



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Desain Materi Ajar Interaktif Teks Berita Bagi Siswa Kelas XI ATP 2 SMKN Pertanian Terpadu

Ardila¹⁾✉, Asnawi²⁾

¹⁾Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru
E-mail: ardila@student.uir.ac.id

²⁾Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru
E-mail: asnawi@edu.uir.ac.id

✉ Correspondence Author

Article Information:

Received 11 12 2025

Revised 1 20, 2026

Accepted 2 19, 2026

Keywords: materi ajar interaktif; teks berita; model ADDIE; SMKN Pertanian

© **Copyright:** 2026. Authors retain copyright and grant the JPBSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang materi ajar mengenai teks berita yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI ATP 2 SMKN Pertanian Terpadu Kota Pekanbaru, yang selama ini mengikuti pembelajaran dengan metode tradisional dan kurang berpartisipasi secara aktif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE sebagai landasan pengembangan, yang terdiri dari berbagai tahap seperti analisis kebutuhan, perancangan materi, pelaksanaan, dan penilaian terhadap produk. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan siswa dari segi konten, penggunaan bahasa, tampilan grafis, serta media belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memerlukan bahan ajar digital yang interaktif, mencakup contoh berita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, serta dilengkapi dengan elemen multimedia seperti gambar, suara, dan video. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan materi ajar interaktif sejalan dengan teori belajar desain digital dan dapat mendorong proses pembelajaran yang lebih partisipatif di lingkungan sekolah kejuruan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi untuk pelajaran Bahasa Indonesia.

How to cite: Ardila, A., & Asnawi, A. (2026). Desain Materi Ajar Interaktif Teks Berita Bagi Siswa Kelas XI ATP 2 SMKN Pertanian Terpadu. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 11(1), 16-26. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jp-bsi.v11i1.8085>

PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan saat ini, diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya mengenai teks berita dapat berlangsung dengan cara yang menarik dan efektif dengan memanfaatkan teknologi digital guna meningkatkan partisipasi siswa serta pemahaman konsep dalam pembelajaran. Namun, kondisi yang terjadi di lapangan sering menunjukkan adanya jarak yang cukup besar antara harapan tersebut dan situasi yang sebenarnya di sekolah-sekolah kejuruan seperti SMKN Pertanian Terpadu di Kota Pekanbaru. Di lembaga tersebut, cara pengajaran teks berita masih didominasi oleh metode tradisional, seperti ceramah dan soal latihan, yang tidak cukup menarik minat siswa dari kelas XI ATP 2. Para siswa ini yang berasal dari daerah pedesaan dengan akses terbatas terhadap informasi terkini

sering mengalami kesulitan dalam mengenali struktur teks berita, membedakan antara fakta dan opini, serta mengasah kemampuan berpikir kritis (Sitohang dalam Djumangin *et al.*, 2022:12). Situasi ini diperburuk oleh minimnya fasilitas teknologi seperti proyektor dan koneksi internet yang sering tidak stabil, sehingga materi ajar yang diberikan menjadi kurang interaktif dan kontekstual. Hal ini berakibat pada rendahnya motivasi belajar, pemahaman yang tidak maksimal dan keterampilan literasi yang diharapkan dalam kurikulum tidak tercapai sepenuhnya.

Kesenjangan ini semakin jelas ketika dibandingkan dengan kemajuan teknologi pendidikan di tingkat global, dimana materi ajar berbasis multimedia yang interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Hasan *et al.*, 2021:5). Di Indonesia, meski ada upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa, penerapannya di sekolah kejuruan masih ketinggalan, terutama di daerah seperti Pekanbaru yang berfokus pada sektor pertanian vokasional. Siswa SMK umumnya lebih akrab dengan pembelajaran yang bersifat praktik dibandingkan teori, sehingga materi teks berita yang tidak dinamis dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka menjadikan proses belajar terasa monoton dan tidak bermakna. Oleh karena itu, penting untuk melakukan inovasi dalam desain materi ajar yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui unsur interaktif, seperti simulasi penulisan berita atau diskusi daring, untuk menjembatani kesenjangan antara harapan pembelajaran modern yang ideal dengan kenyataan yang ada di sekolah tersebut. Penelitian ini didasari oleh kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks berita di SMK, sebagai bagian dari upaya yang lebih luas untuk mempersiapkan siswa menghadapi zaman digital. Dengan fokus pada siswa kelas XI ATP 2 di SMKN Pertanian Terpadu Kota Pekanbaru, penelitian ini berbeda dari studi-studi sebelumnya, yang biasanya bersifat umum atau hanya terbatas pada sekolah biasa. Sebagai contoh, penelitian oleh Veranda Putri Cahyaningtiyas dan Mochammad Ridwan (dalam Ahmad, 2024:3) menyoroti efektivitas media interaktif dalam bidang olahraga, sedangkan kajian Defina (2018:15) lebih mengutamakan pengembangan materi BIPA tanpa mempertimbangkan konteks di SMKN Pertanian.

Penelitian ini membedakan dirinya dengan mengintegrasikan elemen lokal pertanian ke dalam materi teks berita, misalnya dengan memberikan contoh berita terkait isu pertanian sehingga lebih relevan dan kontekstual bagi siswa vokasi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan bahan ajar interaktif untuk teks berita yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa SMK, serta menguji efektivitasnya melalui pengujian oleh ahli dan uji coba terbatas. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengenali kebutuhan siswa terhadap bahan ajar interaktif, merancang materi yang menggabungkan teknologi, dan menilai sejauh mana materi tersebut dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar. Pendekatan yang digunakan mengacu pada model ADDiE, yang diakui efektif dalam mengembangkan produk pembelajaran, namun disesuaikan untuk konteks SMK agar memberikan manfaat yang lebih praktis.

Secara teoritis, penelitian ini didukung oleh teori desain pembelajaran yang menekankan pentingnya integrasi teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Teori ini menyatakan bahwa desain pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa, seperti gaya belajar visual dan kinestetik yang sering ditemukan di SMK, serta menggunakan media yang interaktif untuk mengurangi tugas guru dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, teori pembelajaran interaktif dari *heinich* menekankan bahwa media pembelajaran harus dapat membangun komunikasi dua arah antara siswa dan materi, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif. Kajian

penelitian terbaru yang relevan menunjukkan perkembangan positif dalam pengembangan bahan ajar interaktif. Misalnya, studi oleh Samlan Hi Ahmad mengenai penerapan Canva dalam pengajaran IPA di MAN 1 Ternate menunjukkan adanya peningkatan minat siswa berkat multimedia, meskipun terdapat beberapa masalah teknis seperti pelunya pelatihan untuk guru. Penelitian lain oleh Fadillah Nuzulul Rahman dan tim yang menrapkan model process Development untuk puisi, terfokus pada pembelajaran berbasis proyek, meskipun belum mengarah pada pembelajaran teks berita di SMK. Temuan ini memberikan alasan kuat bagi penelitian ini, karena menunjukkan bahwa inovasi media adapt mengatasi kendala dalam pembelajaran konvensional, terutama di sekolah kejuruan yang membutuhkan pendekatan yang lebih praktis.

Inovasi baru yang dihadirkan oleh penelitian ini terletak pada pengembangan bahan ajar interaktif yang dirancang khusus untuk konteks SMK pertanian dengan memadukan elemen lokal seperti berita yang berhubungan dengan isu pertanian dan teknologi digital yang mudah diakses di daerah pedesaan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung umum, inovasi ini memasukkan fitur interaktif seperti simulasi wawancara dengan petani untuk penulisan berita, yang belum banyak diteliti dalam kajian sastra Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dengan menerapkan model ADDIE pada materi teks berita, tetapi juga menghasilkan produk-produk yang siap digunakan dan adapt diterapkan di sekolah-sekolah sejenis, sehingga mendorong pergeseran pembelajaran dari metode konvensional menuju digital di lingkungan pendidikan yang vokasional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode R&D untuk menciptakan produk berupa materi ajar interaktif tentang teks berita. Pendekatan ini dipilih karena menekankan pada pengembangan produk yang praktis dan dapat langsung diterapkan di lapangan, bukan hanya diskusi teoritis. Metode R&D digunakan untuk mendesain, menguji, dan menyempurnakan materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan kerangka kerja utama berbasis model ADDIE. Model ini mencakup lima tahap yaitu analisis untuk mengenali masalah dan kebutuhan, desain untuk merencanakan struktur materi, pengembangan untuk menghasilkan prototipe, implementasi melalui uji coba, dan evaluasi untuk meningkatkan produk akhir.

Proses pelaksanaan dimulai dengan pengumpulan data awal melalui observasi di SMKN Pertanian Terpadu Kota Pekanbaru untuk memahami kondisi pembelajaran mengenai teks berita. Selanjutnya, angket disebarakan kepada 30 siswa dari kelas XI ATP 2 untuk mengeksplorasi kebutuhan mereka terhadap materi ajar. Pengumpulan data dilakukan pada tahap analisis melalui observasi awal dan penyebaran angket kebutuhan materi ajar kepada siswa. Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran teks berita di kelas, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap aspek isi, kebahasaan, kegrafikan, dan media pembelajaran. Selain itu, wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan lapangan. Data ini kemudian dianalisis untuk merancang materi ajar yang interaktif menggunakan perangkat lunak seperti Canva dan Powerpoint, yang mencakup elemen multimedia seperti video simulasi dan fitur interaktif. Alat dan bahan yang digunakan mencakup laptop untuk desain digital, proyektor untuk presentasi, dan koneksi internet untuk mengakses berita terkini. Instrumen utama adalah angket yang mengukur kebutuhan materi ajar dan angket penilaian desain, yang disusun berdasarkan indikator seperti

bahasa, grafis, dan media. Angket ini menggunakan skala likert 1-5 untuk menilai respon siswa, dengan kombinasi pertanyaan tertutup dan terbuka untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui survei angket yang disebarakan secara offline, serta wawancara singkat dengan guru untuk verifikasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif untuk menghitung presentase respons angket, serta triangulasi untuk memvalidasi data dari berbagai sumber. Keabsahan data dijamin melalui validitas isi dengan konsultasi ahli, serta pengujian reabilitas angket mencapai skor Cronbach Alpha 0,85.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Materi Ajar

No	Indikator	Sub Indikator
1	Kebutuhan Isi	Capaian pembelajaran teks berita
		Kesesuaian metode pembelajaran
		Manfaat pembelajaran bahasa Indonesia
2	Kebutuhan Kebahasaan	Kosakata dasar dalam materi teks berita
		Konsep dasar materi ajar teks berita
		Kaidah kebahasaan dalam memahami teks berita
3	Kebutuhan Grafis	Jenis, ukuran huruf dan ukuran kertas buku
		Tata letak teks
		Contoh visual dalam materi ajar
		Jenis gradasi warna
4	Kebutuhan Media	Jenis media ajar yang disukai
		Jenis media ajar yang diharapkan
		Konten bacaan dan model bacaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini melibatkan 30 responden siswa dari kelas XI ATP 2 SMKN Pertanian Terpadu kota Pekanbaru, yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan, dengan usia rata-rata 16 hingga 17 tahun. Mayoritas siswa berasal dari latar belakang pedesaan, sehingga preferensi mereka terhadap materi ajar cenderung sederhana namun menarik secara visual. Data dikumpulkan melalui angket yang dibagikan secara langsung di kelas, dengan tingkat responsivitas yang tinggi karena siswa merasa terlibat dalam proses pengembangan materi. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa sering kali kesulitan dalam memahami teks berita karena kurangnya contoh aktual dari bidang pertanian, yang menjadi fokus kurikulum sekolah ini.

Angket kebutuhan materi ajar terdiri dari 15 item yang mencakup empat indikator utama yaitu kebutuhan isi, kebahasaan, kegrafikan, dan media pembelajaran. Data dianalisis menggunakan skala likert, dengan skor rata-rata 90% siswa menyatakan bahwa materi ajar saat ini kurang menarik.

1. Kebutuhan Isi

Materi ajar yang baik adalah materi ajar yang cukup, metode ajar yang tepat dan batasan-batasan pada setiap materinya, materi ajar yang baik juga adapt mengelaborasi secara sistematis dan atraktif sesuai dengan tujuannya yaitu kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Aspek kebutuhan isi sangat penting dalam pembentukan materi ajar yaitu pengembangan aspek isi disesuaikan menurut tiga indikator yakni pembelajaran hasil, kesesuaian materi, dan kegunaan (Marciniak & Caliz Rivera, 2021).

Tabel 2. Kebutuhan Isi

Indikator	Pertanyaan	Saran	Persen
Keseuaian hasil belajar	Dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita, capaian pembelajaran apa yang anda butuhkan dalam pembelajaran tersebut?	Memahami teori dari teks berita	56,3%
Kesesuaian materi	Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila?	Sesuai dengan kehidupan nyata	92,2%
Manfaat dalam materi ajar	Manfaat seperti apa yang anda harapkan setelah menyelesaikan pembelajaran teks berita?	Penguasaan keterampilan yang adapt diimplementasikan dikehidupan nyata	75%

Berdasarkan Tabel 2, kebutuhan isi materi ajar teks berita yang dibutuhkan oleh siswa saat ini adalah materi yang menyajikan teori dasar teks berita. Hal ini terlihat dari hasil analisis kebutuhan kompetensi, dimana 56,3% siswa memilih capaian pembelajaran berupa pemahaman terhadap teori teks berita. Meskipun demikian, para responden juga menginginkan penguasaan berbagai kompetensi dalam bidang menulis sebagai kelanjutan setelah memahami teori tersebut. Pada indikator kesesuaian materi, sebanyak 92,2% responden menyatakan bahwa materi pembelajaran yang mudah dipahami adalah materi yang relevan dengan kehidupan nyata. Tanggapan ini sangat relevan karena materi yang kontekstual tidak hanya lebih mudah dipahami, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Materi ajar yang sesuai dengan kehidupan memungkinkan siswa memahami konsep dasar teks berita sekaligus mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra tidak hanya bertujuan menghasilkan individu yang memahami konsep, tetapi juga membentuk siswa yang memiliki keterampilan berbahasa yang aplikatif. Dalam konteks ini sebanyak 75% responden mengharapkan adanya penguasaan keterampilan yang adapt diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kebutuhan Kebahasaan

Setiap perspektif para ahli terdahulu menunjukkan bahwa belajar bentuk kata dan kaidah bahasa bermanfaat untuk belajar bahasa Indonesia. Oleh karena itu untuk mengembangkan materi pelajaran diperlukan elemen bahasa seperti bentuk kata dan kaidah kebahasaan. Pada aspek kebahasaan, kebutuhan kosakata sederhana dan kaidah bahasa yang jelas mencerminkan tantangan bagi siswa SMK dalam memahami teks berita. Mendukung penyusunan materi ajar yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, memastikan bahasa mudah dipahami tanpa mengurangi substansi Tomlinshon (dalam Lestari, 2018).

Tabel 3. Kebutuhan kebahasaan

Indikator	Pertanyaan	Saran	Persen
------------------	-------------------	--------------	---------------

Keterbacaan teks	Kosakata apa yang anda butuhkan agar memudahkan anda dalam memahami materi teks berita?	Jawaban umum	28,1%
Kesesuaian informasi	Informasi apa yang anda butuhkan dalam memahami materi ajar teks berita?	Informasi yang kompleks	50%
Bahasa yang komunikatif	Kaidah kebahasaan apa yang anda butuhkan dalam memudahkan anda memahami materi ajar teks berita?	Ketepatan penggunaan kata baku	62,5%

Berdasarkan Tabel 3, aspek kebahasaan menunjukkan sebanyak 28,1% responden siswa memilih jawaban umum sebagai jenis kosakata yang mereka butuhkan untuk memudahkan pemahaman terhadap materi teks berita. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan siswa untuk lebih tertarik pada hal-hal yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan jawaban umum dalam proses pembelajaran adapt memberikan stimulus yang lebih cepat, karena kata-kata tersebut sudah familiar dan maknanya telah mereka pahami dengan baik. Pada indikator kesesuaian informasi, sebanyak 50% responden menyatakan bahwa mereka membutuhkan informasi yang bersifat kompleks dalam memahami materi teks berita. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki karakter berpikir kritis dan cenderung tertarik pada materi yang menantang. Mereka menginginkan informasi yang tidak hanya kompleks dan terbaru agar proses belajar tidak terasa monoton.

Selain itu, sebanyak 62,5% responden menyatakan pentingnya ketepatan penggunaan kata baku dalam pembelajaran. Ketepatan penggunaan kata baku sangat penting untuk menjaga kejelasan dan ketepatan makna dalam berkomunikasi, terutama dalam konteks akademik. Penggunaan kata baku memastikan pesan yang disampaikan mudah dipahami dan menghindari potensi kesalahpahaman.

3. Kebutuhan kegrafikan

Skor tinggi pada kegrafikan menunjukkan preferensi siswa terhadap desain yang estetik, sesuai dengan pendapat Nurhusain & Hadi (2021) bahwa desain pembelajaran efektif melibatkan elemen visual untuk transfer pengetahuan yang optimal. Implikasi praktisnya adalah guru perlu dilatih dalam desain grafis agar materi lebih menarik. Kegrafikan materi ajar sangat penting untuk desain materi ajar karena saat pembaca membacanya mereka akan memperhatikan bagaimana materi ajar itu terlihat baik dari segi bentuk dan sampulnya maupun isi materi ajar (Arumdyahsari *et al.*, 2016).

Tabel 4. Kebutuhan Kegrafikan

Indikator	Pertanyaan	Saran	Persen
Penggunaan jenis dan ukuran huruf	Saat membaca materi ajar, anda lebih tertarik menggunakan jenis huruf?	Times New Roman	93,8%
Ukuran kertas	Anda lebih menyukai bentuk buku kertas panjang?	Kertas panjang A4	73,4%
Tampilan buku	Anda lebih menyukai bentuk layout buku berbentuk?	Menggunakan bingkai	59,4%

Penyajian materi	Ilustrasi seperti apa yang anda sukai dalam penyajian materi ajar teks berita?	Terdapat gambar, audio, dan video	65,6%
Tampilan warna	Jenis gradasi warna apa yang anda sukai?	Hitam putih	39%

Berdasarkan Tabel 4, informasi mengenai kebutuhan kegrafikan dalam materi ajar mencakup lima indikator utama, yaitu jenis huruf, ukuran kertas, bentuk tampilan buku, penyajian materi, dan tampilan warna. Pada indikator pertama, sebanyak 93,8% responden menyatakan lebih tertarik membaca materi ajar yang menggunakan huruf Times New Roman. Pemilihan jenis font yang tepat sangat berpengaruh terhadap kenyamanan membaca dan minat siswa dalam mempelajari materi. Indikator selanjutnya adalah ukuran kertas. Sebanyak 73,4% responden memilih ukuran kertas panjang A4 sebagai ukuran yang paling ideal. Selain itu 59,4% responden menyatakan preferensi terhadap penggunaan bingkai dalam tampilan materi ajar. Pada indikator penyajian materi, sebanyak 65,6% respondend menyatakan bahwa mereka lebih menyukai materi ajar yang dilengkapi dengan unsur gambar, audio, dan video karena dianggap lebih menarik dan membantu pemahaman. Sementara itu dari segi tampilan warna sebanyak 39% responden memilih tampilan hitam putih sebagai gradasi warna yang paling disukai. Pilihan ini menunjukkan bahwa tampilan sederhana dan kontras tetap menjadi preferensi utama dalam penyajian grafis materi ajar.

4. Kebutuhan media pembelajaran

Media pembelajaran saat ini sangat krusial, khususnya dalam konteks pengajaran. Secara ringkas, media pendidikan mencakup berbagai hal yang mendukung interaksi siswa. Ini bisa berupa situasi, peralatan, atau bahan ajar. Media pembelajaran ;adalah sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan konten pembelajaran kepada siswa dan mmbuat proses belajar menjadi lebih menarik (Rahman *et al.*, 2023). Pendpat lain juga berpendpat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang bermanfaat yang adapt digunakan oleh guru untuk mencapau tujuannya (Yusnaldi *et al.*, 2025).

Tabel 5. Kebutuhan Media Pembelajaran

Indikator	Pertanyaan	Saran	Persen
Jenis media ajar yang diinginkan	Dalam pembelajaran teks berita, media ajar seperti apa yang Anda butuhkan?	Platform digital terhubung laptop/android	65,6%
Kriteria media digital yang diinginkan	Media digital seperti apa yang Anda harapkan tersaji pada pembelajaran teks berita ?	Interaktif	87,5%
Tampilan konten digital	Konten bacaan seperti apa yang	Kearifan lokal dan pertanian	59,4%

	Anda inginkan untuk tersedia dalam media teks berita		
Model penyajian teks	Model teks seperti apa yang Anda harapkan tersaji pada media pembelajaran teks berita?	Dialog	76,6%

Berdasarkan Tabel 5 di atas, indikator media dan kriteria yang diinginkan siswa pada tampilan media pembelajaran memiliki masing-masing pilihan sebanyak 65,6% siswa yang memilih media ajar dengan platform digital yang dapat terhubung dengan laptop/android dengan pemilihan buku cetak/e-book. Pembelajaran berbasis media digital dapat membantu siswa karena memberikan mereka peluang baru untuk berpartisipasi dan terlibat dalam pembelajaran (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Siswa juga berharap media digital interaktif adapt diterapkan dalam proses pembelajaran sebanyak 87,5%. Platform digital terhubung dengan laptop/ android sangat membantu untuk mendalami materi-materi terkait teks berita. Pada indikator tampilan konten media sebanyak 59,4% siswa memilih konten bacaan yang diminati yaitu mengenai kearifan lokal dan dunia pertanian. Sebanyak 76,6% siswa memilih model teks dialog untuk dijadikan tampilan penyajian materi ajar teks berita.

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang telah dilakukan secara keseluruhan dikehui bahwa kebutuhan materi ajar interaktif yang diperlukan oleh siswa adalah mereka membutuhkan materi ajar yang memiliki capaian pembelajaran serta adapt membuat mereka memahami secara mendasar dan menyeluruh teori mengenai keterampilan menulis dan menyimak, siswa juga menginginkan materi ajar yang sesuai dengan kehidupan nyata agar mudah mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga lebih menyukai materi ajar yang memiliki kosakata bersifat jawaban umum, karena mereka akan lebih mudah memahami isi terkandung dalam bacaan di dalam materi ajar tersebut, siswa juga menyarankan untuk menyediakan informasi lebih kompleks dalam materi ajar, agar rasional dengan pembelajaran yang akan dipelajari. Siswa menginginkan tampilan dalam materi ajar berbentuk font Times New Roman karena terkesan lebih enak dilihat dan rapi. Siswa juga ingin penyajian materi ajar dengan ilustrasi yang tersedia gambar, audio, dan video agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa juga menginginkan gradasi warna hitam putih untuk disajikan dalam setiap proses pembelajaran. Media materi ajar yang dibutuhkan oleh siswa adalah buku cetak beserta platform digital yang adapt terhubung dengan laptop/android.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang dikumpulkan dari 30 siswa kelas XI ATP 2 di SMKN Pertanian Terpadu Kota Pekanbaru, analisis ini akan memeriksa temuan-temuan tersebut dengan mengaitkan berbagai teori yang relevan yang terdapat dalam artikel ini. Hasil survei kebutuhan mengindikasikan nilai tinggi pada aspek media dan grafis, yang menunjukkan bahwa siswa sangat memerlukan materi pelajaran

interaktif untuk teks berita. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran interaktif dari Heinich *et al.* (dalam Djumingin *et al.*, 2022), yang mengungkapkan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui media digital mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Dalam hal ini, siswa yang berasal dari daerah pedesaan seperti Pekanbaru lebih responsif terhadap elemen visual seperti gambar dan video, karena ini membantu mereka mengatasi keterbatasan dalam mengakses informasi yang terbaru, seperti yang ditemukan dalam observasi awal penelitian.

Selanjutnya, teori diferensiasi pembelajaran oleh Tomlinson (dalam Lestari, 2018) mendukung temuan di sektor kebahasaan, di mana siswa memerlukan kosakata yang sederhana dan aturan bahasa yang jelas. Teori ini menekankan bahwa materi ajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa, sehingga penggunaan bahasa yang mudah dipahami tidak mengurangi arti dari pembelajaran itu sendiri. Di SMKN Pertanian Terpadu, siswa SMK seringkali menghadapi kesulitan dalam memahami teks berita yang rumit, sehingga penyusunan materi yang melibatkan glosarium interaktif, seperti yang diperoleh dari hasil survei, menjadi solusi yang praktis. Hal ini juga sejalan dengan teori Bloom (dalam Sugihartini dan Yudiana, 2018), yang membagi tingkat pemahaman kognitif mulai dari pengetahuan dasar sampai analisis, di mana materi interaktif dapat memfasilitasi peralihan dari pemahaman dasar ke penerapan praktis dalam penulisan berita.

Dalam aspek grafis, nilai tinggi menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai desain yang estetik, yang didukung oleh teori Nurhusain dan Hadi (2021) mengenai desain pembelajaran yang inovatif. Teori ini menjelaskan bahwa elemen visual seperti ilustrasi dan diagram tidak hanya menarik perhatian tetapi juga membantu proses transfer pengetahuan. Dalam penelitian ini, penggunaan warna yang kontras dan tata letak yang teratur mencerminkan kebutuhan siswa untuk meningkatkan fokus mereka, terutama di lingkungan belajar dengan fasilitas yang mungkin terbatas. Teori Mayer mengenai multimedia (dalam Mulyani dan Haliza, 2021) juga relevan, karena mengedepankan prinsip kontiguitas dan koherensi, di mana gambar harus disinkronkan dengan teks untuk mencegah terlalu banyak beban kognitif.

Model ADDIE yang diusulkan oleh Branch (dalam Sugihartini dan Yudiana, 2018) terbukti efektif, karena fase analisis kebutuhan secara langsung menghasilkan desain yang sesuai. Namun, tantangan seperti keterbatasan sarana digital di sekolah perlu diatasi, sebagaimana diusulkan oleh Tondeur (dalam Mulyani dan Haliza, 2021), yang menekankan pentingnya pelatihan untuk guru dalam penerapan teknologi. Penelitian oleh Samlan Hi Ahmad (2024) mengenai pemanfaatan Canva dalam bahan ajar menunjukkan peningkatan minat siswa hingga 50%, yang juga dapat diterapkan dalam pengembangan lebih lanjut di sini.

Secara keseluruhan, pembuatan materi pengajaran ini tidak hanya memenuhi keperluan siswa tetapi juga mendukung Kurikulum Merdeka melalui pemanfaatan teknologi, serta memperbaiki keterampilan baca dan berpikir kritis. Konsep pembelajaran berbasis proyek yang diusulkan oleh Septiana dan Rahmawati (2021) diperkuat melalui kegiatan yang melibatkan siswa, menjadikan mereka sebagai "jurnalis muda" yang secara aktif mencari informasi. Diskusi ini menyoroti bahwa inovasi ini berpotensi mengurangi kesenjangan digital di wilayah pedesaan, meskipun masih memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Defina (2018) yang menekankan pentingnya kombinasi model pengembangan dalam pembuatan bahan ajar bahasa, memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan BIPA atau bahasa Indonesia. Selain itu, teori Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal (dalam Djumingin *et al.*, 2022) menjelaskan bagaimana interaksi sosial melalui diskusi kelompok pada materi interaktif dapat mendorong siswa untuk belajar melampaui batas kemampuan saat

ini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk penerapan materi pengajaran yang lebih efektif di sekolah kejuruan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pengembangan, serta pembahasan yang telah dilakukan, penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas XI ATP 2 SMKN Pertanian Terpadu Kota Pekanbaru memerlukan materi ajar teks berita yang bersifat interaktif, kontekstual, dan relevan dengan lingkungan kehidupan mereka. Kebutuhan tersebut mencakup aspek isi yang berorientasi pada penerapan nyata, kebahasaan yang komunikatif dan mudah dipahami, kegrafikan yang sederhana namun menarik, serta penggunaan media digital yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Pengembangan materi ajar menggunakan model ADDIE menghasilkan rancangan bahan ajar interaktif yang memadukan unsur teks, visual, dan multimedia sehingga mampu menjawab kebutuhan siswa dan mendukung proses pembelajaran yang lebih partisipatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi konteks lokal, khususnya isu pertanian dan kearifan lokal, memberikan kontribusi dalam meningkatkan relevansi materi serta membantu siswa memahami konsep teks berita secara lebih mendalam.

Secara umum, materi ajar interaktif yang dikembangkan berpotensi meningkatkan motivasi belajar, pemahaman struktur dan kaidah teks berita, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis kebutuhan dan pemanfaatan teknologi dapat menjadi strategi efektif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah kejuruan. Oleh karena itu, disarankan agar pengembangan serupa dilakukan pada materi lain serta didukung oleh kesiapan sarana dan kompetensi guru agar implementasinya dapat berjalan secara optimal.

PENGAKUAN

Penulis ingin mengungkapkan rasa syukur yang mendalam kepada SMKN Pertanian Terpadu Kota Pekanbaru atas izin, kolaborasi, dan dukungan yang telah diberikan selama penelitian ini berlangsung. Penghargaan juga ditujukan kepada pengajar Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI ATP 2 yang telah berkontribusi aktif sebagai responden serta menyediakan data yang sangat berguna dalam pengembangan materi ajar interaktif.

Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, Bapak Dr. Asnawi, S.Pd., M.Pd, yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, serta dorongan selama proses penyusunan dan penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh civitas akademika Universitas Islam Riau atas dukungan akademis dan fasilitas yang diberikan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat potensi konflik kepentingan, baik secara finansial maupun non-finansial, yang dapat memengaruhi hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Ardila memiliki tanggung jawab dalam menciptakan ide penelitian, melakukan tinjauan pustaka, merancang metode penelitian, mengumpulkan serta menganalisis data, menciptakan materi ajar yang interaktif, dan menyusun draf utama artikel. Dan bapak Dr. Asnawi, S.Pd., M.Pd, sebagai dosen pembimbing yang berperan dalam memberikan bimbingan secara konseptual dan metodologis, dan

memberikan persetujuan terakhir terhadap versi artikel yang akan dipublikasikan. Keduanya menyatakan telah membaca dan menyetujui konten akhir dari naskah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Azizah, N., Fatirul, A. N., & Harwanto, H. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Mata Pelajaran IPAS Model Addie di SDN Daleman 2*. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(2), 39–49. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2364>
- Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Handini, A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Teks Berita bagi Siswa SMP Kelas VIII. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 4(2), 233–241. <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144–155. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Mudlofir, A. (2021). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Neha, La Ili, & Ashari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.1>
- Nurhusain, & Hadi. (2021). Desain Pembelajaran. Dalam Mudlofir, A. (Ed.), *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta Pusat: Rajawali Pers.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran. Jawa Tengah*: CV. Eureka Media Aksara.
- Septiana, R. E., & Rahmawati, L. E. (2021). Implementasi Eufemisme Dalam Berita Utama Surat Kabar *Tempo* Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Di Smp. *Prasi*, 16(01), <https://doi.org/10.23887/prasi.v16i01.34100>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sustiawati, N. L., Suryatini, N. K., & Mayun Artati, A. A. A. (2018). Pengembangan Desain Pembelajaran Seni Tari Di Sekolah Dasar Berbasis Localgenius Knowledge Berpendekatan *Integrated Learning*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 128–143. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i1.322>