

Pembelajaran Menulis Teks Berita Menggunakan Media Educaplay

Ghaitsa Shofa Putri Amalia, Anisa Ulfah, Syifa Khuriyatuz Zahro

Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan
ghaitsa.2021@mhs.unisda.ac.id

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

Learning to write news texts is an important part of developing language skills for grade VII students. However, in practice, many students have difficulty in composing news texts in a coherent, factual, and correct manner. This study aims to describe the planning, implementation, and learning outcomes of writing news texts using Educaplay media, an interactive digital platform designed to increase student participation and interest in learning. This study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques through observation, interviews, documentation, and analysis of students' written work. The teaching module is analyzed to determine the use of digital media in the learning process, while students' writing results are evaluated based on news text assessment guidelines that include structure, language, and clarity of information. The subjects in this study were 22 grade VII students of MTs Tanwiriyah Kalisari in the even semester of the 2024/2025 academic year. The results showed that the use of Educaplay media significantly increased students' enthusiasm, creativity, and ability to write news texts. The average student score reached 80, which is included in the very good category. In conclusion, Educaplay media is effective for use in learning to write news texts and is recommended as an interesting and relevant innovation in Indonesian language learning with current developments.

Keywords: *writing learning, news text, Educaplay media, qualitative descriptive, student learning outcomes.*

Abstrak

Pembelajaran menulis teks berita merupakan bagian penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa siswa kelas VII. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyusun teks berita secara runtut, faktual, dan sesuai dengan struktur yang benar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran menulis teks berita dengan menggunakan media Educaplay, sebuah platform digital interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis hasil karya tulis siswa. Modul ajar dianalisis untuk mengetahui pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran, sedangkan hasil tulisan siswa dievaluasi berdasarkan pedoman penilaian teks berita yang mencakup struktur, kebahasaan, dan kejelasan informasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas VII MTs Tanwiriyah Kalisari pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay secara signifikan meningkatkan antusiasme, kreativitas, dan kemampuan siswa dalam menulis teks berita. Rata-rata nilai siswa mencapai 80, yang tergolong dalam kategori sangat baik. Kesimpulannya, media Educaplay efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks berita dan direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

Kata kunci: pembelajaran menulis, teks berita, media Educaplay, deskriptif kualitatif, hasil belajar siswa.



PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam pengembangan kompetensi berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu tujuan utamanya adalah meningkatkan kemampuan literasi siswa untuk dapat berkomunikasi secara efektif serta mengapresiasi karya sastra dan informasi yang faktual (Misriani, Cintari, and Zulyani, 2023). Pada konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk membentuk siswa yang kritis dan kreatif dalam mengolah serta menyampaikan informasi (Sholekah, 2020). Salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi fokus dalam pembelajaran adalah keterampilan menulis, yang pada praktiknya masih menjadi tantangan tersendiri bagi siswa.

Keterampilan menulis merupakan bentuk komunikasi tidak langsung yang memerlukan penguasaan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan secara terpadu. Proses ini menuntut siswa untuk mampu menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk teks yang runtut, koheren, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Prakoso, Seriardana, and Adnyani (2021) menekankan bahwa keterampilan menulis tidak diperoleh secara instan, tetapi melalui latihan dan pembiasaan yang konsisten. Teks berita menjadi salah satu jenis teks yang penting untuk diajarkan karena memuat informasi faktual dan mengasah kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi secara sistematis.

Teks berita memiliki ciri utama berupa fakta, aktualitas, serta struktur yang khas meliputi judul, teras berita, isi, dan ekor berita. Karisna (2020) menjelaskan bahwa berita merupakan informasi yang disampaikan melalui media massa, baik cetak, elektronik, maupun digital. Oleh karena itu, siswa perlu dibekali dengan kemampuan untuk menulis teks berita yang sesuai struktur, kaidah, serta ciri kebahasaannya. Muffidah, Anggraini, and Purawinangun (2021) menyatakan bahwa teks berita yang ditulis dengan baik akan memudahkan pembaca memahami peristiwa yang dilaporkan. Namun dalam kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis teks berita secara tepat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MTs Tanwiriyah Kalisari, diketahui bahwa siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran menulis teks berita karena metode yang digunakan cenderung monoton dan minim inovasi. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, bahkan banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Maka dari itu, perlu diterapkan pendekatan dan media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Daryanto, (2020) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta memudahkan pemahaman konsep. Menurut Ulfah, (2020), pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Salah satu inovasi media yang mulai banyak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Educaplay. Media ini merupakan platform digital berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, permainan kata, dan dialog animasi. Batitusta and Hardinata, (2024) menyebut Educaplay sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, termasuk dalam menulis esai. Pada konteks pembelajaran teks berita, fitur *dialogue* pada Educaplay memungkinkan guru untuk menyajikan materi melalui percakapan animasi yang menarik, disertai audio dan teks, sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap unsur 5W+1H serta gaya penyampaian berita.

Selain itu, Educaplay mendukung diferensiasi pembelajaran. Isrotun (2022) menegaskan bahwa pembelajaran berdiferensiasi merupakan upaya menyesuaikan aktivitas belajar dengan kebutuhan dan karakter siswa. Adanya berbagai fitur visual, audio, dan audiovisual, Educaplay dapat digunakan untuk memenuhi gaya belajar yang

beragam—baik untuk siswa yang visual, auditori, maupun kinestetik. Keunggulan media ini juga terletak pada aksesibilitasnya, karena dapat digunakan melalui perangkat seluler maupun komputer asalkan terhubung dengan jaringan internet (Dian Syarifah dkk, 2024) Bukti empiris menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Rinjani dkk, (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan media digital yang sesuai dengan kurikulum merdeka berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam teks berita. Hal serupa juga dikemukakan oleh Hervin, Naila, and Faradita, (2024) yang menilai bahwa media digital berbasis game seperti Educaplay dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan Educaplay menjadi relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran menulis di era digital.

Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks berita, penulis melakukan penelitian dengan fokus pada perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Tanwiriyah Kalisari dengan menggunakan media Educaplay. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan antusiasme, kreativitas, dan kemampuan siswa dalam menulis teks berita secara signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 80 yang tergolong sangat baik.

Berdasarkan penjelasan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran utuh mengenai bagaimana media Educaplay dapat diimplementasikan dalam pembelajaran menulis teks berita di tingkat SMP/MTs. Temuan penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi nyata dalam inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menyenangkan, relevan dengan perkembangan teknologi, dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara individual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran menulis teks berita menggunakan media Educaplay pada siswa kelas VII MTs Tanwiriyah Kalisari. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara mendalam dan sesuai dengan kenyataan di lapangan (Waruwu, 2024). Data penelitian diperoleh dari observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Sumber data primer meliputi guru dan siswa, sedangkan sumber sekunder berupa dokumen dan arsip pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Endro Haksara and Margiyati, 2021). Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi teknik dan sumber, serta peningkatan ketekunan dalam pengamatan. Penelitian dilaksanakan selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian sebanyak 22 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru dan siswa bertujuan untuk memperoleh data kualitatif yang mendukung hasil observasi dan tes belajar. Wawancara ini memberikan gambaran mendalam mengenai persepsi mereka terhadap efektivitas penggunaan media Educaplay. Beberapa kutipan pernyataan berikut menunjukkan respons mereka terhadap penerapan media tersebut:

Seorang siswa menyampaikan, “Saya jadi lebih semangat nulis karena bisa belajar sambil main kuis di Educaplay. Jadi enggak cepat bosan.” Guru Bahasa Indonesia juga menyatakan, “Dengan Educaplay, siswa lebih mudah paham struktur berita karena visual dan audio yang disediakan.”

Tabel 1. Rata-rata Skor Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Aspek Penilaian:

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor
Isi	16,5
Struktur	16,4
Kaidah Penulisan	15,5
Ciri Kebahasaan	15,8
Kejelasan Informasi	16,2
Rata-rata Total	80,0

Penilaian dilakukan menggunakan skala 0–20 untuk masing-masing aspek, meliputi: (1) Isi: Ketepatan dan kelengkapan informasi 5W+1H, (2) Struktur: Susunan teks sesuai format berita (judul, teras, isi, ekor), (3) Kaidah Penulisan: Ejaan, tanda baca, kalimat efektif, (4) Ciri Kebahasaan: Kalimat langsung/tidak langsung, kosakata jurnalistik, (5) Kejelasan Informasi: Kelancaran, koherensi, tidak ambigu. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala seperti akses internet yang tidak stabil pada sesi pembelajaran daring dan keterbatasan guru dalam mengoperasikan fitur-fitur lanjutan Educaplay. Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan login karena perangkat kurang mendukung.

Hasil ini berbeda dengan temuan Hervin, Naila, dan Faradita (2024) yang menyatakan media digital tidak terlalu efektif bagi siswa dengan literasi rendah. Namun, dalam penelitian ini, meskipun sebagian siswa sebelumnya belum mencapai KKM, mereka menunjukkan peningkatan setelah menggunakan Educaplay. Media Educaplay dapat dikembangkan tidak hanya untuk teks berita, tetapi juga untuk teks eksplanasi, teks laporan hasil observasi, bahkan dalam pembelajaran IPS atau PKn yang membutuhkan pemahaman informasi faktual. Hal ini mendukung pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media Educaplay dalam pembelajaran menulis teks berita pada siswa kelas VII MTs Tanwiriyah Kalisari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks berita. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor hasil belajar siswa yang dinilai berdasarkan lima aspek penilaian utama: isi, struktur, kaidah penulisan, ciri kebahasaan, dan kejelasan informasi.

Data di atas menunjukkan bahwa seluruh aspek berada dalam kategori baik hingga sangat baik. Aspek isi mendapatkan skor tertinggi karena siswa mampu mengembangkan informasi faktual sesuai dengan unsur 5W+1H. Hal ini sejalan dengan pendapat Muffidah, Anggraini, and Purawinangun (2021) bahwa teks berita yang baik harus menyajikan fakta secara jelas dan lengkap agar mudah dipahami pembaca.

Pada aspek struktur, siswa telah mampu menata teks sesuai urutan yang benar, yaitu judul, teras, isi, dan ekor berita. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur "dialogue" dalam Educaplay membantu siswa memahami dan mempraktikkan struktur teks secara visual dan runtut, sebagaimana didukung.

Aspek kaidah penulisan berada di skor rata-rata 15,5, menandakan bahwa sebagian besar siswa mampu menerapkan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat dengan cukup baik. Keterampilan ini diperoleh melalui kegiatan menulis yang dilakukan secara berulang dan mendapat umpan balik langsung dari guru. (Prakoso, Seriardana, dan Adnyani 2021), keterampilan menulis memerlukan latihan yang konsisten dan refleksi terhadap kesalahan.

Ciri kebahasaan dalam teks berita meliputi penggunaan kalimat langsung, tidak langsung, dan kosakata khas berita. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap unsur kebahasaan ini setelah menonton animasi berita dalam Educaplay, yang memperlihatkan contoh penggunaan kalimat berita secara kontekstual. Temuan ini

didukung oleh Purba, Maulina, and Hutapea (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual membantu siswa memahami ciri kebahasaan dengan lebih baik.

Pada aspek kejelasan informasi, skor rata-rata mencapai 16,2. Ini menunjukkan bahwa informasi dalam teks yang ditulis siswa sudah disampaikan secara jelas, tidak berbelit, dan mudah dipahami. Hal ini menunjukkan efektivitas media Educaplay dalam membangun pemahaman informasi yang sistematis. Secara keseluruhan, penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran menulis teks berita memberikan banyak keuntungan. Pertama, media ini mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa. Kedua, fitur interaktif Educaplay seperti "dialogue" memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Ketiga, media ini mendukung pembelajaran berdiferensiasi karena dapat diakses oleh siswa dengan berbagai gaya belajar: visual, auditori, dan audiovisual (Isrotun, 2022)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia MTs Tanwiriyah Kalisari, penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran menulis teks berita memberi banyak manfaat. Media Educaplay dinilai sangat menarik serta efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Media Educaplay dapat memberikan pengalaman belajar yang baru, terutama fitur *dialogue* yang menampilkan percakapan tokoh secara menarik sehingga siswa dapat memahami struktur teks berita dengan baik. Menurut beliau tampilan visual yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menjadikan pembelajaran tidak membosankan. Untuk meningkatkan minat belajar guru perlu memanfaatkan media yang inovatif seperti Educaplay agar siswa dapat terlibat secara aktif. Selama mengajar kendala guru yang dialami adalah rendahnya kemampuan siswa menyusun struktur teks berita secara runtut. Demikian siswa dapat meningkat secara signifikan apabila materi yang disampaikan menggunakan cara yang menarik.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Batitusta dan Hardinata (2024), yang menyatakan bahwa Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada keterampilan menulis esai. Selain itu, penelitian Wamaftukha (2024) juga menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan interaksi dan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan literasi.

Dengan demikian, Educaplay bukan hanya sekadar media alternatif, tetapi dapat menjadi bagian penting dalam strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital. Guru perlu terus mengembangkan konten interaktif agar pengalaman belajar siswa menjadi semakin relevan, efektif, dan bermakna.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Educaplay dalam pembelajaran menulis teks berita secara signifikan meningkatkan antusiasme, kreativitas, dan kemampuan siswa kelas VII MTs Tanwiriyah Kalisari. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, diperoleh data bahwa media ini efektif dalam membantu siswa memahami struktur teks, penggunaan kebahasaan, dan menyampaikan informasi secara faktual dan runtut. Rata-rata nilai siswa mencapai 80, tergolong dalam kategori sangat baik. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media digital interaktif seperti Educaplay dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan literasi menulis. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan variasi aktivitas Educaplay yang lebih kompleks dan mengkaji pengaruhnya pada keterampilan menulis jenis teks lain, seperti teks eksplanasi atau argumentasi. Selain itu, penelitian dapat diperluas dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas secara statistik serta menjangkau populasi siswa yang lebih luas di berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Batitusta, Fabian Omar, and Vanda Hardinata. 2024. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(3): 2685–90.
- Dian Syarifah, Nurul et al. 2024. "Pemanfaatan Video Animasi Dan Games Educaplay Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila." *Edutama* 1(1): 63–71. <https://ejournal.rizaniamedia.com/index.php/edutama/article/view/102> (April 24, 2025).
- Endro Haksara, and Margiyati. 2021. "Pelatihan Analisis Data Dengan Menggunakan Statistik Untuk Para Kepala Ruangan Rawat Inap Rumah Sakit Tk.li Dr. Soedjono Magelang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sisthana* 3(1): 13–15.
- Hervin, Rizky Pratama, Ishmatun Naila, and Meirza Nanda Faradita. 2024. "Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Diorama Pada Pembelajaran Materi Ekosistem." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(1): 927–37.
- Isrotun, Umi. 2022. "Upaya Memenuhi Kebutuhan Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi." *2 st Proceeding STEKOM* 2(1): 1–10.
- Karisna, Deksen. 2020. "Analisis Unsur-Unsur Kelengkapan Berita Dalam Teks Berita Siswa Mts. Muhammadiyah Lebung Itam." *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan* 18(1): 95.
- "Daryanto, 2020, Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Dinas Perpustakaan Dan Arsip Daerah DIY." <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=291519> (April 17, 2025).
- Misriani, Agita, Shesilia Cintari, and Nuriza Zulyani. 2023. "2392-Article Text-19612-1-10-20230902." 6(September): 7131–36.
- Muffidah, Rismala, Nori Anggraini, and Ira Anisa Purawinangun. 2021. "Analisis Wacana Kritis Dimensi Teks Model Teun a. Van Dijk Pada Teks Berita Siswa Kelas Viii Smpn 28 Kota Tangerang." *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10(1): 33.
- Prakoso, Ananda Rival, Putu Seriardana, and Luh Diah Surya Adnyani. 2021. "Implementasi Genre Based Approach Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Explanation Text." *Indonesian Gender and Society Journal* 2(1): 1–9.
- Purba, Hartati Meylisa, Intan Maulina, and Bilferi Hutapea. 2021. "Teknik 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan) Dalam Menulis Teks Berita." *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia* 1(01): 24–38.
- Rinjani, Ida Rifaniah et al. 2023. "Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Tersedia Secara Online <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS> Penilaian Dalam Menulis Teks Berita Berorientasi Kurikulum Merdeka Di Kelas Vii Smp Negeri 4 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 13(2): 79–88. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v13i2.64714>.
- Sholekah, Friska Fitriani. 2020. "Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013." *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1): 1–6.
- Ulfah, A. 2020. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi." *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra ...* (4): 410–23.
- Wamaftukha, Novika. 2024. "Penerapan Model Think Write Talk." <http://repository.unisda.ac.id/id/eprint/329>
- Waruwu, Marinu. 2024. "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan." *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 5(2): 198–211.