



Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Mengevaluasi Informasi dalam Teks Negosiasi untuk Siswa SMA

Al Abil Hidayatullah¹, Dina Ramadhanti^{2*}

^{1,2}*Universitas PGRI Sumatera Barat*

alabilhidayatullah@gmail.com¹, dinaramadhanti32@gmail.com^{2*}

DOI: doi.org/10.32528/bb.v11i1.4498

First received: 15-11-2025

Final proof received: 17-02-2026

ABSTRAK

Media pembelajaran digunakan sebagai alat yang membantu guru untuk mengajar dan membantu peserta didik untuk belajar. Peserta didik memerlukan media pembelajaran interaktif yang kontekstual, partisipatif, adaptif, dan adanya umpan balik untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi praktikalitas media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, penelitian ini melibatkan 30 orang peserta didik dan 3 orang guru mata pelajaran untuk memberikan tanggapan mereka terhadap media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi yang telah dirancang dan divalidasi oleh ahli. Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket praktikalitas untuk guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif pada materi mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi dinyatakan sangat praktis. Guru menyatakan sangat praktis dengan persentase 93,33% pada aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kebermanfaatan, ketertarikan peserta didik, dan kesesuaian dengan materi pembelajaran. Peserta didik juga menyatakan sangat praktis dengan persentase 82,46% pada aspek kemudahan penggunaan, keterlibatan dan minat, kemudahan pemahaman, dukungan terhadap pembelajaran, dan kesesuaian dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai rujukan dan alat bantu bagi guru dan peserta didik untuk pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi.

Kata kunci: praktikalitas, media pembelajaran, mengevaluasi informasi, teks negosiasi

ABSTRACT

Learning media is used as a tool that helps teachers to teach and helps students to learn. Students need interactive learning media that is contextual, participatory, adaptive, and provides feedback to measure the achievement of learning objectives. This study aims to evaluate the practicality of interactive learning media in learning to evaluate information in negotiation texts. Using descriptive quantitative approach, this study involved 30 students and 3 subject teachers to give their responses to interactive learning media in learning to evaluate information in negotiation texts that have been designed and validated by experts. The research data was collected using a practicality questionnaire for teachers and students. The results showed that teachers and students stated that the interactive learning media on the material of evaluating information in negotiation texts were declared very practical. Teachers stated that the learning media was very practical with a percentage of 93.33% in the aspects of ease of use, time efficiency, usefulness, students' interest, and suitability for learning materials. Students also stated that the learning media was very practical with a percentage of 82.46% in the aspects of ease of use, involvement and interest, ease of understanding, support for learning, and suitability with learning materials. Thus, this interactive learning media can be used as a reference and tool for teachers and students to learn to evaluate information in negotiation texts.

Keywords: practicality, learning media, evaluating information, negotiation texts

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang SMA berperan strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif peserta didik. Salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai peserta didik adalah kemampuan mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi. Kompetensi ini tidak hanya menuntut siswa memahami isi teks tetapi juga menilai keakuratan, relevansi, dan keefektifan argumen yang digunakan dalam proses negosiasi untuk mencapai kesepakatan yang adil bagi kedua belah pihak. Kedua belah pihak saling bernegosiasi untuk menyampaikan penawaran, pengajuan, dan persetujuan tentang sesuatu hal (Ramadhanti & Yanda, 2022). Lebih lanjut, keterampilan mengevaluasi informasi misalnya dalam teks negosiasi ini merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting untuk membentuk generasi yang cakap secara literasi dan reflektif (Gunawan et al., 2020).

Realitanya di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi informasi masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan membedakan fakta dan opini, tidak mampu mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan argumen, serta belum mampu

menyimpulkan nilai logis dari teks negosiasi (Rahmawati & Nurhadi, 2021). Kondisi ini diperburuk oleh pendekatan pembelajaran yang masih didominasi dengan metode konvensional, berpusat pada guru, dan minim aktivitas interaktif. Sumber belajar yang digunakan guru cenderung monoton seperti lembar kerja dan buku teks sehingga kurang mampu menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar (Sari, 2022). Terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, peserta didik merasa guru masih belum menggunakan sarana pembelajaran secara maksimal, buku sumber belum bervariasi, dan media yang digunakan belum meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hidayatullah et al., 2025b). Akibatnya, pembelajaran mengevaluasi informasi tidak memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan hanya berfokus pada hasil, bukan proses berpikir.

Dalam konteks pendidikan Abad ke-21, pembelajaran yang efektif seharusnya mengintegrasikan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan interaktif. Media pembelajaran interaktif terbukti dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak, melibatkan mereka dalam simulasi situasi nyata, serta meningkatkan retensi belajar (Yuliani et al., 2020). Selain itu, media digital interaktif memungkinkan adanya *feedback* langsung yang berperan penting dalam proses metakognitif saat peserta didik melakukan evaluasi terhadap informasi (Fitri & Suryani, 2021). Selain itu, peserta didik sangat memerlukan media pembelajaran yang lebih kontekstual (relevan dengan kehidupan sehari-hari), partisipatif (menuntut siswa untuk berkreasi), adaptif dengan beragam gaya belajar mereka, dan dilengkapi dengan umpan balik, misalnya kuis untuk mengukur keterampilan mereka (Hidayatullah et al., 2025a). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai *learning partner* yang mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, misalnya: media pembelajaran berupa booklet mampu diterima dengan baik oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran (F. Oktavia & Zulyusri, 2024); media pembelajaran interaktif pada pembelajaran rangkaian listrik membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Yanto, 2019); media pembelajaran akting berbasis YouTube mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Dewi et al., 2020); multimedia interaktif dalam pembelajaran teks deskripsi mampu menarik minat peserta didik untuk belajar dan mendukung aktivitas pembelajaran (W. Oktavia & Harjono, 2020); serta

penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran teks anekdot mampu mengukur kemampuan awal dan mengelompokkan peserta didik menjadi mahir, cukup mahir, dan butuh bimbingan (Kamarullah et al., 2025). Sebagian besar temuan penelitian-penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek efektivitas dan penerimaan media secara umum, sementara kajian praktikalitas masih dipahami secara terbatas sebagai tingkat penggunaan atau respons positif pengguna. Analisis praktikalitas belum dilakukan secara komprehensif dengan memperhatikan pengalaman pengguna dari dua perspektif utama, yaitu guru dan peserta didik, serta belum mengintegrasikan aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kebermanfaatan pedagogis, keterlibatan belajar, dan kesesuaian materi sebagai satu konstruk terpadu.

Selain itu, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji praktikalitas media pembelajaran interaktif pada konteks keterampilan berpikir tingkat tinggi, khususnya mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi. Penelitian tersebut juga lebih menyoroti aspek validitas isi dan keefektifan media, sementara aspek praktikalitas belum banyak dikaji secara mendalam khususnya pada konteks mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi. Padahal, praktikalitas merupakan aspek krusial dalam pengembangan media pembelajaran karena menentukan sejauh mana media tersebut dapat digunakan secara mudah, efisien, dan menarik oleh guru maupun peserta didik dalam pembelajaran nyata (Nieveen, 2013). Media yang valid dan efektif secara teoretis belum tentu praktis digunakan apabila memerlukan waktu yang lama untuk dioperasikan membutuhkan perangkat tertentu, atau tidak sesuai dengan konteks sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji praktikalitas media pembelajaran interaktif secara lebih sistematis dan kontekstual.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengujian praktikalitas media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi di SMA. Media yang diuji dikembangkan dengan prinsip kemudahan penggunaan, daya tarik, interaktivitas, dan relevansinya dengan tujuan pembelajaran. Fokus praktikalitas mencakup lima aspek untuk guru, yaitu: kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kebermanfaatan, ketertarikan siswa, dan kesesuaian materi dan lima aspek untuk peserta didik, yaitu: kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kebermanfaatan, ketertarikan siswa, dan kesesuaian materi. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya valid secara teoretis tetapi juga praktis dan aplikatif dalam meningkatkan keterampilan mengevaluasi informasi siswa SMA. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat praktikalitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam konteks pembelajaran mengevaluasi informasi dalam

teks negosiasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada pembelajaran bermakna dan berpikir kritis di sekolah menengah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*), khususnya bagian *implement*, yaitu pengujian praktikalitas produk. Dengan pendekatan kuantitatif dan metode deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat praktikalitas media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi untuk peserta didik SMA. Subjek penelitian terdiri atas tiga orang guru sebagai praktisi dan 30 orang peserta didik di SMAN 15 Padang yang dipilih secara acak menggunakan teknik *proportional random sampling*. Siswa SMA Kelas X yang telah mengikuti pembelajaran mengevaluasi teks negosiasi dipilih secara acak sebanyak 30 orang sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket praktikalitas untuk guru dan peserta didik. Kisi-kisi angket praktikalitas media pembelajaran untuk guru disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran untuk Guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Item
1	Kemudahan penggunaan	Kemudahan guru memahami cara kerja media.	1, 2, 3, 4, 5
2	Efisiensi Waktu	Kemampuan media menghemat waktu persiapan dan pelaksanaan pembelajaran.	6, 7, 8, 9, 10
3	Kebermanfaatan	Kemampuan media mencapai tujuan pembelajaran.	11, 12, 13, 14, 15
4	Ketertarikan siswa	Kemampuan media meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.	16, 17, 18, 19, 20
5	Kesesuaian materi	Kesesuaian konten media dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.	21, 22, 23, 24, 25

Selanjutnya, kisi-kisi angket praktikalitas media pembelajaran untuk peserta didik disajikan pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran untuk Peserta Didik

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Item
1	Kemudahan penggunaan	Kemudahan akses media dan penggunaan media	1, 2, 3, 4, 5
2	Keterlibatan dan minat	Daya tarik media oleh peserta didik dan kemampuan media membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.	6, 7, 8, 9, 10
3	Kemudahan pemahaman	Kemudahan pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran menggunakan media pembelajaran.	11, 12, 13, 14, 15
4	Dukungan terhadap pembelajaran	Kemampuan media membantu peserta didik dalam mengingat, mengevaluasi, dan mengerjakan soal dan latihan.	16, 17, 18, 19, 20
5	Kesesuaian materi	Kesesuaian isi dan tampilan media pembelajaran dengan materi yang sedang dipelajari.	21, 22, 23, 24, 25

Kisi-kisi angket tersebut dikembangkan menjadi angket praktikalitas untuk guru dan peserta didik. Sebelum angket diberikan kepada guru dan peserta didik, angket tersebut melalui proses *expert judgement* terlebih dahulu untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan angket telah mengukur apa yang seharusnya diukur, khususnya praktikalitas media pembelajaran.

Prosedur penelitian dilakukan dengan cara meminta guru dan peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi, lalu mereka memberikan penilaian menggunakan angket praktikalitas yang telah disediakan. Selanjutnya, analisis data dilakukan secara deskriptif, yaitu memahami data dan menganalisis secara mendalam menggunakan teori. Analisis praktikalitas produk media pembelajaran dilakukan dengan tahapan berikut, yaitu penskoran dilakukan dengan menggunakan skala likert, menjumlahkan skor untuk setiap indikator, dan menghitung nilai praktikalitas dengan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Nilai praktikalitas ditafsirkan dengan menggunakan kategori sebagaimana disajikan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Penafsiran Praktikalitas Media Pembelajaran

No.	Persentase Praktikalitas (%)	Kategori Praktikalitas
1	81% – 100%	Sangat Praktis
2	61% – 80%	Praktis
3	41% – 60%	Cukup Praktis
4	21% – 40%	Kurang Praktis
5	0% – 20%	Tidak Praktis

(Yanto, 2019)

3. PEMBAHASAN

Hasil pengujian praktikalitas media pembelajaran dilakukan oleh guru dan peserta didik. Guru menilai dari lima aspek, yaitu: kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kebermanfaatan, ketertarikan siswa, dan kesesuaian materi. Peserta didik juga menilai dari lima aspek, yaitu: kemudahan penggunaan, keterlibatan dan minat, kemudahan pemahaman, dukungan terhadap pembelajaran, dan kesesuaian materi.

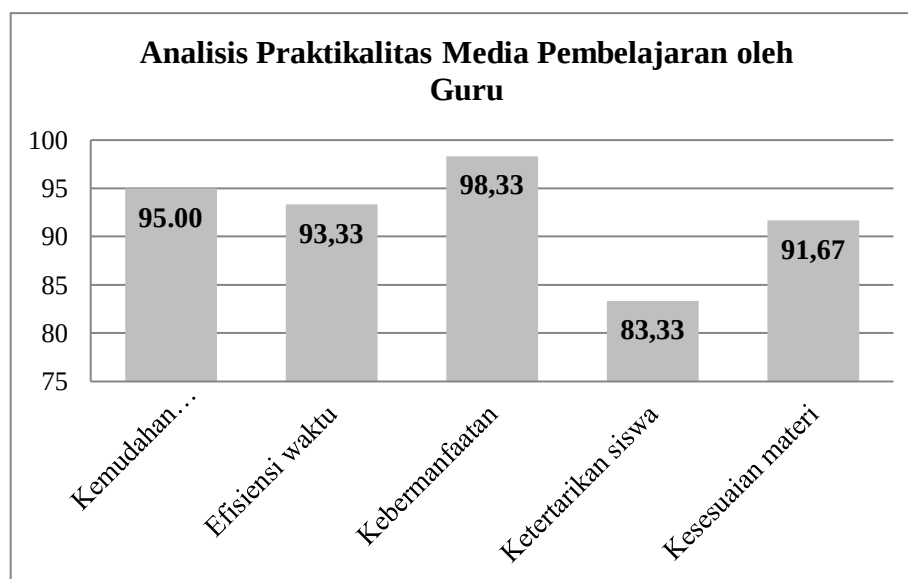
Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif oleh Guru

Hasil pengujian praktikalitas media pembelajaran interaktif oleh guru disajikan pada Tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3. Rekapitulasi Skor Praktikalitas Media Pembelajaran
(Pengujian oleh Guru)**

No	Aspek yang dianalisis	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	57	95,00	Sangat Praktis
2	Efisiensi waktu	56	93,33	Sangat Praktis
3	Kebermanfaatan	59	98,33	Sangat Praktis
4	Ketertarikan siswa	53	83,33	Sangat Praktis
5	Kesesuaian materi	55	91,67	Sangat Praktis
Skor Total		280		
Persentase		93,33%		
Kategori Praktikalitas		Sangat Praktis		

Tingkat persentase masing-masing aspek yang dianalisis divisualisasikan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Guru

Mayoritas skor untuk aspek yang dinilai dari media pembelajaran di atas 90,00% dan aspek kebermanfaatan menempati nilai tertinggi (93,33%), sedangkan aspek ketertarikan peserta didik relatif paling rendah meskipun berada dalam kategori sangat praktis. Konsistensi antar aspek menunjukkan bahwa guru menilai media ini stabil dari berbasis dimensi praktikalitas yang diukur. *Pertama*, aspek kemudahan penggunaan. Rata-rata skor 95,00% dengan kategori sangat praktis. Tinggi rendahnya skor pada aspek kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa desain antar muka, alur aktivitas, dan mekanisme kontrol media dapat dipelajari dengan cepat oleh guru. Secara pedagogis, kemudahan ini menurunkan hambatan teknis yang sering menjadi alasan tidak berlanjutnya penerapan media digital (Smaldino et al., 2019). Media yang intuitif memungkinkan guru memfokuskan perhatian pada pengelolaan pedagogi dan interaksi peserta didik, bukan pada *troubleshooting* teknis.

Kedua, aspek efisiensi waktu. Persentase skor rata-rata 93,33% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media memungkinkan pemanfaatan jam pelajaran secara optimal, baik pada tahap presentasi materi, pengerjaan tugas, maupun penilaian. Dari perspektif desain pembelajaran, hal ini mengisyaratkan bahwa media menyediakan materi dan aktivitas yang *time-on-task* efektif (Mayer, 2014). Efisiensi ini krusial untuk memastikan media dapat diintegrasikan ke modul ajar tanpa mengorbankan cakupan kurikulum.

Ketiga, aspek kebermanfaatan. Persentase skor rata-rata 98,33% dengan kategori sangat praktis. Skor tertinggi pada kebermanfaatan menunjukkan bahwa guru melihat manfaat langsung dari penggunaan media terhadap proses

belajar, misalnya kemudahan memfasilitasi latihan evaluasi argumen, memberikan umpan balik, dan menyajikan contoh teks negosiasi yang relevan. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa media pembelajaran interaktif yang mendukung latihan berulang dan umpan balik meningkatkan kualitas berpikir kritis dan metakognisi peserta didik (Fitri & Suryani, 2021). Kebermanfaatan tinggi menegaskan bahwa fitur-fitur kunci media (misalnya latihan terstruktur, rubrik, modul refleksi) tepat sasaran terhadap kompetensi yang dituju.

Keempat, aspek ketertarikan peserta didik. Persentase skor rata-rata 88,33% dengan kategori sangat praktis. Meskipun tergolong tinggi, ketertarikan peserta didik menempati urutan skor paling rendah dibanding aspek lainnya. Perbedaan ini penting karena guru dan peserta didik bisa menilai pengalaman belajar berbeda, apa yang praktis bagi guru tidak selalu memadai untuk memantik motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik. Ada beberapa interpretasi, yaitu: desain visual dan interaktivitas memadai tetapi belum mencapai level memikat bagi remaja yang sensitif terhadap estetika dan dinamika, kebutuhan variasi (multimodalitas, gamifikasi, elemen kompetisi/kolaborasi) belum optimal, atau konteks kelas dan budaya belajar mempengaruhi persepsi ketertarikan. Literatur menunjukkan bahwa penambahan fitur gamifikasi, personalisasi, dan interaksi sosial dalam media digital dapat menaikkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Yuliani et al., 2020). Oleh karena itu, meskipun media praktis, iterasi desain sebaiknya fokus pada peningkatan aspek *engagement*.

Kelima, aspek kesesuaian materi. Persentase skor rata-rata 91,67% dengan kategori sangat praktis. Skor ini memperlihatkan bahwa materi yang disajikan telah diselaraskan dengan tujuan pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi. Kesesuaian materi penting agar aktivitas di media pembelajaran memfasilitasi transfer ke indikator penilaian kurikulum. Untuk memperkuat hal ini, perlu disajikan matriks keterkaitan yang jelas antara model, media, indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, dan rubrik penilaian sehingga guru dapat langsung menghubungkan penggunaan media dengan standar penilaian.

Secara keseluruhan, hasil uji praktikalitas dari guru menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan pada pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi di SMA. Tingginya skor kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan kebermanfaatan menegaskan kesiapan media untuk diimplementasikan. Namun, perbedaan relatif pada aspek ketertarikan peserta didik menunjukkan ruang untuk perbaikan desain interaktif guna meningkatkan keterlibatan pelajar. Untuk mendukung klaim yang lebih kuat tentang dampak

pembelajaran, diperlukan uji lanjut yang melibatkan peserta didik, analisis inferensial, dan pengujian instrumen yang reliabel.

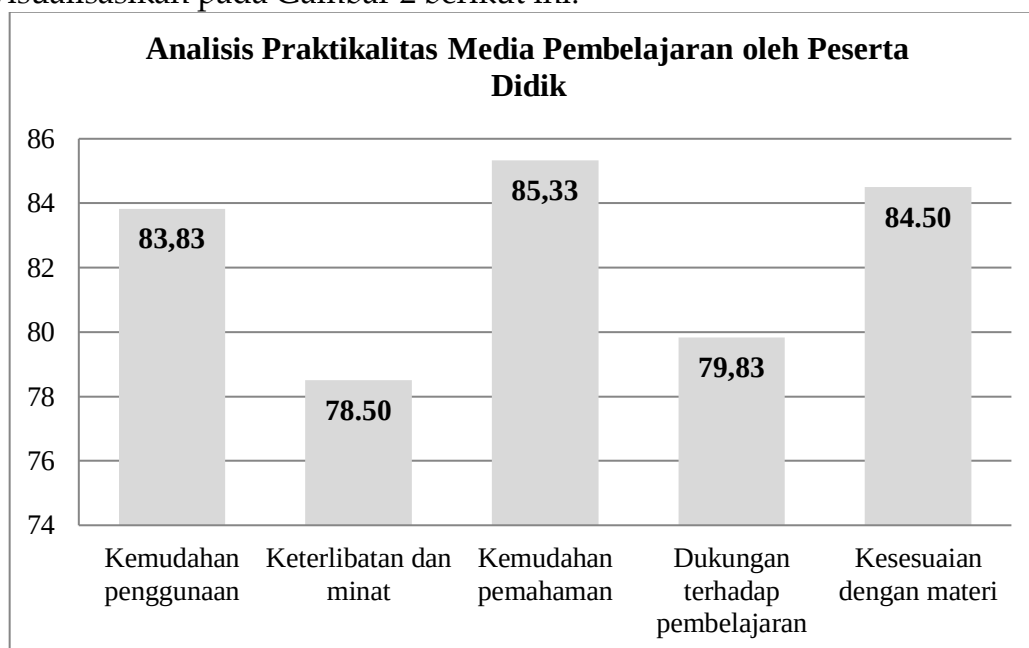
Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif oleh Peserta Didik

Hasil pengujian praktikalitas media pembelajaran interaktif oleh peserta didik disajikan pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Skor Praktikalitas Media Pembelajaran (Pengujian oleh Peserta Didik)

No	Aspek yang dianalisis	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	503	83,83	Sangat Praktis
2	Keterlibatan dan minat	471	78,50	Praktis
3	Kemudahan pemahaman	512	85,33	Sangat Praktis
4	Dukungan terhadap pembelajaran	479	79,83	Praktis
5	Kesesuaian dengan materi	507	84,50	Sangat Praktis
Skor Total			2472	
Persentase			82,46%	
Kategori Praktikalitas			Sangat Praktis	

Tingkat persentase masing-masing aspek yang dianalisis divisualisasikan pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa

Uji praktikalitas media pembelajaran yang dinilai oleh peserta didik menunjukkan skor rata-rata 82,46% dengan kategori sangat praktis. Persentase 82,46% menandakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah mencapai tingkat penerimaan yang tinggi dari peserta didik sebagai

pengguna langsung. Angka ini memperlihatkan bahwa media tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang efektif dan mendukung tujuan pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi. Menurut Nieveen (2013), tingkat praktikalitas di atas 80,00% menunjukkan bahwa media berada pada kategori *high usable* yang berarti dapat digunakan tanpa kesulitan serta memberikan manfaat langsung terhadap proses pembelajaran.

Pertama, aspek kemudahan penggunaan. Rata-rata skor 83,00% dengan kategori sangat praktis. Aspek ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa nyaman dan tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media. Hal ini menandakan bahwa *interface* media telah dirancang dengan baik, navigasinya jelas, instruksinya mudah dipahami, dan fitur interaktif berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam perspektif teori *user experience*, kemudahan penggunaan merupakan indikator utama penerimaan teknologi oleh pengguna (Davis, 1989). Hal ini memperlihatkan bahwa media berhasil memenuhi prinsip *usability* seperti kejelasan tampilan, konsistensi desain, dan kemudahan akses terhadap fitur.

Kedua, aspek keterlibatan dan minat. Persentase skor rata-rata 78,50% dengan kategori praktis. Nilai ini sedikit lebih rendah dibandingkan dengan aspek yang lainnya. Hal ini menandakan bahwa meskipun media sudah mampu menarik perhatian peserta didik, tingkat keterlibatan emosional dan motivasionalnya masih dapat ditingkatkan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, keterlibatan (*engagement*) merupakan faktor kunci yang menentukan kualitas pemrosesan informasi (Fredricks et al., 2004). Keterlibatan yang belum maksimal bisa disebabkan oleh desain visual atau aktivitas interaktif yang belum sepenuhnya menantang (*challenge level*) atau mungkin kurangnya variasi tugas yang memungkinkan eksplorasi kreatif peserta didik. Apalagi media yang menarik perlu menggabungkan elemen interaktivitas, visualisasi, dan narasi kontekstual untuk membangkitkan motivasi intrinsik peserta didik (Clark & Mayer, 2016).

Ketiga, aspek kemudahan penggunaan. Persentase skor rata-rata 85,33% dengan kategori sangat praktis. Aspek ini memperoleh skor tertinggi dari peserta didik menandakan bahwa media interaktif ini efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep, prosedur, dan langkah-langkah mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi. Hal ini mengindikasikan bahwa penyajian materi dalam media mengikuti prinsip multimedia learning (Mayer, 2014) yang menggabungkan teks, visual, dan interaktivitas untuk membantu peserta didik membangun representasi mental yang kuat. Kombinasi antara penjelasan berbasis contoh dan latihan evaluasi argumen mendukung kemampuan berpikir analitis peserta didik. Peserta didik merasa terbantu

karena media memungkinkan pembelajaran mandiri dan mereka dapat mengulang bagian yang belum dipahami tanpa adanya tekanan waktu.

Keempat, aspek dukungan terhadap pembelajaran. Persentase skor rata-rata 79,83% dengan kategori praktis. Meskipun termasuk kategori praktis, aspek ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mungkin belum sepenuhnya memanfaatkan fitur media secara optimal. Nilai ini menggambarkan bahwa media telah membantu proses pembelajaran, namun belum memberikan dukungan reflektif atau umpan balik adaptif yang memadai. Menurut teori metacognitive scaffolding, media pembelajaran yang efektif tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menstimulasi peserta didik untuk berpikir tentang proses berpikir mereka, misalnya melalui refleksi diri dan pertanyaan panduan (Azevedo & Hadwin, 2005). Pertanyaan panduan tersebut dapat dikembangkan dalam bentuk jurnal reflektif sehingga mereka dapat merefleksi pengalaman belajar mereka, mengetahui kelebihan dan kelemahan belajar dan dapat memilih strategi yang tepat digunakan untuk belajar (Ramadhanti et al., 2020). Oleh karena itu, untuk iterasi selanjutnya, disarankan media menyediakan fitur umpan balik otomatis, panduan langkah demi langkah, atau jurnal refleksi untuk memperkuat dukungan terhadap pembelajaran.

Kelima, aspek kesesuaian dengan materi. Persentase skor rata-rata 84,50% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik menilai isi media relevan dengan topik dan tujuan pembelajaran yang mereka pelajari di kelas. Kesesuaian ini penting karena menjamin bahwa pengalaman belajar melalui media tetap terarah dan tidak terlepas dari konteks kurikulum. Hal ini menandakan bahwa peserta didik dapat mengaitkan materi di media dengan tugas-tugas akademik nyata peserta didik, misalnya dalam menilai argumentasi dan keakuratan informasi dalam teks negosiasi. Dengan demikian, media ini mendukung prinsip contextual learning yaitu peserta didik belajar dengan mengaitkan materi dengan pengalaman dunia nyata (Johnson, 2006).

Secara umum, hasil uji praktikalitas dari peserta didik memperkuat temuan dari penilaian guru yang juga menunjukkan kategori sangat praktik (93,33%). Perbandingan keduanya mengindikasikan konsistensi penilaian antara guru dengan peserta didik, meskipun peserta didik memberikan skor sedikit lebih rendah (82,46%). Perbedaan ini wajar karena peserta didik menilai dari segi aspek kemudahan integrasi dan efisiensi pembelajaran. Temuan ini selaras dengan penelitian Pratiwi & Rachmawati (2022) yang menyatakan bahwa media interaktif seringkali mendapat apresiasi tinggi dari guru karena fungsionalitasnya, sementara dari sisi peserta didik, faktor motivasional dan desain visual menjadi penentu utama pengalaman belajar yang menarik.

Perbedaan skor praktikalitas antara guru (93,33%) dan peserta didik (82,46%) menunjukkan adanya perbedaan persepsi pengguna terhadap media pembelajaran. Guru cenderung menilai media dari sisi fungsionalitas instruksional, seperti kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan kebermanfaatan dalam mengelola pembelajaran, sedangkan peserta didik lebih menekankan aspek pengalaman belajar, termasuk keterlibatan, minat, dan dukungan reflektif. Skor keterlibatan dan dukungan pembelajaran yang relatif lebih rendah pada peserta didik mengindikasikan bahwa meskipun media sudah praktis digunakan, elemen motivasional dan interaktif masih perlu ditingkatkan. Temuan ini mengimplikasikan bahwa pengembangan media selanjutnya perlu menyeimbangkan kebutuhan pedagogis guru dan pengalaman belajar peserta didik melalui penambahan fitur seperti gamifikasi, umpan balik adaptif, serta aktivitas reflektif agar media tidak hanya memudahkan proses mengajar, tetapi juga mengoptimalkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa.

Temuan tingginya skor kemudahan penggunaan dan kemudahan pemahaman menunjukkan bahwa desain media telah sejalan dengan prinsip multimedia learning, yaitu integrasi teks, visual, dan interaksi yang membantu peserta didik membangun representasi mental yang bermakna (Mayer, 2014). Selain itu, tingkat penerimaan yang tinggi dari guru dan peserta didik memperlihatkan bahwa media memenuhi prinsip user experience, khususnya aspek *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* (Davis, 1989). Efisiensi waktu yang dilaporkan guru juga mengindikasikan rendahnya beban kognitif ekstrinsik, sehingga pengguna dapat lebih fokus pada pemrosesan informasi inti, sebagaimana dijelaskan dalam *cognitive load theory*. Namun, skor keterlibatan peserta didik yang relatif lebih rendah menunjukkan bahwa meskipun media sudah *usability-friendly*, elemen motivasional dan interaktif masih perlu ditingkatkan agar dapat mengoptimalkan keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik.

Penilaian praktikalitas yang tinggi juga memperkuat gagasan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran keterampilan tingkat tinggi, seperti mengevaluasi informasi (Anderson & Krathwohl, 2001). Melalui latihan-latihan berbasis konteks negosiasi, peserta didik tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga berlatih menilai logika dan kredibilitas informasi. Dengan demikian, media ini berpotensi mendukung transformasi pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered yang sejalan dengan arah kebijakan merdeka belajar. Uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini tergolong sangat praktis dan layak digunakan pada pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi. Kelebihan utama media

pembelajaran ini, yaitu kemudahan penggunaan yang tinggi, efisiensi waktu dan kebermanfaatan tinggi bagi guru, kesesuaian dan dukungan terhadap pembelajaran, dan menumbuhkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, kelemahan media pembelajaran ini, yaitu: keterlibatan peserta didik belum optimal sehingga perlu ditambahkan fitur kuis berbasis permainan, diskusi reflektif atau simulasi negosiasi virtual; dukungan pembelajaran belum sepenuhnya maksimal sehingga peserta didik masih memerlukan bimbingan tambahan dari guru dan diperlukan adanya penambahan fitur panduan belajar mandiri atau tutorial singkat di awal penggunaan media; dan perbedaan tingkat kepraktisan antara guru dengan peserta didik yang menandakan bahwa media lebih memudahkan guru dalam proses mengajar daripada memberikan pengalaman belajar yang sepenuhnya interaktif bagi peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran ini perlu dilakukan user experience test lanjutan untuk menyeimbangkan pengalaman pengguna dari kedua pihak agar media tidak hanya praktis digunakan tetapi juga mendorong keterlibatan aktif.

4. SIMPULAN

Hasil analisis uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif pada pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi menunjukkan hasil bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian guru dengan persentase total 93,33% dan penilaian peserta didik sebesar 82,46% menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kepraktisan dari segi kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kebermanfaatan, kesesuaian materi, serta ketertarikan dan keterlibatan peserta didik. Guru menilai media ini efektif mendukung proses pembelajaran karena membantu menghemat waktu, memperjelas penyampaian materi, serta mempermudah pengelolaan kelas digital. Sementara itu, peserta didik menilai media ini mudah digunakan dan memudahkan pemahaman terhadap materi meskipun aspek keterlibatan dan dukungan pembelajaran masih dapat ditingkatkan agar lebih interaktif dan menarik. Media ini tidak hanya praktis secara teknis, tetapi juga relevan secara pedagogis karena mampu mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran interaktif dan multimodal yang menumbuhkan motivasi serta aktivitas belajar peserta didik. Meskipun demikian, masih diperlukan perbaikan pada aspek interaktivitas dan motivasi belajar, seperti penambahan elemen gamifikasi, *feedback* interaktif, serta panduan belajar mandiri agar pengalaman belajar peserta didik lebih optimal. Dengan tingkat kepraktisan yang tinggi dari dua kelompok pengguna utama, yaitu guru dan peserta didik, media pembelajaran ini layak dilanjutkan ke

tahap uji efektivitas guna menilai sejauh mana media ini dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi secara signifikan.

5. REFERENSI

- Anderson, L. ., & Krathwohl, D. . (2001). *A taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Azevedo, R., & Hadwin, A. F. (2005). Scaffolding Self-Regulated Learning and Metacognition: Implications for The Design of Computer-based Scaffolds. *Instructional Science*, 33(5–6), 367–379.
- Clark, R. ., & Mayer, R. . (2016). *E-learning and The Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
- Davis, F. . (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Dewi, Y., Mikaresti, P., & Salim, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Akting Berbasis Youtube pada Materi Olah Tubuh dan Olah Mimik. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 14–30.
- Fitri, N., & Suryani, L. (2021). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21(2), 145–157. <https://doi.org/10.21009/jpba.v21i2.1234>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of The Concept, State of The Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Gunawan, I., Widodo, A., & Sari, D. (2020). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 1–10.
- Hidayatullah, A. A., Ramadhanti, D., & Helda, T. (2025a). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Mengevaluasi Informasi dalam Teks Negosiasi di SMA. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 172–192. <https://doi.org/10.32528/bb.v10i2.3463>
- Hidayatullah, A. A., Ramadhanti, D., & Helda, T. (2025b). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas: Apa Kata Siswa? *Journal of Social and Scientific Education*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.58230/josse.v2i1.302>
- Johnson, E. B. (2006). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*.
- Kamarullah, H., Wismanto, A., & Rahayu, W. (2025). Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Kahoot pada Materi Teks Anekdota di SMA Kota Semarang. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(1), 15–24. <https://doi.org/10.22437/pena.v14i1.32658>

- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nieveen, N. (2013). *An Introduction to Educational Design Research*. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Oktavia, F., & Zulyusri. (2024). Analisis Kepraktisan Booklet Menurut Pendidik dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Biology Science & Education*, 13(2), 121–128.
- Oktavia, W., & Harjono, H. S. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(2), 32–43. <https://doi.org/10.22437/pena.v9i2.9069>
- Pratiwi, R., & Rachmawati, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 115–128.
- Rahmawati, T., & Nurhadi, M. (2021). Analisis Kemampuan Siswa dalam Mengevaluasi Informasi pada Teks Negosiasi. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 115–124.
- Ramadhanti, D., Ghazali, A. S., Hasanah, M., Harsiati, T., & Yanda, D. P. (2020). The Use of Reflective Journal as a Tool for Monitoring of Metacognition Growth in Writing. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(11), 162–187. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i11.11939>
- Ramadhanti, D., & Yanda, D. P. (2022). *Pembelajaran Menulis Teks: Suatu Pendekatan Kognitif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sari, W. (2022). Kendala Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks di SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 45–54. <https://doi.org/10.23960/jipp.v6i1.2345>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Pearson. (12th ed.). Pearson.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yuliani, E., Prasetyo, H., & Rini, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 102–113.