat di dalam buku teks. Faktor lain yang memengaruhi kesulitan siswa dalam memahami teks berita yaitu berhubungan dengan media yang digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi kenyataannya guru hanya menggunakan media konvensional seperti media papan tulis, buku cetak, koran dan dengan metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan kurangnya minat, motivasi, dan interaksi antara guru dan siswa. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa sangat dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran pemahaman teks berita.

Menurut Awalludin, Subadiyono, & Nurhayati, (2019, *p.* 95); Diani, Nurhayati, & Suhendi, (2019, *p.* 2), bahan ajar merupakan salah satu komponen yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran di kelas. Sementara itu, Ellington dan Race (dikutip Zulkipli, Efendi, & Sihkabuden, 2016, *p.* 399), menyatakan bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan ajar tersebut dapat berupa

bahan ajar cetak (modul, buku teks, *handout*, lembar kerja siswa, dll.), bahan ajar audio (rekaman kaset, *compact disk audio*, piringan hitam, dll.), bahan ajar visual (*power point*, gambar), bahan ajar audio visual (video, film, dll.), dan bahan ajar multimedia interaktif (*video compact disk*, bahan ajar *berbasis web*, dll).

Sesuai dengan uraian di atas, menunjukkan bahwa pengelompokan dalam bahan ajar memiliki pengaruh pada proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahnun (2012, p. 27) menyatakan bahwa salah satu cara untuk mencapai keberhasilan belajar yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Adapun salah satu kelompok bahan ajar yang bisa digunakan seperti *autoplay media studio*, karena isi dalam media *autoplay media studio* tersebut telah mencakup beberapa pembagian yang disebutkan berdasarkan pendapat Ellington dan Race. Cakupan tersebut meliputi adanya penggunaan audio, visual, audio visual, dan multimedia interaktif. Dalam hal ini, guru dituntut tidak hanya pandai memanfaatkan media yang tersedia, tetapi juga diharapkan mampu untuk memilih dan menggunakan media. Hal ini sesuai dengan pendapat Asf (dikutip Soewarno, Hasmiana, & Faiza, 2016, p. 30), yang menyatakan bahwa guru dapat memilih media yang baik dalam penggunaannya, karena tidak cukup hanya memiliki pengetahuan mengenai media pembelajaran saja. Tetapi perlu adanya keterampilan dalam memilih dan menggunakan media dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa lebih memahami materi teks berita yaitu dengan menggunakan media *autoplay media studio*. Media pembelajaran berbasis aplikasi *autoplay media studio* mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan (Rizqi dikutip Setiawan, Adi, & Ulfah, 2017, p. 2). Dengan menggunakan media *autoplay* akan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif antara guru dan siswa.

*utoplay* media studio merupakan media yang menggabungkan beberapa fitur seperti gambar, teks, audio, dan video ke dalam media yang dibuat kemudian pengguna dihadapkan dengan pilihan menu untuk membuka konten tersebut (Febriani, dkk, 2019, p. 38; Setiawan, 2017, p. 86; Wijaya & Rakhmawati, 2015, p. 958). Media ini dapat digunakan untuk menunjang pemahaman siswa mengenai materi teks berita. Pada media ini sudah disajikan berupa materi, contoh video teks berita, serta soal yang nantinya akan dijawab oleh siswa dan hasil dari jawaban siswa terhadap soal-soal tersebut dapat langsung diketahui nilai yang akan diperoleh. Adapun kelebihan lainnya dari media *autoplay* media studio yaitu media ini bisa digunakan dalam pembelajaran tanpa pengawasan langsung dari guru. Artinya siswa bisa belajar mandiri dengan menggunakan *autoplay* media studio. Dengan demikian diharapkan siswa lebih memahami materi teks berita yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang, maka peneliti menetapkan kompetensi dasar (KD) dan indikator pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP/MTs materi teks berita. Pada Kurikulum 2013 peneliti memilih teks berita yang terdapat pada kompetensi dasar 3.1 mengidentifikasi unsur-unsur teks berita yang didengar dan dibaca. Serta 4.1 menyimpulkan isi teks berita yang didengar dan dibaca. Berdasarkan kompetensi dasar, maka penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara lebih rinci materi pembelajaran agar siswa lebih memahami materi teks berita. Menurut Hardayanti, Nurhayati, & Alwi (2017, p. 199), berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah, dinyatakan bahwa kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu aspek keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran di SMP Srijaya Negara Palembang dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Teks Berita Berbasis Aplikasi *Autoplay* Media Studio Siswa Kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang". Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Amilia (2016); Firmansyah (2018); & Nugraha (2017) dengan persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Dari



ketiga penelitian tersebut memiliki persamaan pada hasil akhir yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan pemahaman atau hasil belajar siswa mengenai materi yang dijelaskan dan juga pada media yang ingin dikembangkan. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi penelitian.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang terhadap media pembelajaran pemahaman teks berita berbasis aplikasi *autoplay* media studio?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan media pembelajaran pemahaman teks berita berbasis aplikasi *autoplay* media studio siswa kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang?
- 1.2.3 Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran pemahaman teks berita berbasis aplikasi *autoplay* media studio siswa kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1.3.1 Mendeskripsikan analisis kebutuhan siswa dan guru kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang terhadap media pembelajaran pemahaman teks berita berbasis aplikasi *autoplay* media studio.
- 1.3.2 Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran pemahaman teks berita berbasis aplikasi *autoplay* media studio siswa kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang.
- 1.3.3 Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran pemahaman teks berita berbasis aplikasi *autoplay* media studio siswa kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu secara teoretis dan praktis. Berikut ini manfaat secara teoretis dan praktis.

- 1.4.1 Secara teoretis, dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran pemahaman teks berita.
- 1.4.2 Secara praktis, diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat menambah kualitas pembelajaran yang ada di sekolah. Menambah jumlah media sehingga dapat bermanfaat dan memfasilitasi para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta diharapkan dengan adanya media ini siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam memahami teks berita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Kimia Informasi dan Pemodelan*, 53(9), 1689—1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for learning: method dan development*. Needham Heights: Allyn & Bacon.
- Amilia, A. (2016). Pengembangan media *autoplay* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi struktur tumbuhan siswa kelas IV MI khadijah Malang. *Skripsi online*. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran edisi revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atikah, D. (2017). Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek melalui pendekatan kontekstual dalam menulis teks berita. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 123—152.
- Awalludin., Subadiyono., & Nurhayati. (2019). Pengembangan buku teks sintaksis program studi pendidikan bahasa, sastra Indonesia dan daerah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Baturaja. *Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 6(2), 93—101.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2016). *Permendiknas tentang penilaian*. Jakarta: Kemendiknas.
- Chaer, A. (2010). *Bahasa jurnalistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dermawan, D. (2014). *Inovasi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Diani, R.D., Nurhayati., & Suhendi, D. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) menulis teks cerpen berbasis aplikasi android. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. 7(2), 1—13.
- Febriani, P., Holiwarni, B., Yasmi, E. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* media studio pada subpokok materi kepolaran senyawa dan bentuk molekul untuk kelas X SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 4(1), 36—47.
- Firmansyah. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* media studio mata pelajaran fiqih kelas X MAN 1 Lampung. *Skripsi Online*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN RIL.

- Hardayanti, R., Nurhayati., & Alwi, Z. (2017). Pengaruh metode REAP (*read, encode, annotate, ponder*) terhadap kemampuan memahami tajuk rencana. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia, 1*(1), 197—209.
- Hidayat, A. (2011). Pembelajaran menulis teks. *Jurnal Pemikiran Alternative Kependidikan, 16*(3), 283—293.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implikasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam, 37*(1), 27—35.
- Marsela, V. (2019). Pengembangan media pembelajaran menulis teks eksplanasi berbasis aplikasi imindmap siswa kelas VII SMP Negeri 33 Palembang. *Skripsi Online*. FKIP: Unsri.
- Mulyadi, Y., Andriyani, A., & Fajwah, A. M. (2016). *Intisari tata bahasa indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Nasrulloh, I., Ismail, A. (2017). Analisis kebutuhan berdasarkan pembelajaran ICT. *Jurnal PETIK, 3*(1), 28—32.
- Nasution, S. H. (2014). Membuat media pembelajaran dengan *autoplay* media studio 8: disajikan dalam workshop pembelajaran berbasis ICT dan implementasinya pada kurikulum 2013.
- Nugraha, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran *autoplay* media studio pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang. *Skripsi Online*. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Nurhayati. (2012). *Silabus: teori dan aplikasi pengembangannya*. Yogyakarta: LeutikaPrio.
- Pratama, Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer di SMK negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 6*(1), 21—27.
- Pribadi, B., A (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pratiwi, N. W. (2018). Kemampuan siawa kelas VIII B SMP negeri 1 Torue dalam menulis teks berita. *Jurnal Bahasa dan Sastra. 3*(4), 1—11.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Rosdiana, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 87–100. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>.
- Sanjaya, W. (2017). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setiawan, H., Adi, S., & Ulfah, N. H. (2017). Pengembangan multimedia interaktif berbasis *autoplay* sebagai media promosi kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V SDN Percobaan 02 Kota Malang. *Jurnal Perventia: Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 2(2), 1–11.
- Setiawan, W. A. (2017). Pengembangan media pembelajaran menggunakan software *autoplay* media studio pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi kelas XI di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Elektro*, 6(1), 85–91.
- Sowewarno., Hasmiana., & Faiza. (2016). Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media berbasis komputer di SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 2(4), 28–39.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Ahmad, S., dan Aditin, P. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, I., Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan media pembelajaran *autoplay* media studio pada mata pelajaran perekayasaan system audio di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 957–963.
- Yuberti, (2014). Penelitian dan pengembangan yang belum diminati dan perspektifnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 3(2), 62–69.
- Zulkipli., Efendi, M., & Sihkabuden. (2016). Pengembangan modul sistem keamanan jaringan berbasis simulasi cisco. *Jurnal Pendidikan*, 1(3), 399–408.