

INOVASI PEMBELAJARAN TEKS BERITA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN ELEMEN *EDU GAME*

Nikkon Bhastari - SMAN 1 Mentaya Hilir Utara
nikkonbhastari14@guru.sma.belajar.id

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Para peserta didik saat ini adalah generasi yang tumbuh dengan teknologi, sehingga pembelajaran berbasis digital menjadi kebutuhan yang mendesak. Pengajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional sering kali kurang menarik bagi peserta didik yang sudah terbiasa dengan interaksi digital dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah teks berita. Namun, penyajian teks berita secara monoton, hanya dengan membaca dan menulis, sering kali dianggap membosankan oleh peserta didik. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam upaya menjawab tantangan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menggabungkan media pembelajaran interaktif dengan elemen *edugame* (permainan edukatif). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *edugame* dapat memberikan pengalaman yang belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. *Edugame* tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam melalui pendekatan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran teks berita menggunakan media interaktif dengan elemen *edugame* menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Fokus Praktik Baik

Fokus praktik baik ini adalah inovasi pembelajaran teks berita dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dikombinasikan dengan elemen *edugame*. Pembelajaran interaktif ini dirancang untuk menarik minat peserta didik dalam memahami struktur dan unsur-unsur teks berita, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menulis teks berita yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Pembelajaran ini melibatkan penggunaan perangkat digital, seperti komputer atau tablet, yang diintegrasikan dengan permainan edukatif teks berita.

Fokus utama dari inovasi ini adalah bagaimana peserta didik dapat belajar teks berita dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, praktik ini juga menekankan pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dan analisis peserta didik dalam menilai isi berita, serta kemampuan mereka dalam menulis berita faktual dan objektif.

3. Tujuan

Tujuan dari inovasi pembelajaran ini adalah:

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dan elemen *edugame* yang menarik.
- b. Mempermudah pemahaman peserta didik tentang struktur, unsur, dan kaidah penulisan teks berita dengan cara yang menyenangkan.
- c. Meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik, khususnya dalam membaca dan menulis teks berita dengan memanfaatkan teknologi.
- d. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik dalam menilai keakuratan dan keobjektifan berita yang disajikan.

4. Manfaat

Inovasi pembelajaran teks berita ini memberikan beberapa manfaat, baik bagi peserta didik, guru, maupun institusi pendidikan, yaitu:

- a. Bagi peserta didik: pembelajaran yang menyenangkan dengan media interaktif dan elemen *edugame* dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik tentang teks berita. Peserta didik juga

diharapkan lebih mampu menulis teks berita yang baik dan sesuai dengan kaidah yang berlaku.

- b. Bagi guru: inovasi ini memberikan alternatif metode pengajaran yang lebih menarik dan efisien, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih mudah dan interaktif. Guru juga dapat lebih mudah mengukur tingkat pemahaman peserta didik melalui hasil interaksi mereka dalam edugame.
- c. Bagi sekolah: inovasi ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan citra positif bagi sekolah sebagai institusi yang mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga dapat menjadi bagian dari upaya sekolah dalam menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan era digital.

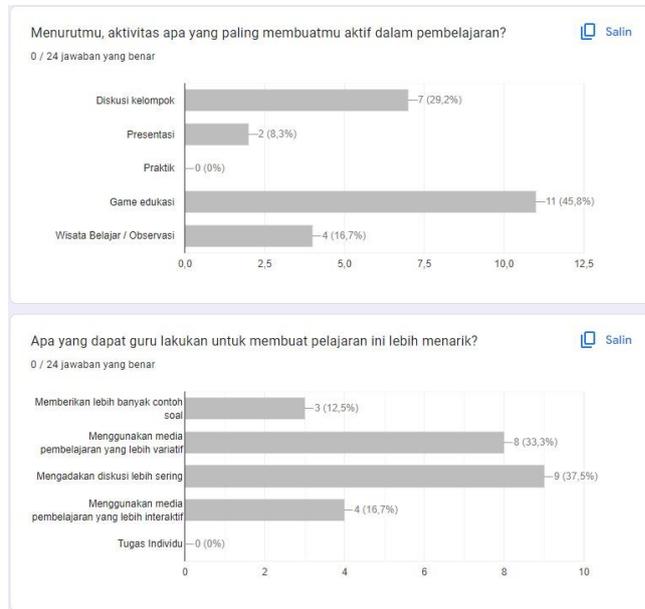
B. ISI

Inovasi pembelajaran teks berita menggunakan media pembelajaran interaktif dengan elemen *edugame* diterapkan melalui beberapa tahapan yang terstruktur. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap aspek pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam pelaksanaan inovasi ini:

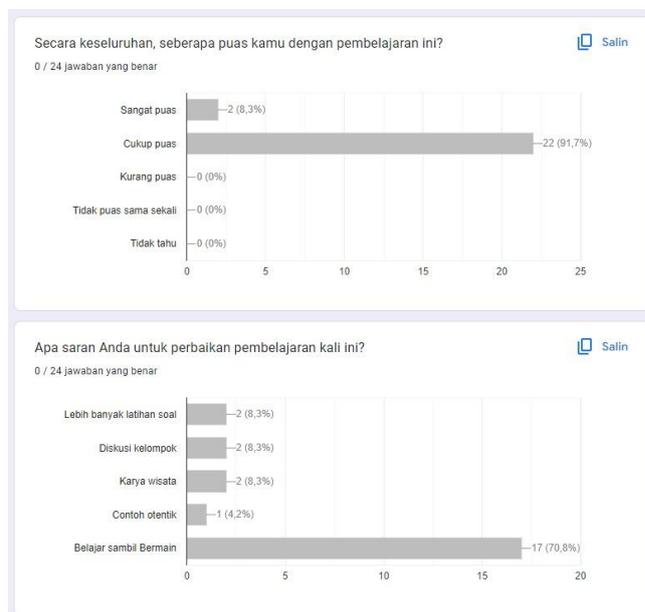
1. Persiapan media dan perangkat

Tahap pertama dalam inovasi ini adalah persiapan media dan perangkat yang akan digunakan dalam pembelajaran. Saya memilih dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang memiliki elemen *edugame* terkait teks berita. Perangkat yang digunakan bisa berupa komputer, laptop, tablet atau telepon genggam yang dilengkapi dengan aplikasi pembelajaran interaktif. Selain itu, saya juga harus memastikan bahwa perangkat yang digunakan dapat diakses oleh semua peserta didik agar proses belajar berjalan lancar.

Dalam pemilihan media pembelajaran saya menyesuaikan dengan hasil refleksi yang saya laksanakan sebelumnya. Berikut hasil survei yang saya lakukan;



Gambar 1



Gambar 2

Pada gambar 1 di atas terlihat bahwa sebanyak 45,8 % peserta didik menginginkan adanya game edukasi. Selain itu, sebanyak 33,3 % peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Pada gambar dua sebanyak 70,8 % peserta didik menyatakan menginginkan

belajar sambil bermain. Untuk melayani keinginan peserta didik tersebut di dalam media pembelajaran interaktif yang saya kembangkan ini saya memuat beberapa pilihan konten materi pembelajaran. Adapun media yang saya muat yaitu, media video, teks dan audio. Dari hasil jawaban refleksi juga diperoleh sebanyak 37,5 % peserta didik menyatakan supaya pembelajaran lebih menarik mereka menginginkan adanya diskusi. Saya berharap dengan berbagai media ini maka peserta didik dapat terpenuhi keinginannya dalam mempelajari teks berita.

Pengembangan *edugame* disesuaikan dengan materi teks berita, dimana dalam permainan tersebut, peserta didik dapat berinteraksi dengan berbagai istilah teks berita dan kearifan lokal. *Edugame* dirancang dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, sehingga dapat menyesuaikan kemampuan peserta didik.

2. Implementasi pembelajaran

Setelah semua media dan perangkat siap, tahap berikutnya adalah implementasi pembelajaran di kelas. Pada tahap ini guru memulai dengan memberikan pengantar mengenai teks berita, termasuk pengertian, struktur dan unsur-unsurnya. Guru juga menjelaskan cara penggunaan media interaktif tersebut melalui perangkat yang sudah disediakan.

Selama proses pembelajaran, peserta didik diajak untuk aktif terlibat dalam permainan edukatif yang telah dirancang. Mereka akan menyelesaikan berbagai tugas yang berkaitan dengan teks berita, antara lain memilih definisi unsur-unsur yang terkait teks berita dan kearifan lokal.

3. Refleksi dan penilaian

Tahap terakhir adalah refleksi dan penilaian. Pada akhir sesi pembelajaran, guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi atas apa yang telah mereka pelajari melalui diskusi kelompok. Peserta didik diminta berbagi pengalaman tentang penggunaan media interaktif dan kesan mereka dalam menyusun teks berita melalui permainan. Guru memberikan penjelasan tambahan jika masih ada peserta didik yang belum memahami materi dengan baik.

4. Pengimbasan inovasi

Kegiatan pengimbasan inovasi pembelajaran yang dilaksanakan ini bertujuan untuk menyebarluaskan praktik baik terkait penggunaan media pembelajaran interaktif dengan elemen *edugame* dalam pengajaran teks berita kepada guru-guru yang bergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris serta rekan sejawat di SMAN 1 Mentaya Hilir Utara. Pengimbasan ini merupakan salah satu langkah untuk memastikan bahwa inovasi pembelajaran yang sudah terbukti efektif dapat diaplikasikan secara lebih luas dan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran di berbagai kelas.

Kegiatan pengimbasan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru untuk terus berinovasi dalam menghadapi tantangan era digital dalam pembelajaran. Di masa sekarang, peserta didik cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, metode tradisional dalam mengajarkan teks berita sering kali dirasa kurang menarik bagi peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar mereka.

Melihat hal tersebut, inovasi dalam pembelajaran teks berita yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan elemen *edugame* telah dikembangkan dan diuji di beberapa kelas dengan hasil yang cukup signifikan. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memahami serta menulis teks berita. Oleh karena itu, inovasi ini dirasa perlu untuk diimbaskan kepada lebih banyak rekan guru, khususnya mereka yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris dan rekan sejawat di sekolah kami.

Kegiatan pengimbasan ini bertujuan untuk:

1. Memberikan pemahaman kepada guru mengenai konsep dan penerapan media pembelajaran interaktif dengan elemen *edugame*.
2. Melatih guru untuk menggunakan dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agar lebih interaktif dan menarik.

3. Menyebarluaskan praktik baik yang telah terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.
4. Mendorong kolaborasi antar guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Kegiatan pengimbasan ini dilaksanakan dalam bentuk lokakarya dan diskusi kelompok. Pertama-tama, peserta yang terdiri dari guru-guru MGMP Bahasa Inggris dan rekan-rekan sejawat dari berbagai mata pelajaran dikumpulkan dalam sesi pembukaan dimana disampaikan pemaparan tentang latar belakang dan tujuan dari inovasi pembelajaran ini.

Setelah itu, dilakukan sesi pemaparan teknis tentang penggunaan media pembelajaran interaktif. Guru-guru diberi demonstrasi langsung tentang bagaimana aplikasi ini dapat diakses dan digunakan, mulai dari penyusunan struktur teks berita hingga penulisan berita. Selain itu, dipaparkan juga cara merancang *game* sederhana yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa lainnya, sehingga guru MGMP bahasa Inggris dapat menyesuaikan inovasi ini dengan pengajaran teks dalam bahasa Inggris.

Kegiatan pengimbasan ini mendapatkan tanggapan positif dari para peserta. Guru-guru menyampaikan bahwa inovasi pembelajaran ini memberikan pandangan baru tentang bagaimana teknologi dan permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Mereka juga merasa lebih termotivasi untuk mencoba pendekatan baru ini dalam mengajarkan materi di kelas masing-masing.

Melalui kegiatan pengimbasan ini, diharapkan semakin banyak guru yang mampu mengimplementasikan inovasi pembelajaran interaktif dengan elemen *edugame* di dalam kelas mereka. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik, relevan dan mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, baik dalam memahami teks berita maupun materi pelajaran lainnya.

C. PENUTUP

Inovasi pembelajaran teks berita menggunakan media interaktif dengan elemen *edugame* merupakan sebuah pendekatan yang efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Penggunaan *edugame* dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka memahami materi secara lebih baik melalui pengalaman bermain yang mendidik.

Inovasi ini memberikan dampak positif baik bagi peserta didik, guru maupun institusi pendidik secara keseluruhan. Bagi peserta didik, media interaktif ini memberikan kesempatan secara *real-time*. Sehingga mereka bisa segera memperbaiki kesalahan. Bagi guru, media memudahkan dalam proses pengajaran dan penilaian, karena berbagai fitur otomatis yang ada dalam *edugame*. Bagi sekolah, inovasi ini menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa depan yang semakin berbasis teknologi. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis *edugame* tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih relevan dan adaptif dengan perkembangan zaman. Penggunaan *edugame* dalam pembelajaran teks berita memberikan solusi bagi tantangan pendidikan di era digital, di mana peserta didik membutuhkan cara belajar yang interaktif dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari tujuan pembelajaran itu sendiri.