Pengembangan *Website* SI NARA Berbasis Proyek Jurnalistik Cilik untuk Pembelajaran Menulis Teks Berita Kontekstual Murid Kelas VI Sekolah Dasar

Anisa Kusuma Arum, M Luthfi Oktarianto*

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
*Corresponding author, email: m.luthfi.fip@um.ac.id

https://doi.org/10.17977/2549-7774.006781

Article history
Submitted: 07 Agustus 2026
Revised: 09 September 2026
Accepted: 12 September 2026
Published: 29 Oktober 2026

Keywords
Jurnalistik cilik
Menulis teks berita
Potensi lokal
Validasi ahli
Website SI NARA

Abstract
Menulis teks berita menuntut murid menyusun fakta secara runtut dan akurat, tetapi pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Tulungrejo 03 masih didominasi metode satu arah dan belum ditunjang media yang berkelanjutan. Artikel ini melaporkan tahap analisis, perancangan, dan pengembangan sampai validasi ahli terhadap *website* SI NARA, yaitu media pembelajaran berbasis proyek jurnalistik cilik yang memanfaatkan potensi lokal Desa Sumberbrantas untuk pembelajaran menulis teks berita kelas VI. Metode: Penelitian dan pengembangan (Research and Development) ini memakai model ADDIE yang dibatasi sampai tahap pengembangan. Data kebutuhan dikumpulkan melalui angket, observasi, dan wawancara. Kevalidan produk dan instrumen dinilai oleh dua ahli materi dan dua ahli media dengan angket skala 1-4 yang dianalisis menggunakan persentase serta koefisien Aiken's V ($V = 0{,}81$-$0{,}96$). Studi pendahuluan menunjukkan bahwa 76,67 persen murid terhambat menuangkan gagasan menjadi tulisan berita dan 90,00 persen membutuhkan media berbasis *website*. Produk terdiri atas lima zona: Beranda, Pojok Literasi Interaktif, Ruang Redaksi, Studio Editor, dan Galeri Jurnalistik Cilik. Menurut penilaian ahli, produk berkategori sangat valid pada aspek media (97,22 persen) dan materi (83,93 persen), dan keempat instrumen berkategori sangat valid (85,00 persen-87,50 persen). Isi dan tampilan *website* SI NARA layak untuk diujicobakan. Kepraktisan dan keefektifan produk belum diuji dan akan dilaporkan pada tahap implementasi.

1. Introduction

Literasi sering dipahami sebatas kemampuan membaca dan menulis, padahal cakupannya jauh lebih luas. UNESCO (2004) menggambarkan literasi sebagai kemampuan mengenali, memahami, menafsirkan, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi tertulis dalam beragam konteks kehidupan. Dalam pendidikan di Indonesia, pandangan ini tampak pada pergeseran tekanan dari baca-tulis yang bersifat mekanis ke kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mengonstruksi informasi secara kritis (Pusat Asesmen dan Pembelajaran, 2022). Kemampuan mengonstruksi informasi paling jelas terlihat ketika seseorang menulis, sebab penulis harus memilih, menyusun, dan mempertanggungjawabkan apa yang ia sampaikan. Menulis teks berita menjadi contoh yang tepat karena murid dituntut menyajikan fakta secara runtut dan akurat tanpa mencampurkannya dengan pendapat pribadi. Oleh sebab itu, pembelajaran menulis berita layak mendapat perhatian khusus dalam penguatan literasi di sekolah dasar.

Penguatan keterampilan menulis sebaiknya dimulai sejak sekolah dasar (SD). Murid kelas VI berusia sekitar 11-12 tahun, yaitu masa peralihan dari tahap operasional konkret menuju awal operasional formal (Piaget, 1972; Marinda, 2021), sehingga pengalaman nyata masih menjadi pijakan penting bagi pemikiran yang lebih abstrak. Karena itu, murid perlu diposisikan sebagai pembelajar aktif yang mengalami sendiri proses belajarnya, bukan sekadar penerima penjelasan guru. Menulis berita menuntut proses kognitif tingkat tinggi (Anderson & Krathwohl, 2001). Vygotsky (1978) menekankan peran interaksi sosial dalam zona perkembangan proksimal, dan bantuan bertahap yang disesuaikan dengan kemampuan murid dikenal sebagai *scaffolding* (Wood dkk., 1976). Media digital interaktif dapat membantu mengelola beban kognitif murid (Jonassen, 1996; Mayer, 2021; Sweller, 1988).

Berbagai upaya telah dilakukan untuk memperkuat pembelajaran di SD. Media berbasis web seperti Google Sites dikembangkan untuk menyajikan materi secara sistematis, meskipun pada mata pelajaran IPA (Maharani & Sari, 2023; Salsabila & Aslam, 2022), dan game edukasi digital dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia (Aini dkk., 2024). Pada pembelajaran menulis, *Project-Based Learning* (PjBL) telah diterapkan (Cabell dkk., 2022; Fitriani & Rahayu, 2022; Putri & Ganing, 2024), demikian pula majalah dinding sebagai wadah ekspresi tulis murid (Rh & Ana, 2022). Dalam studi-studi tersebut, media digital yang dilaporkan umumnya menyajikan materi atau kuis kepada murid, sedangkan mading menjangkau pembaca

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

yang terbatas. Pengembangan platform digital di SD juga perlu memperhatikan kesenjangan akses dan kerumitan teknis (Hidayat dkk., 2023; Pratiwi & Subiyantoro, 2021).

Kebutuhan akan media pembelajaran menulis berita perlu ditelusuri langsung di lapangan. Studi pendahuluan pada Desember 2025 di kelas VI SDN Tulungrejo 03, Kota Batu, menunjukkan bahwa 76,67% murid terhambat menuangkan gagasan menjadi tulisan berita yang runtut dan 90,00% menyatakan membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *website*. Wawancara dengan guru kelas VI mengonfirmasi temuan tersebut, dengan akar masalah berupa belum adanya media pembelajaran menulis yang relevan, menarik, dan berkelanjutan.

SDN Tulungrejo 03 berada di Desa Sumberbrantas, wilayah yang kaya akan potensi pertanian dan wisata alam sebagai sumber belajar autentik. Sebanyak 96,67% murid ingin menulis tentang potensi lokal desanya dan 83,33% lebih mudah memahami materi bila dikaitkan dengan lingkungan sekitar. Kegiatan jurnalistik di sekolah ini telah lama berhenti karena kendala operasional dan ketiadaan media untuk mengarsipkan karya murid. Pendidikan berbasis tempat (*place-based education*) memanfaatkan lingkungan lokal sebagai konteks belajar (Gruenewald, 2003; Sobel, 2004) dan sejalan dengan pembelajaran kontekstual (Berns & Erickson, 2001; Johnson, 2002). Kerja jurnalistik cilik selaras dengan dasar tersebut karena murid harus memverifikasi informasi melalui observasi dan wawancara, yang melatih mereka memilah fakta dari opini. Dalam artikel ini, "potensi lokal" berarti sumber daya alam, pertanian, dan wisata desa sebagai bahan liputan, bukan nilai atau tradisi budaya.

Berdasarkan penelusuran peneliti belum menemukan media pembelajaran di SD yang memadukan tiga unsur sekaligus, yaitu *website* sebagai *repository* arsip karya, proyek jurnalistik cilik sebagai sarana murid menghasilkan tulisan, dan potensi lokal sebagai bahan penyelidikan autentik. Klaim ini terbatas pada penelusuran tersebut. Penelitian ini mengembangkan *website* SI NARA (Sistem Informasi dan Narasi Anak) untuk mengisi celah itu. Artikel ini melaporkan bagian awal dari penelitian pengembangan yang lebih luas. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan, rancangan dan produk *website* SI NARA, serta kevalidan isi produk dan instrumen penelitian berdasarkan penilaian ahli. Kepraktisan dan keefektifan belum diuji dan tidak dilaporkan di sini.

2. Method

2.1. Research Design

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D) dengan pendekatan campuran (kualitatif untuk analisis kebutuhan dan kuantitatif untuk validasi) (Sugiyono, 2021). Model yang dipakai adalah ADDIE, yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009; Lubis dkk., 2022). Artikel ini melaporkan tiga tahap pertama, yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan yang diakhiri validasi ahli. Tahap implementasi dan evaluasi belum dilaksanakan.

2.2. Participant

Penelitian dilaksanakan di SDN Tulungrejo 03, Kecamatan Bumiaji, Kota Batu. Subjek analisis kebutuhan adalah 30 murid kelas VI dan guru kelas VI. Subjek murid terdiri atas 16 murid laki-laki dan 14 murid perempuan dengan rentang usia 11–12 tahun. Kriteria inklusi subjek meliputi murid yang terdaftar aktif di kelas VI SDN Tulungrejo 03 serta mendapat persetujuan dari orang tua/wali, sedangkan kriteria eksklusi adalah murid yang tidak hadir atau tidak melengkapi angket saat pengumpulan data berlangsung. Validator terdiri atas dua ahli materi dan dua ahli media (Tabel 1). Persetujuan dan perlindungan partisipan dijelaskan pada bagian Etika dan Persetujuan.

Tabel 1. Profil Validator

Validator	Peran	Kualifikasi Pendidikan	Pendidikan dan Bidang Keahlian
Ahli Materi 1	Produk dan instrumen	S2	Bahasa, Seni, dan Budaya SD
Ahli Materi 2	Produk dan instrumen	S3	Bahasa
Ahli Media 1	Produk	S2	Teknologi Pendidikan, Kewirausahaan
Ahli Media 2	Produk	S2	Teknologi Pendidikan

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas VI SDN Tulungrejo 03 yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling (sampel jenuh), di mana seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya yang relatif terbatas. Dari total 30 murid tersebut, sebanyak 6 murid dialokasikan khusus untuk tahap uji coba keterbacaan/skala kecil, sedangkan 24 murid lainnya dilibatkan dalam analisis kebutuhan dan uji coba utama. Pemilihan validator dilakukan secara purposive berdasarkan

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

kriteria keahlian, yaitu: (1) ahli materi merupakan dosen atau praktisi pendidikan sekolah dasar/Bahasa Indonesia yang berpengalaman minimal berpendidikan S2 dan menguasai kurikulum SD, serta (2) ahli media merupakan akademisi atau praktisi di bidang teknologi pendidikan dan pengembang media digital/*website* pembelajaran.

2.3. Instrument

Data kebutuhan dikumpulkan dengan angket analisis kebutuhan, lembar observasi pembelajaran, dan pedoman wawancara semiterstruktur. Angket analisis kebutuhan dan pedoman wawancara digunakan tanpa melalui tahap validasi formal karena bersifat studi eksploratif pendahuluan. Pedoman wawancara memuat pertanyaan seputar kendala literasi murid Fase C (Kelas VI), bukti empiris nilai rapor, serta minat belajar (contoh butir: "Bagaimana Ibu menilai minat dan motivasi anak-anak terhadap kegiatan yang menuntut kemampuan Literasi dan Numerasi?"). Kevalidan dinilai dengan angket validasi berskala 1-4 (1 = sangat kurang baik sampai 4 = sangat baik). Angket validasi ahli materi mencakup aspek materi/isi, kebahasaan, dan pembelajaran, sedangkan angket validasi ahli media mencakup aspek kebahasaan, tampilan *website* (UI/UX), serta rekayasa dan navigasi (Nieveen, 1999; Suarti, 2022). Angket validasi ahli materi terdiri atas 7 butir pernyataan yang mencakup aspek isi (3 butir), kebahasaan (3 butir), dan pembelajaran (1 butir) (contoh butir: "Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Bahasa Indonesia Fase C Kelas VI"). Angket validasi ahli media mencakup 12 butir pernyataan yang menilai aspek kebahasaan, antarmuka/UI/UX (contoh butir: "Kemenarikan visual dan tata letak halaman *website*"), serta rekayasa navigasi sistem.

Selain produk yang di validasi, divalidasi pula instrumen yang akan digunakan pada tahap implementasi (Tabel 2). Validasi ahli hanya memberi bukti validitas isi. Validitas butir, reliabilitas, dan reliabilitas antarpenilai rubrik akan diuji secara empiris pada tahap implementasi.

Tabel 2. Instrumen yang Divalidasi

Instrumen	Fungsi pada Tahap Implementasi
Angket respons guru dan murid	Mengukur kepraktisan produk
Lembar observasi keterlaksanaan (12 aspek, empat tahap proyek)	Mengukur keterlaksanaan proyek jurnalistik cilik
Instrumen tes (*pretest-posttest*): 10 soal pilihan ganda C2-C4, tugas mereview berita (C5; rubrik 4 dimensi), dan tugas menulis berita (C6; rubrik 7 dimensi)	Mengukur keterampilan menulis teks berita

2.4. Research Procedure

Tahap analisis dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara untuk memetakan kebutuhan, kurikulum, karakteristik murid, dan potensi lokal Desa Sumberbrantas. Tahap perancangan menghasilkan *site map*, *storyboard*, desain materi dan fitur, diagram alur penggunaan, serta instrumen penelitian. Tahap pengembangan merealisasikan rancangan menjadi *website* yang dapat diakses daring, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Saran validator dijadikan dasar revisi produk (Branch, 2009). Rangkaian proses penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan mulai bulan Januari hingga September 2026. Perancangan antarmuka visual (UI/UX) dan tata letak media disusun menggunakan alat bantu Figma, yang kemudian direalisasikan menjadi sistem berbasis web interaktif dan di-*hosting* melalui platform Vercel agar dapat diakses secara daring oleh pengguna.

2.5. Data Analysis

Data kualitatif (wawancara, observasi, dan saran validator) dianalisis dengan model interaktif Miles dan Huberman (1994), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data validasi dianalisis dengan rumus persentase pada Persamaan (1), lalu dikonversikan ke kriteria pada Tabel 3 (Nieveen, 1999; Sugiyono, 2021).

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma X} \times 100\%$$

Karena persentase rata-rata dapat menyamarkan perbedaan antarvalidator, kesepakatan validator juga dianalisis dengan koefisien Aiken's V (Aiken, 1985) pada Persamaan (2). Karena data yang tersedia berupa skor total tiap validator, V dihitung sebagai rata-rata seluruh butir dengan rumus $V = (4P - 1) \div 3$, dengan P proporsi skor perolehan terhadap skor maksimum. Nilai ini ekuivalen dengan $V = (\bar{X} - l_0) \div (c - 1)$ untuk rata-rata skor seluruh butir, sehingga tidak menunjukkan kesepakatan pada butir tertentu.

$$V = \frac{\Sigma s}{n(c-1)}$$

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Dengan s adalah skor butir dikurangi skor terendah, n adalah jumlah validator, dan c adalah jumlah kategori skor. Aiken's V dihitung dari skor total validator sehingga tidak dapat mengidentifikasi butir yang lemah, dan jumlah validator yang hanya dua membatasi kekuatan inferensi indeks ini. Rentang kriteria pada Tabel 3 disusun kontinu agar tidak ada nilai persentase yang tidak terklasifikasi.

Tabel 3. Kriteria Kevalidan

Persentase	Kriteria	Makna
> 80% - 100%	Sangat Valid	Layak digunakan; revisi hanya atas saran validator
> 60% - 80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
> 40% - 60%	Cukup Valid	Direvisi secara substansial
≤ 40%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: Sugiyono (2021)

3. Result and Discussion

3.1. Result

3.1.1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil angket studi pendahuluan (Desember 2025; 30 murid) disajikan pada Tabel 4. Hambatan terbesar murid berada pada penyusunan gagasan menjadi tulisan berita, sedangkan minat terhadap konteks lokal dan kebutuhan akan media berbasis *website* tergolong sangat tinggi. Sebanyak 86,67% (26 murid) memiliki akses gawai dan sekolah menyediakan jaringan Wi-Fi. Bagi murid yang tidak memiliki gawai, sekolah memfasilitasi penggunaan fasilitas komputer di laboratorium sekolah serta menerapkan sistem belajar berpasangan (*peer-pairing*) selama aktivitas proyek berlangsung. Wawancara dengan guru kelas VI menunjukkan bahwa hambatan utama murid terletak pada rendahnya kemampuan menulis teks berita dan bahwa kegiatan jurnalistik sekolah terhenti karena kendala operasional dan ketiadaan media pengarsipan. Hasil observasi pembelajaran mengonfirmasi bahwa proses belajar masih bersifat konvensional satu arah dengan media cetak statis, sehingga interaksi murid tergolong pasif. Hasil reduksi wawancara guru mempertegas tiga tema utama, yaitu kebutuhan media digital interaktif, perlunya wadah pengarsipan karya yang berkelanjutan, dan pentingnya pengangkatan konteks lokal Desa Sumberbrantas. Sementara itu, hasil analisis kurikulum menetapkan acuan pada Kurikulum Merdeka Fase C (Kelas VI) Elemen Menulis, yaitu kemampuan murid menyusun teks berita faktual berbasis hasil pengamatan lingkungan dengan memperhatikan unsur ADIKSIMBA (5W+1H) serta kaidah kebahasaan baku.

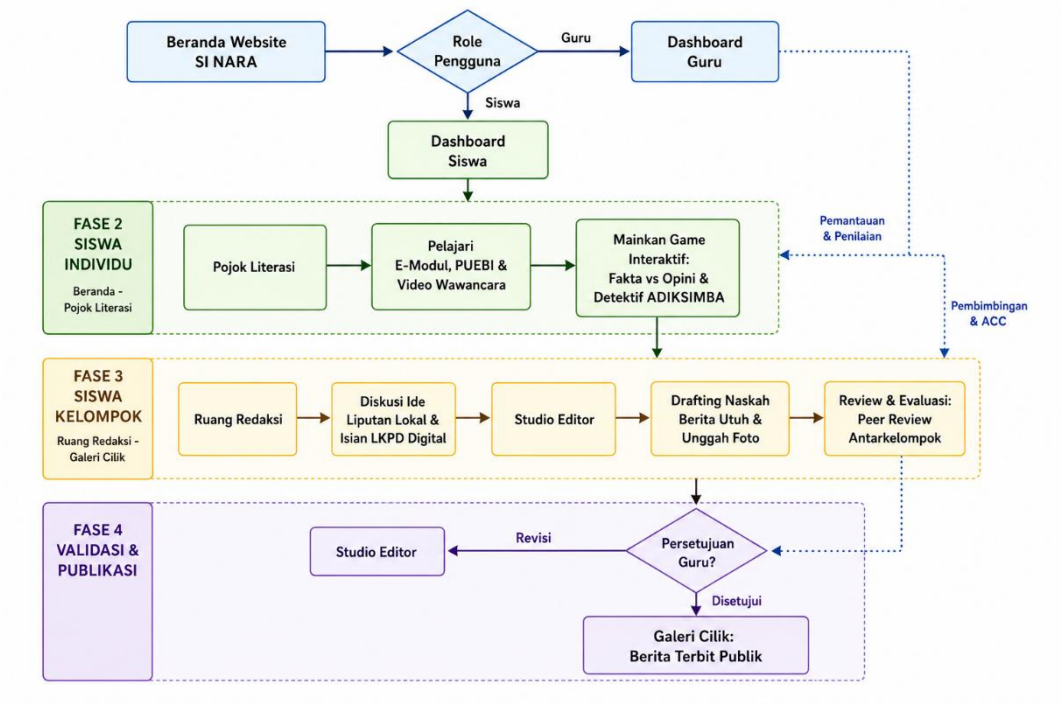
Tabel 4. Hasil Studi Pendahuluan

Aspek	Persentase Murid
Pembelajaran Bahasa Indonesia didominasi metode satu arah	86,67%
Kesulitan membedakan fakta dan opini	60,00%
Bingung memetakan unsur ADIKSIMBA (5W+1H)	66,67%
Terhambat menuangkan gagasan menjadi tulisan berita yang runtut	76,67%
Membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *website*	90,00%
Lebih mudah memahami materi bila dikaitkan dengan lingkungan sekitar	83,33%
Sangat ingin menulis potensi lokal Desa Sumberbrantas	96,67%
Memiliki akses gawai pribadi/orang tua	86,67%

3.1.2. Hasil Perancangan dan Pengembangan Produk

Produk berupa *website* SI NARA yang terdiri atas lima zona halaman (Tabel 5). Alur penggunaannya terbagi dalam lima tahap: akses dan autentikasi (*dashboard* murid atau guru), murid individu pada Pojok Literasi, murid kelompok pada Ruang Redaksi, murid individu pada Studio Editor, serta validasi dan publikasi oleh guru di Galeri Jurnalistik Cilik (Gambar 2). Kegiatan proyek dirancang dalam empat tahap, yaitu orientasi dan eksplorasi isu, perencanaan dan pengumpulan data, pengolahan data dan penyusunan karya, serta publikasi dan refleksi. Kepanjangan SI NARA dicantumkan pada halaman Beranda, dan panduan penggunaan tersedia pada *website* serta dalam bentuk buku panduan yang diserahkan kepada sekolah. Prototipe dapat diakses pada https://si-nara-one.vercel.app/ Pemeliharaan dan keberlanjutan *website* SI NARA pascapenelitian dialihkan pengelolaannya kepada guru kelas VI SDN Tulungrejo 03. Layanan *hosting* tetap memanfaatkan platform gratis Vercel untuk menjamin aksesibilitas jangka panjang, sementara pengarsipan karya murid akan terus didokumentasikan secara berkelanjutan guna mendukung kegiatan kokurikuler jurnalistik cilik di sekolah.

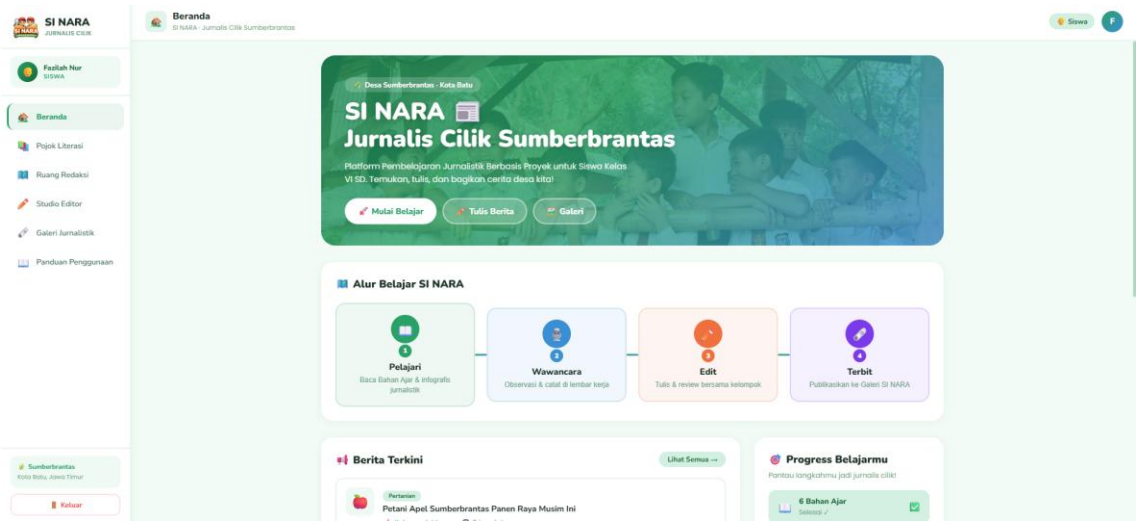
© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774



Gambar 1. Diagram Alur Penggunaan Website SI NARA

Tabel 5. Zona dan Fitur *Website* SI NARA

Zona	Fitur Utama	Jenjang
Beranda	Petunjuk dan panduan penggunaan, *feed* berita terkini, pintasan Instagram SI NARA	Navigasi
Pojok Literasi Interaktif	Enam materi bahan ajar, Kuis Fakta Opini (*drag and drop*), Detektif ADIKSIMBA (penyorot teks)	C2-C3 (*scaffolding*)
Ruang Redaksi dan Eksplorasi Desa	Katalog Ide Liputan potensi lokal, Lembar Kerja Reporter, *Outline Builder* (judul, kepala berita, tubuh, ekor)	C3-C4
Studio Editor dan Review	Editor naskah dan unggah foto, *peer review*, status draf (menunggu *review*/perlu revisi/disetujui), persetujuan guru	C5-C6
Galeri Jurnalistik Cilik	*E-newspaper* karya murid, apresiasi (*like* dan komentar), berbagi ke Instagram	C6 (publikasi)



Gambar 2. Tampilan Beranda Website SI NARA

Instrumen tes dirancang pada jenjang C2-C6 menurut Taksonomi Bloom revisi (Anderson & Krathwohl, 2001). Soal pilihan ganda mengukur penguasaan konsep teks berita sebagai prasyarat menulis (C2-C4), tugas me*review* mengukur kemampuan menelaah berita teman (C5), dan tugas menulis mengukur kemampuan mencipta berita (C6) dengan tujuh dimensi rubrik, yaitu judul, kepala berita (lead), isi berita (ADIKSIMBA), ekor

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

berita, keterbacaan, kaidah kebahasaan, dan orisinalitas. Pemetaan zona ke jenjang C2-C6 merupakan keputusan desain peneliti dan urutan itu belum diuji keefektifannya.

3.1.3. Hasil Validasi Produk

Hasil validasi produk disajikan pada Tabel 6. *Website* SI NARA berkategori sangat valid pada aspek media (97,22%) dan aspek materi (83,93%), dengan rata-rata kedua aspek 90,58%. Kedua ahli media memberikan skor yang sama (97,22%), sedangkan ahli materi memberikan skor 92,86% (sangat valid) dan 75,00% (valid). Penilaian validasi media mencakup 12 butir instrumen yang terbagi dalam aspek tampilan visual (UI/UX), rekayasa navigasi, dan kebahasaan, dengan koefisien Aiken's V sebesar 0,96 (kategori sangat valid). Sementara itu, validasi materi mencakup 7 butir instrumen yang meliputi aspek isi/materi (3 butir), kebahasaan (3 butir), dan aspek pembelajaran (1 butir) dengan koefisien Aiken's V sebesar 0,81 (kategori sangat valid). Perbedaan skor pada ahli materi terjadi karena Validator Materi 2 memberikan skor konsisten sebesar 75,00% (kategori valid) baik pada produk *website* maupun keempat instrumen pendukung (tes kognitif C4, lembar peer-*review* C5, rubrik produk C6, dan lembar observasi). Skor tersebut diberikan berdasarkan beberapa catatan perbaikan substansial, seperti perlunya penyelarasan indikator kognitif HOTS pada petunjuk tugas, penyempurnaan istilah kebahasaan pada modul, serta penajaman deskriptor rubrik penilaian agar lebih objektif. Catatan validator dan revisi yang dilakukan disajikan pada Tabel 8.

Tabel 6. Hasil Validasi Produk

Aspek	Validator 1	Validator 2	Rata-rata	Kriteria
Media	97,22%	97,22%	97,22%	Sangat Valid
Materi	92,86%	75,00%	83,93%	Sangat Valid
Rata-rata media dan materi*	-	-	90,58%	Sangat Valid

Keterangan: Validator 1 dan 2 pada aspek media adalah dua ahli media, sedangkan pada aspek materi adalah dua ahli materi. Kriteria mengacu pada Tabel 3. *Rata-rata hitung sederhana dari skor aspek media dan materi.

3.1.4. Hasil Validasi Instrumen

Keempat instrumen penelitian berkategori sangat valid (Tabel 7) dengan rata-rata 85,00%-87,50%. Pola yang sama muncul pada keempat instrumen, yaitu validator 1 memberikan skor 95,00%-100,00% dan validator 2 memberikan skor 75,00%. Validasi ini menunjukkan validitas isi, bukan validitas empiris atau reliabilitas.

Tabel 7. Hasil Validasi Instrumen

Instrumen	Validator 1	Validator 2	Rata-rata	Kriteria
Angket kepraktisan guru	95,00%	75,00%	85,00%	Sangat Valid
Angket kepraktisan murid	95,00%	75,00%	85,00%	Sangat Valid
Lembar observasi keterlaksanaan	97,92%	75,00%	86,46%	Sangat Valid
Instrumen tes (*pretest-posttest*)	100,00%	75,00%	87,50%	Sangat Valid

3.1.5. Catatan Validator dan Revisi Produk

Validator media menyarankan penambahan buku atau panduan penggunaan pada *website*. Validator materi memberikan tiga catatan, yaitu penggantian istilah PUEBI dengan EYD Edisi V, penulisan kata asing dengan huruf miring, dan penggunaan konsep serta istilah yang tepat dan konsisten. Validator instrumen memberikan catatan pada angket respons guru, lembar observasi keterlaksanaan, dan instrumen tes. Seluruh instrumen yang direvisi divalidasi kembali oleh validator (Tabel 8).

Tabel 8. Catatan Validator dan Tindak Lanjut Revisi

Validator/Objek	Catatan Validator	Perubahan yang Dilakukan
Ahli media (produk)	Menyediakan buku/panduan penggunaan pada *website*	Menambahkan panduan pada *website* dan memberikan buku panduan kepada sekolah
Ahli materi (produk)	(1) Istilah PUEBI diganti EYD Edisi V; (2) kata asing dimiringkan; (3) konsep dan istilah harus tepat dan konsisten	Istilah PUEBI diganti EYD Edisi V; kata asing pada bahan ajar dimiringkan; istilah teras berita diganti kepala berita agar konsisten
Angket respons guru	Bahasa dan sudut pandang disesuaikan dengan peran guru yang bukan pengguna utama	Direvisi sesuai catatan dan divalidasi kembali
Lembar observasi keterlaksanaan	Disesuaikan dengan fitur yang tersedia pada *website*	Disesuaikan sesuai catatan dan divalidasi kembali
Instrumen tes (*pretest-posttest*)	Soal disesuaikan dengan level C2-C4; rubrik penilaian teks berita dan *peer review* disesuaikan	Soal disesuaikan dengan level Taksonomi Bloom, rubrik diperbarui, dan divalidasi kembali

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

3.2. Discussion

Temuan bahwa 76,67% murid terhambat menuangkan gagasan menjadi tulisan berita, bersamaan dengan 86,67% murid yang melaporkan pembelajaran satu arah, menunjukkan bahwa kesulitan menulis berita tidak semata persoalan kemampuan murid, tetapi juga berkaitan dengan cara pembelajaran dikelola. Temuan ini sejalan dengan landasan teoretis bahwa murid kelas VI berada pada masa peralihan dari tahap operasional konkret ke awal operasional formal (Piaget, 1972; Marinda, 2021), sehingga tugas yang abstrak, seperti menyusun fakta menjadi berita, memerlukan pengalaman nyata dan bantuan bertahap (Vygotsky, 1978; Wood dkk., 1976). Persentase tersebut berasal dari angket persepsi murid, bukan dari pengukuran kemampuan menulis, sehingga tidak dapat ditafsirkan sebagai tingkat kemampuan.

Minat murid yang tinggi untuk menulis potensi lokal (96,67%) dan kemudahan memahami materi yang dikaitkan dengan lingkungan (83,33%) mendukung dasar pendidikan berbasis tempat dan pembelajaran kontekstual (Berns & Erickson, 2001; Gruenewald, 2003; Johnson, 2002; Sobel, 2004). Temuan ini menjadi dasar keputusan desain Ruang Redaksi, yang menjadikan desa sebagai sumber liputan. Meski demikian, minat menulis tentang desa sendiri belum menjamin mutu tulisan, sehingga dugaan bahwa konteks lokal membantu murid memilah fakta dari opini perlu diuji pada tahap implementasi. Ketersediaan gawai dan jaringan Wi-Fi sekolah menunjukkan bahwa produk daring dapat dijalankan di sekolah ini, tetapi kesenjangan akses antarmurid tetap perlu diantisipasi (Hidayat dkk., 2023; Pratiwi & Subiyantoro, 2021).

Rancangan lima zona disusun berurutan dari penguasaan konsep (C2-C3), perencanaan dan penyusunan kerangka liputan (C3-C4), hingga penulisan, *review*, dan publikasi (C5-C6). Urutan ini mencerminkan prinsip *scaffolding*, yaitu bantuan diberikan bertahap dan dikurangi seiring bertambahnya kemampuan murid (Wood dkk., 1976). Fitur interaktif seperti *drag and drop* dan penyorot teks dimaksudkan membantu murid mengelola beban kognitif (Jonassen, 1996; Mayer, 2021; Sweller, 1988). Kedua hal ini masih berupa dugaan desain karena belum diuji pada murid. Dibandingkan dengan media berbasis Google Sites, gim edukasi, PjBL, dan majalah dinding yang dirujuk pada bagian pendahuluan, kekhasan SI NARA terletak pada perpaduan *repository* arsip karya, proyek jurnalistik cilik, dan potensi lokal. Kekhasan ini terbatas pada penelusuran literatur yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan temuan Salsabila & Aslam (2022) serta Maharani & Sari (2023) yang menunjukkan bahwa media berbasis *website* memperoleh tingkat kevalidan tinggi (>85%) untuk pembelajaran di sekolah dasar. Namun, perbedaannya terletak pada fungsi media. Penelitian terdahulu generally menempatkan *website* sebagai sarana penyampai materi statis atau bahan bacaan konsumtif. Di sisi lain, implementasi PjBL menulis berita oleh Putri & Ganing (2024) terbukti efektif mendongkrak keterampilan menulis murid, tetapi masih terikat pada media cetak konvensional tanpa wadah pengarsipan karya. Keungulan dan kekhasan *Website* SI NARA menjembatani kedua keterbatasan tersebut dengan mengintegrasikan alur PjBL jurnalistik cilik, *repository* pengarsipan digital permanen, dan muatan kearifan lokal Desa Sumberbrantas dalam satu ekosistem web yang interaktif.

Hasil validasi menempatkan produk pada kategori sangat valid pada aspek media dan materi, serta keempat instrumen berkategori sangat valid. Kedua ahli media memberikan skor yang sama, sedangkan ahli materi berbeda cukup jauh (92,86% dan 75,00%). Perbedaan ini menunjukkan bahwa rata-rata menyamarkan standar penilaian yang berbeda antarvalidator, sehingga rata-rata 83,93% perlu dibaca bersama sebaran skornya. Catatan validator materi memperlihatkan bahwa konsistensi istilah merupakan persoalan isi yang substansial dalam pembelajaran menulis berita. Perbedaan penggunaan "kepala berita" dan "teras berita" dapat membingungkan murid apabila buku teks yang dipakai menggunakan istilah lain. Skor validator 2 yang sama persis (75,00%) pada produk dan keempat instrumen dapat mencerminkan standar penilaian yang konsisten, tetapi juga dapat menunjukkan kecenderungan penilaian yang seragam. Oleh karena itu, analisis per butir dan koefisien Aiken's V diperlukan untuk memperkuat simpulan kevalidan. Hasil perhitungan indeks Aiken's V pada aspek materi menunjukkan nilai sebesar 0,81 dengan rentang koefisien per butir antara 0,75 hingga 1,00. Seluruh butir dari 7 indikator materi memenuhi kriteria kevalidan tinggi ($V \geq 0{,}60$). Hal ini membuktikan bahwa meskipun Validator 2 memberikan penilaian yang seragam (75,00%), secara statistik setiap indicator baik aspek isi, kebahasaan, maupun pembelajaran memiliki tingkat kesepakatan antar-penilai yang kuat dan valid secara substansial. Sementara itu, pada aspek media, nilai Aiken's V mencapai 0,96 dengan sebaran per butir antara 0,92 hingga 1,00, yang mengonfirmasi bahwa seluruh indikator tampilan visual dan navigasi berada pada kategori validitas sangat tinggi.

Penelitian ini memakai model ADDIE yang dibatasi sampai tahap pengembangan dan validasi ahli. Metode tersebut memadai untuk mendukung simpulan bahwa isi dan tampilan produk layak diujicobakan. Namun, metode ini tidak memadai untuk menyimpulkan kepraktisan atau keefektifan produk, yang membutuhkan data penggunaan oleh murid dan guru serta perbandingan *pretest-posttest* pada tahap implementasi.

3.3. Implication

Secara praktis, guru dapat memakai urutan zona SI NARA sebagai kerangka bertahap untuk membimbing murid dari memahami teks berita hingga menerbitkan karyanya, serta memakai Galeri sebagai arsip yang dapat

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

menghidupkan kembali kegiatan jurnalistik sekolah. Tahap persetujuan guru sebelum publikasi memberi kendali editorial, tetapi menuntut kesiapan guru untuk memoderasi karya dan komentar. Secara teoretis, produk ini menawarkan rancangan yang memadukan PjBL, pendidikan berbasis tempat, dan *scaffolding* dalam satu *repository* digital untuk pembelajaran menulis. Rancangan ini masih berstatus dugaan desain sampai diuji secara empiris. Dari sisi kebijakan, sekolah dan pemangku kepentingan pendidikan perlu menyiapkan akses perangkat bagi murid yang belum memilikinya, pelatihan guru, serta aturan perlindungan data pribadi murid sebelum produk sejenis digunakan lebih luas.

3.4. Limitation

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, artikel ini hanya melaporkan tahap analisis, perancangan, dan pengembangan, sehingga kepraktisan, keefektifan, dan reliabilitas instrumen belum dapat disimpulkan. Kedua, validasi ahli hanya memberi bukti validitas isi dan dilakukan oleh empat validator, dengan pola skor yang seragam pada salah satu validator materi. Ketiga, analisis kebutuhan melibatkan 30 murid di satu sekolah dan berbasis persepsi sehingga generalisasinya terbatas. Keempat, pemetaan zona ke jenjang C2-C6 merupakan keputusan desain yang belum diuji. Kelima, potensi lokal dibatasi pada sumber daya alam, pertanian, dan wisata satu desa. Keterbatasan ini ditangani secara konstruktif melalui tahap implementasi berikutnya yang menguji kepraktisan, keefektifan, dan reliabilitas instrumen pada sampel yang lebih besar.

4. Conclusion

Penelitian ini menghasilkan *website* SI NARA, yaitu media pembelajaran menulis teks berita kelas VI berbasis proyek jurnalistik cilik dan potensi lokal Desa Sumberbrantas, yang terdiri atas lima zona dan dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SDN Tulungrejo 03. Berdasarkan penilaian dua ahli materi dan dua ahli media, produk berkategori sangat valid pada aspek media (97,22%) dan materi (83,93%), dan keempat instrumen penelitian berkategori sangat valid (85,00%-87,50%). Hasil ini menunjukkan bahwa isi dan tampilan produk layak diujicobakan. Kepraktisan dan keefektifan produk belum diuji. Peneliti menyarankan agar tahap implementasi dilaksanakan dengan *pretest-posttest* dan uji kepraktisan, disertai uji empiris validitas butir dan reliabilitas instrumen, pelatihan moderasi bagi guru, serta penyiapan akses perangkat bagi murid.

Author Contributions

All authors contributed equally to this paper. All authors have read and approved the final manuscript.

Funding

No funding support was received.

Declaration of Conflicting Interests

The author(s) declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Data Availability

The datasets generated during and/or analyzed during the current study are available from the corresponding author on reasonable request.

Declaration on AI Use

AI were used only to improve readability and language under strict human oversight; no content, ideas, analyses, or conclusions were generated by AI.

References

Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, *45*(1), 131–142. https://doi.org/10.1177/0013164485451012

Aini, M. N., Khasanah, L. A. I. U., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan media game edukasi wordwall sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, *7*(2), 780–789. https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.3643

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

Berns, R. G., & Erickson, P. M. (2001). *Contextual teaching and learning: Preparing students for the new economy* (The Highlight Zone: Research @ Work No. 5). National Dissemination Center for Career and Technical Education.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Cabell, S. Q., Tortorelli, L. S., Firestone, A. R., & Gerde, H. K. (2022). Scaffolded writing instruction within project-based learning: Effects on informational writing skills in elementary school. *Early Childhood Research Quarterly*, *59*, 30–44. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.10.004

Fitriani, N., & Rahayu, S. (2022). Penerapan model Project Based Learning untuk meningkatkan keterampilan menulis teks berita siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4210–4218. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2789

Gruenewald, D. A. (2003). The best of both worlds: A critical pedagogy of place. *Educational Researcher*, *32*(4), 3–12. https://doi.org/10.3102/0013189X032004003

Hidayat, R., Suryana, A., & Nulhakim, L. (2023). Analisis aksesibilitas dan kesenjangan digital dalam pembelajaran digital sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 890–899. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4821

Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.

Jonassen, D. H. (1996). *Computers in the classroom: Mindtools for critical thinking*. Merrill/Prentice Hall.

Lubis, M. A., Azizan, N., & Matondang, S. (2022). *Metode penelitian di sekolah dasar berbasis model pengembangan ADDIE*. Penerbit Adab.

Maharani, Y. P., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran Google Sites berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA kelas III SD. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, *12*(2), 145–156.

Marinda, L. (2021). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya dalam pembelajaran di SD/MI. *An-Nisa': Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Pemberdayaan Perempuan*, *15*(1), 15–28. https://doi.org/10.35719/annisa.v15i1.47

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316941355

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage.

Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–135). Kluwer Academic. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_10

Piaget, J. (1972). Intellectual evolution from adolescence to adulthood. *Human Development*, *15*(1), 1–12. https://doi.org/10.1159/000271225

Pratiwi, A., & Subiyantoro, S. (2021). Tantangan digital divide dalam pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *8*(2), 112–121.

Pusat Asesmen dan Pembelajaran. (2022). *Kerangka Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan Rapor Pendidikan Indonesia*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Putri, N. K. S., & Ganing, N. N. (2024). Dampak model Project Based Learning berbasis literasi terhadap keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, *5*(2), 160–170. https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.72145

Rh, U., & Ana, R. F. R. (2022). Pemanfaatan majalah dinding kelas untuk melatih keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 1 Wonorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2021/2022. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *6*(2), 194–209. https://doi.org/10.36456/inventa.6.2.a5832

Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6088–6096. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3168

Sobel, D. (2004). *Place-based education: Connecting classrooms and communities*. Orion Society.

Suarti, N. W. (2022). Pengembangan instrumen penilaian tematik berbasis HOTS untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, *2*(4), 534–548. https://doi.org/10.5281/zenodo.5833152

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. ke-2). Alfabeta.

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, *12*(2), 257–285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4

UNESCO. (2004). *The plurality of literacy and its implications for policies and programmes* (UNESCO Education Position Paper). UNESCO.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, *17*(2), 89–100. https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774