Development of ICT-Based Interactive Learning Media to Improve Argumentative Writing Skills of Grade X High School Students

by Saepuloh Saepuloh

Submission date: 06-Nov-2026 01:53PM (UTC+0700)
Submission ID: 3081694353
File name: 46_Artikel_JTIK_V12N2_Saepuloh_3647.pdf (399.25K)
Word count: 4830
Character count: 33234

Jurnal Teknlogi Informatika dan Komputer MH. Thamrin p-ISSN 2656-9957; e-ISSN 2622-8475
Volume 12 No 2; September 2026 Hal 1790-1807

Development of ICT-Based Interactive Learning Media to Improve Argumentative Writing Skills of Grade X High School Students

Saepuloh[1)*)]

[1)]Institut Pendidikan Indonesia Garut
[*)]**Correspondence author**: taopikrijal15@gmail.com, Garut, Indonesia
DOI: https://doi.org/10.37012/jtik.v12i2.3647

Abstract

This study aims to develop an interactive learning media based on Information and Communication Technology (ICT) to improve students' argumentative writing skills in tenth-grade senior high school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study were tenth-grade students at a senior high school. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the developed learning media was categorized as very feasible based on expert validation results with an average percentage of 88.3%. In addition, the use of ICT-based interactive learning media proved effective in improving students' writing skills, as indicated by the increase in the average score from 65 in the pretest to 82 in the posttest. Students' responses to the learning media were also categorized as very good, with a percentage of 89%. Thus, the developed ICT-based interactive learning media can be used as an alternative in Indonesian language learning to improve students' argumentative writing skills.

Keywords: *Interactive Learning Media, ICT, Argumentative Text, Writing Skills*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi siswa SMA kelas X. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas X di salah satu sekolah menengah atas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli dengan persentase rata-rata 88,3%. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 65 pada pretest menjadi 82 pada posttest. Respon siswa terhadap media pembelajaran juga menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 89%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis TIK yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, TIK, Teks Argumentasi, Keterampilan Menulis

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan yang cukup besar dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Kehadiran teknologi tidak lagi hanya dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga menjadi media yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan efektif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan TIK memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memperoleh berbagai sumber informasi sekaligus meningkatkan partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Zaimatun, 2023). Meskipun demikian, implementasi pembelajaran di tingkat sekolah menengah, khususnya pada siswa kelas X, masih didominasi oleh metode konvensional sehingga pemanfaatan teknologi belum diterapkan secara maksimal.

Kemampuan menulis merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu bentuk keterampilan tersebut adalah menulis teks argumentasi yang menuntut siswa mampu menyampaikan pendapat secara logis, sistematis, serta didukung oleh fakta dan data yang relevan. Namun, kemampuan siswa dalam menyusun teks argumentasi masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari kurang optimalnya kemampuan mereka dalam mengembangkan argumen yang runtut dan meyakinkan. Rendahnya kemampuan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain minimnya latihan menulis, rendahnya tingkat literasi, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam kegiatan belajar mengajar (Maryam et al., 2022).

Kemajuan teknologi digital membuka peluang yang lebih luas bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi melalui berbagai sumber belajar berbasis internet. Beragam informasi dan referensi digital dapat diakses dengan mudah sehingga membantu siswa memperkaya wawasan sekaligus mengembangkan ide dalam kegiatan menulis. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan menulis serta mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Adinda & Hasanudin, 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Samudra et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pengembangan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menggabungkan penyampaian materi dengan berbagai aktivitas interaktif, seperti latihan menulis, pemberian umpan balik, dan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga memiliki kesempatan untuk menerapkan materi secara langsung dalam praktik menulis. Kehadiran media pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong keaktifan siswa, serta membantu meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi secara lebih efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dapat mendukung peningkatan keterampilan menulis teks argumentasi pada siswa kelas X SMA. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru, membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis serta literasi digital, dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi berbahasa peserta didik, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut memiliki keterkaitan yang erat sehingga pengembangannya perlu dilakukan secara terpadu dalam kegiatan pembelajaran. Selain berorientasi pada penguasaan aspek kebahasaan, pembelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memahami serta mengolah berbagai informasi yang diperoleh siswa (Tarigan, 2013). Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu kompetensi yang memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis. Aktivitas menulis bukan hanya proses merangkai kata menjadi kalimat, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir dalam menyusun gagasan, mengorganisasi informasi, serta menyampaikan pendapat secara runtut, logis, dan sistematis. Salah satu bentuk keterampilan menulis yang perlu dikuasai siswa adalah

penyusunan teks argumentasi. Jenis teks ini bertujuan untuk meyakinkan pembaca melalui penyampaian pendapat yang diperkuat dengan fakta, data, maupun bukti yang relevan sehingga argumen yang disampaikan memiliki dasar yang kuat (Maryam et al., 2022).

Meskipun demikian, kemampuan menulis teks argumentasi pada peserta didik masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menggali ide, mengembangkan isi tulisan, menyusun struktur argumentasi secara runtut, serta memilih penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah penulisan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan strategi maupun media yang mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis secara lebih efektif dan berkelanjutan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan peluang yang besar dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran pada era digital. Pemanfaatan teknologi memungkinkan peserta didik memperoleh berbagai sumber informasi secara lebih cepat, mudah, dan luas tanpa dibatasi ruang maupun waktu. Selain memperluas akses terhadap informasi, penggunaan TIK juga mampu meningkatkan interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan menarik (Zaimatun, 2023).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencari referensi, mengakses berbagai sumber bacaan digital, serta mengembangkan kemampuan menulis melalui beragam platform pembelajaran. Ketersediaan sumber belajar berbasis digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih mandiri sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam mengolah informasi menjadi sebuah tulisan yang berkualitas. Oleh karena itu, penerapan TIK dalam proses pembelajaran dipandang sebagai salah satu upaya yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, maupun materi pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian, membangkitkan minat, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu bentuk media yang banyak dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif. Media ini memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dengan sistem sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran (Arsyad, 2015).

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis TIK memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, komunikatif, dan berorientasi pada aktivitas siswa. Selain mempermudah pemahaman terhadap materi yang dipelajari, media interaktif juga mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang lebih variatif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan media interaktif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya dalam mengembangkan keterampilan menulis peserta didik (Samudra et al., 2025).

Hubungan antara media pembelajaran interaktif berbasis TIK dengan peningkatan keterampilan menulis terlihat dari karakteristik media tersebut yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menyediakan berbagai aktivitas praktik, seperti latihan menulis, kuis interaktif, pemberian umpan balik, serta evaluasi hasil belajar. Fasilitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan menulis secara bertahap sehingga kompetensi yang dimiliki dapat berkembang secara berkesinambungan.

Selain mendukung aktivitas latihan, pemanfaatan media digital juga memperluas akses siswa terhadap berbagai referensi yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam mengembangkan ide tulisan. Semakin banyak informasi yang diperoleh, semakin besar pula peluang siswa untuk menghasilkan tulisan argumentatif yang lebih berkualitas. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa (Adinda & Hasanudin, 2025). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta menguji efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan menulis teks argumentasi pada siswa. Metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada proses pengembangan, penyempurnaan, dan validasi suatu produk agar layak diterapkan dalam dunia pendidikan (Sugiyono, 2019). Seiring perkembangan penelitian

pendidikan, metode ini masih menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan karena mampu menghasilkan produk yang bersifat praktis, inovatif, dan telah melalui proses pengujian kelayakan (Hidayat & Nuryani, 2021).

Pengembangan media dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Model tersebut dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis, mudah diterapkan, serta fleksibel dalam proses perancangan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, model ADDIE telah banyak digunakan sebagai acuan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena dinilai mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Putri & Nugroho, 2022).

Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas X pada salah satu sekolah menengah atas. Penelitian ini memanfaatkan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta berbagai permasalahan yang dihadapi selama proses belajar mengajar. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui penyebaran angket, pelaksanaan tes, serta hasil penilaian validasi media oleh para ahli. Penggabungan kedua jenis data tersebut bertujuan memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan (Creswell, 2014; Rahmawati, 2020).

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi awal pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya terkait kemampuan siswa dalam menulis teks argumentasi. Wawancara dilaksanakan bersama guru mata pelajaran guna menggali informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan kendala yang dihadapi di kelas. Selanjutnya, angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, sedangkan tes diberikan untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran (Sugiyono, 2019; Wulandari, 2021).

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup lembar observasi, pedoman wawancara, angket respons siswa, lembar validasi ahli, serta instrumen tes keterampilan menulis teks argumentasi. Lembar validasi dimanfaatkan untuk menilai kelayakan media berdasarkan

aspek materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Sementara itu, angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemudahan, serta daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan (Arsyad, 2015).

Tahapan penelitian dilaksanakan sesuai dengan alur pada model ADDIE. Tahap Analysis difokuskan pada identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Selanjutnya, tahap Design dilakukan dengan menyusun rancangan media yang meliputi penentuan materi, penyusunan alur pembelajaran, desain antarmuka, serta penyusunan fitur-fitur pendukung. Pada tahap Development, rancangan tersebut diwujudkan menjadi media pembelajaran interaktif berbasis TIK yang kemudian divalidasi oleh ahli untuk memastikan kelayakannya. Tahap Implementation dilaksanakan melalui uji coba media kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tahap terakhir, yaitu Evaluation, bertujuan menilai kualitas dan efektivitas media berdasarkan hasil belajar siswa serta respons pengguna terhadap media yang telah diterapkan (Branch, 2009; Putri & Nugroho, 2022).

Analisis data dilakukan dengan mengombinasikan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi maupun wawancara sehingga diperoleh gambaran mengenai kebutuhan dan pelaksanaan pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli serta respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Peningkatan keterampilan menulis dianalisis melalui perbandingan nilai pretest dan posttest, sedangkan pengujian efektivitas media dilakukan menggunakan uji t guna mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran (Creswell, 2014; Rahmawati, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisi Kebutuhan

Tahap awal penelitian dilaksanakan melalui proses analisis (Analysis) untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dilakukan menggunakan teknik observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X. Tahap ini bertujuan

memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung serta mengetahui berbagai kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran menulis teks argumentasi.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran menulis teks argumentasi masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas, sehingga pemanfaatan media pembelajaran interaktif belum diterapkan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide, menyusun argumen yang logis, serta mengembangkan isi tulisan secara sistematis. Selain itu, rendahnya minat siswa terhadap kegiatan menulis dipengaruhi oleh kurang bervariasinya metode pembelajaran serta terbatasnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pendukung pembelajaran.

Informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru memperlihatkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mempermudah mereka dalam memahami konsep, struktur, dan langkah-langkah penyusunan teks argumentasi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis TIK dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran sekaligus membantu mengatasi berbagai permasalahan yang ditemukan di kelas.

Desain

Tahap Design difokuskan pada penyusunan rancangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Pada tahap ini dilakukan perencanaan mengenai struktur media, penyajian materi, tampilan antarmuka, serta fitur-fitur yang akan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil perancangan media pembelajaran dijelaskan sebagai berikut.

Perancangan Struktur Media

Media pembelajaran dirancang menggunakan struktur yang sistematis agar pengguna dapat mengakses setiap fitur dengan mudah. Struktur media terdiri atas beberapa menu utama, yaitu halaman utama, materi pembelajaran, latihan menulis, serta evaluasi pembelajaran.

Seluruh menu dihubungkan melalui sistem navigasi yang sederhana sehingga memudahkan siswa berpiindah dari satu halaman ke halaman laiinnya tanpa mengalami kesulitan.

Tampilan menu utama media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1.

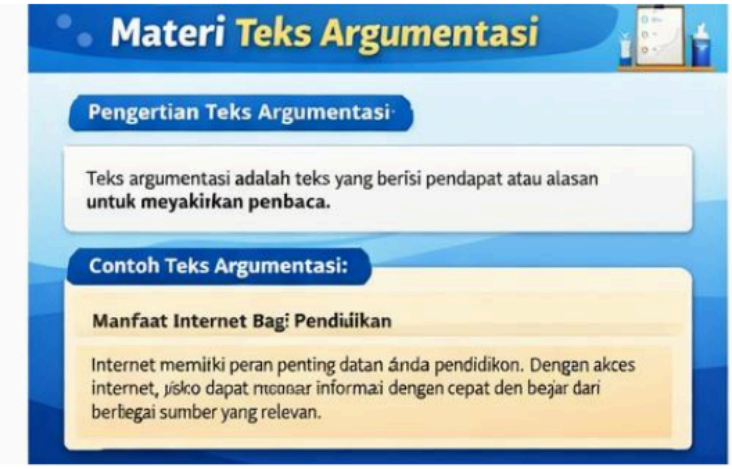


Gambar 1. Tampilan Menu Utama Media Pembelajaran

Perancangan Materi Pembelajaran

Materii yang disajikan dalam media pembelajaran mencakup konsep dasar teks argumentasi, struktur penyusunannya, serta contoh penerapan dalam bentuk teks. Penyusunan materi dilakukan secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami sehingga sesuai dengan karakteristik siswa kelas X. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, materi juga dilengkapi dengan ilustrasi, contoh penerapan, dan penjelasan pendukung yang relevan.

Tampilan materi pembelajaran dalam media dapat dilihat pada Gambar 2.



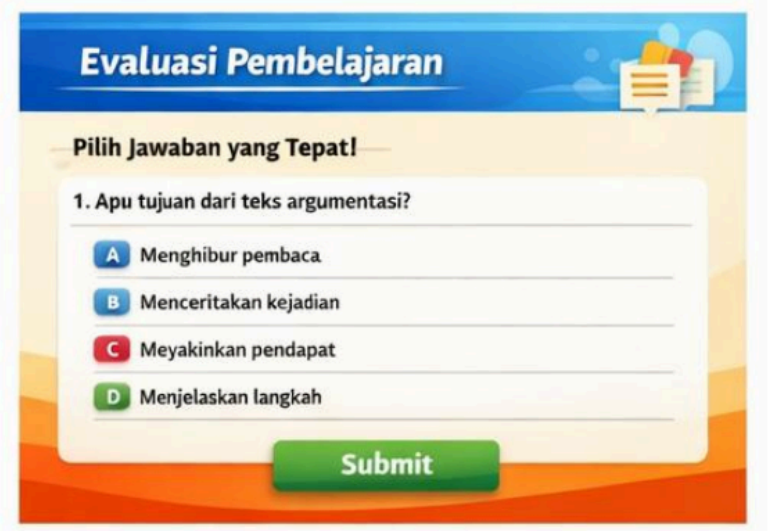
Gambar 2. Tampilan Materi Teks Argumentasi

Perancangan Latihan dan Evaluasi

Selain menyediakan materi pembelajaran, media yang dikembangkan juga dilengkapi dengan fitur latihan dan evaluasi sebagai sarana untuk mengukur pemahaman sekaligus melatih keterampilan menulis siswa. Pada menu latihan, siswa diimiinta menyusun teks argumentasi berdasarkan toipiik yang telah diitentukan sehingga mereka dapat menerapkan materi yang telah dipelajari secara langsung. Sementara itu, menu evaluasi beriisii soial piiliihan ganda yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 3. Tampilan Latihan Menulis



Gambar 4. Tampilan Evaluasi Pembelajaran

Setiiap gambar, tabel, maupun grafiik dalam penelitian ini disusun berdasarkan urutan kemunculannya dan diitempatkan sedekat mungkiin dengan pembahasan yang berkaiitan. Penyebutan gambar dan tabel di dalam naskah menggunakan nomor urut, miisalnya Gambar 1, Gambar 2, atau Tabel 1, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami keterkaitan antara hasil yang disajikan dengan pembahasannya. Seluruh hasil yang diperoleh kemudian dianalisis dan diiiinterpretasiikan untuk menjawab tujuan penelitian serta menunjukkan manfaat media pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi siswa.

Pengembangan Media

Tahap Development merupakan proses mewujudkan rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk yang siap digunakan. Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dikembangkan sesuai dengan spesiifiikasii desain yang telah diitetapkan. Setelah proses pengembangan selesai, media selanjutnya melalui tahap validasi oleh para ahli untuk menilai tingkat kelayakan sebelum diterapkan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Pengembangan Media

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang memuat beberapa koimpoinen utama, yaitu halaman utama, materi pembelajaran, latihan menulis, serta evaluasi. Selain menyajiikan materi pembelajaran, media ini dilengkapi dengan fitur navigasi yang mudah digunakan, aniimasii pendukung, dan tampilan viisual yang menarik sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli

Setelah media selesai dikembangkan, tahap beriikutnya adalah melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan sehingga media yang dihasilkan memenuhi standar sebelum diiiimplementasiikan dalam pembelajaran.

Hasil validasi media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.

Hasil Validasi Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kelayakan Isi	88%	Sangat Layak
Tampilan	90%	Sangat Layak
Penggunaan	87%	Sangat Layak
Rata-rata	88,3%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi pada Tabel 1, media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,3% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriiteriia kelayakan baik dari aspek materi, desain, maupun kemudahan penggunaan sehingga dinilai layak untuk digunakan pada tahap implementasi pembelajaran.

Revisi Media

Masukan yang diberikan oleh valiidatoir menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan media pembelajaran. Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan desain antarmuka agar lebih menarik, penataan kembalii materi supaya lebih sistematis dan mudah dipahami, serta perbaikan navigasi agar penggunaan media menjadi lebih mudah bagi siswa. Proses reviisii tersebut bertujuan meningkatkan kualitas media sehingga siap digunakan pada tahap uji coba.

Implementasi

Tahap Implementation dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis TIK kepada siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis teks argumentasi. Pada tahap ini media digunakan sebagai sarana utama dalam penyampaian materi, pelaksanaan latihan, dan kegiatan evaluasi sehingga seluruh proses pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan media yang telah dikembangkan.

Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media interaktif sebagai pendukung utama proses belajar mengajar. Guru menyampaikan materi melalui media yang telah diisiiapkan, kemudian siswa mempelajarii materi tersebut, mengerjakan latihan menulis, dan menyelesaikan evaluasi yang tersedia. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiiasme dan partisipasi yang lebih tinggi diibandiingkan dengan pembelajaran yang sebelumnya menggunakan metode konvensional.

Hasil Pretest dan Posttest

Efektiiviitas media pembelajaran diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media

Tabel 2.

Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Keterangan	Nilai Rata-rata
Pretest	65
Posttest	82

Data pada Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65 pada saat pretest menjadi 82 setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis TIK memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks argumentasi.

Aktivitas Siswa

Selama proses implementasi, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup siigniifiikan. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berdiiskusii, memahami materi, serta menyelesaikan latihan yang tersedia pada media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Evaluasi

Tahap Evaluation dilaksanakan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasii dilakukan melalui analisis terhadap hasil angket respons siswa serta pembahasan hasil penelitian dengan menghubungkannya pada teoirii dan hasil penelitian terdahulu sehingga diperoleh gambaran mengenai keberhasiilan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Hasil Respon Siswa

Tiingkat peneriimaan siswa terhadap media pembelajaran diukur melalui penyebaran angket setelah seluruh rangkaiian pembelajaran selesai dilaksanakan.

Tabel 3.

Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kemenari kan	90%	Sangat Bai k
Kemudahan	88%	Sangat Bai k
Manfaat	89%	Sangat Bai k
Rata-rata	89%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket pada Tabel 3, media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 89% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai memiliki tingkat kemenariikan, kemudahan penggunaan, serta manfaat yang tinggi menurut persepsii siswa.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks argumentasi siswa. Temuan tersebut terlihat dari meniingkatnya rata-rata nilai pretest dan posttest, serta didukung oleh hasil angket yang menunjukkan respons positif siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Peningkatan kemampuan menulis tersebut dipengaruhi oleh karakteristik media yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Kehadiran fitur latihan, evaluasi, serta penyajian materi yang interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam sekaligus menerapkannya secara langsung dalam kegiatan menulis. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada aktivitas peserta didik.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital mampu meningkatkan keterampilan menulis sekaligus mendorong motivasi belajar peserta didik (Adinda & Hasanudin, 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga terbukti meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapaii secara lebih optimal (Samudra et al., 2025).

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat diisiimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis TIK yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu alternatif

pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis teks argumentasi. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, efektif, dan berorientasi pada keaktifan peserta didik.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini berhasiil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada materi menulis teks argumentasi untuk siswa kelas X SMA dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Produk yang dihasilkan memiliki susunan yang sistematis, meliputi halaman utama, materi pembelajaran, latihan menulis, serta evaluasi yang saliing teriintegrasii sehingga mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil implementasi juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks argumentasi siswa yang diitunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata pretest dan posttest. Selain itu, hasil angket respons siswa memperlihatkan bahwa media yang digunakan memperoleh penilaian sangat baik, yang menunjukkan bahwa media tersebut menarik, mudah dioperasikan, serta membantu siswa dalam memahami materi dan mengembangkan kemampuan menulis secara lebih optimal.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis TIK memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menulis teks argumentasi. Penggunaan media tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong keaktifan, motivasi, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK sebagai salah satu strategi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, khususnya pada materi menulis teks argumentasi. Bagii siswa, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kemampuan menulis sekaligus

memperkuat literasi digital. Sementara itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan fitur yang lebih inovatif, mengiintegrasiikan teknologi yang lebih mutakhiir, serta menguji efektiiviitasnya pada materi, jenjang pendidikan, atau karakteristik peserta didik yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan koimprehensiif.

Penuliis mengucapkan terima kasih kepada Institut Pendiidiikan Indonesia Garut yang telah memberikan dukungan, fasiiliitas, serta kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh piihak yang telah membantu dan berkointriibusii, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

1. Adinda, R., & Hasanudin, C. (2025). Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 9*(1), 45–55. https://doi.org/10.1234/jpbi.v9i1.2025
2. Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
3. Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6
4. Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
5. Haliza, N., Kuntarto, E., & Kusmana, A. (2020). Pemerolehan bahasa anak berkebutuhan khusus (tunarungu) dalam memahami bahasa. *Genre, 2*(1), 5–11. https://doi.org/10.26555/jg.v2i1.2051
6. Hariyono, S., & Nurhadi, N. (2020). Needs hierarchy of the central characters in two short stories by Faisal Oddang. *Sawerigading, 26*(1), 19–31. https://doi.org/10.26499/sawer.v26i1.680
7. Hidayat, T., & Nuryani. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknologi, 5*(2), 101–110.
8. Maryam, S., et al. (2022). Analisis kemampuan menulis teks argumentasi siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa, 8*(2), 120–130.

9. Noivaliina. (2021). Pemerolehan bahasa penderita tunarungu dan tunawicara (kajian pragmatik pada kosakata dan fonetis). *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra, 1*(1), 92–99. https://doi.org/10.51878/language.v1i1.455

10. Putri, D. A., & Nugroho, Y. (2022). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 6*(1), 45–55.

11. Rahmawati, L. (2020). Metode penelitian campuran dalam studi pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian, 4*(2), 88–95.

12. Samudra, A., et al. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 10*(1), 60–70.

13. Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)*. Alfabeta.

14. Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.

15. Wulandari, S. (2021). Teknik pengumpulan data dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 3*(1), 55–62.

16. Yulianti, S., & Firdaus, W. (2020). Keterancaman bahasa Roswar: Analisis daya hidup bahasa. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa, 9*(2), 358–373. https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2942

17. Zaimatun. (2023). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Digital, 7*(1), 25–35.

Development of ICT-Based Interactive Learning Media to Improve Argumentative Writing Skills of Grade X High School Students

ORIGINALITY REPORT

28%	30%	25%	15%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Perguruan Tinggi Pelita Bangsa Student Paper	6%
2	journal.thamrin.ac.id Internet Source	5%
3	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	3%
4	journal.unpas.ac.id Internet Source	2%
5	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	2%
6	www.journal.unpas.ac.id Internet Source	1%
7	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
8	calamus.id Internet Source	1%
9	Muhammad Azrul Wicaksono, Rohman Dijaya. "Marker-Based WebAR Application for Three-Dimensional Human Skull Visualization in Science Learning", Jurnal Informatika Terpadu, 2026 Publication	1%
10	text-id.123dok.com Internet Source	1%
11	jpfis.unram.ac.id Internet Source	1%
12	lab.tik.pnj.ac.id Internet Source	1%
13	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1%
14	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	

		1 %
15	archive.umsida.ac.id Internet Source	1 %
16	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	1 %
17	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		