

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan faktor kunci dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Pembelajaran merupakan proses interaktif untuk membawa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri sendiri. Menurut Schunk dalam (Parwati et al., 2023) proses pembelajaran terjadi antara guru dan murid yang akan melibatkan aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap . Dalam pendidikan formal, proses pembelajaran tidak hanya sekedar transfer ilmu pengetahuan, melainkan sebuah sistem yang melibatkan interaksi antarmurid, guru, sumber dan lingkungan belajar berperan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang telah dirumuskan. Hubungan timbal balik dalam aspek tersebut sejalan dengan konsep sistem-sosial interaktif (*interactive learning systems*) yang menghubungkan motivasi dan keterlibatan interaktif terbukti berkorelasi positif dengan hasil kognitif murid (Lin et al., 2025). Dengan demikian, pada pembelajaran bahasa Indonesia, pengintegrasian pengetahuan, keterampilan dan sikap menjadi hal yang penting untuk menumbuhkan kemampuan berbahasa komunikatif murid.

Pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia digunakan untuk mengembangkan kompetensi komunikatif murid melalui berbagai keterampilan berbahasa. Dalam keterampilan berbahasa meliputi empat aspek pokok, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut saling berkaitan satu sama lain. Menyimak dan membaca termasuk keterampilan reseptif karena berorientasi pada proses memahami dan juga menginternalisasi informasi,

sedangkan berbicara dan menulis digolongkan sebagai keterampilan produktif yang menuntut kemampuan menghasilkan gagasan dan informasi secara lisan maupun tertulis. (Tarigan, 2008) berpendapat bahwa komponen utama dalam keterampilan berbahasa merupakan komponen menyimak bahasa kemudian berbicara, dilanjutkan dengan membaca dan komponen yang terakhir yaitu menulis.

Menulis merupakan kegiatan yang berfungsi untuk mengungkapkan gagasan atau menyampaikan informasi kepada pihak lain melalui medium bahasa tulis. Menurut (Tonglo et al., 2020) menulis merupakan proses kreatif dalam menuangkan gagasan dan pemikiran ke dalam wujud bahasa secara tertulis untuk disampaikan kepada khalayak. Pandangan tersebut sejalan dengan (Tarigan, 2008) yang mengemukakan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa yang berperan sebagai wahana komunikasi tidak langsung dengan pembaca melalui penggunaan bahasa tulis. Menulis dapat membantu murid dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap topik yang sedang dikaji.

Keterampilan menulis teks berita termasuk kemampuan berbahasa yang telah dipelajari oleh murid kelas XI SMA. Keterampilan menulis teks berita adalah sebuah kemampuan menyusun teks berita yang memuat informasi faktual mengenai peristiwa atau kejadian yang tengah berlangsung. Menurut (Suhardi et al., 2021) menulis berita adalah suatu proses menghasilkan tulisan yang memuat informasi terkait suatu kejadian atau peristiwa yang berlangsung melalui media daring ataupun cetak.

Pemilihan kelas XI sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan pedagogis, kurikuler, dan perkembangan kognitif murid. Secara kurikulum dalam kurikulum nasional, keterampilan menulis teks berita secara eksplisit diajarkan

pada jenjang kelas XI SMA, sehingga materi tersebut relevan untuk dikembangkan melalui media pembelajaran berbasis aplikasi. Pada fase ini, murid telah memiliki bekal kemampuan berbahasa khususnya keterampilan menulis yang relatif matang dari kelas sebelumnya, seperti pemahaman struktur teks, kaidah kebahasaan, serta kemampuan berpikir logis, sehingga siap diarahkan pada keterampilan menulis faktual yang menuntut ketelitian, objektivitas, dan ketepatan informasi. Ditinjau dari aspek perkembangan kognitif, murid kelas XI berada pada tahap operasional formal, yaitu mampu berpikir abstrak, kritis, dan reflektif. Kemampuan tersebut mendukung penerapan pendekatan *deep learning* yang menekankan proses memahami, mengaplikasi, dan merefleksi pengetahuan secara bermakna.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara terhadap guru bahasa Indonesia di SMAN 4 Bangkalan, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih terbatas pada penggunaan buku teks dan salindia sebagai media pembelajaran utama dalam penyajian materi. Kondisi ini membuat proses pembelajaran kurang menarik dan cenderung monoton bagi murid. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat (Mahendra et al., 2026) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran masih banyak didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif masih terbatas. Selain itu, berdasarkan hasil angket murid menunjukkan bahwa sebagian besar murid mengalami permasalahan dalam menulis berita, seperti rasa lelah dan bosan saat menulis di buku catatan, hilangnya alat tulis, rasa bosan terhadap media pembelajaran yang kurang variatif, serta kesulitan dalam menentukan judul dan menyusun kalimat. Beberapa murid juga mengaku kurangnya motivasi dalam kegiatan menulis.

Secara umum, permasalahan keterampilan menulis yang dialami murid tidak hanya bersifat teknis linguistik, tetapi juga berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan pedagogis. Menulis sering dipersepsikan sebagai aktivitas yang kompleks karena menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti mengorganisasi ide, mengolah informasi faktual, menerapkan kaidah kebahasaan, serta menyajikannya secara runtut dan logis. Ketika proses pembelajaran menulis belum didukung oleh media yang kontekstual, interaktif, dan variatif, murid cenderung mengalami kejenuhan, penurunan motivasi, serta kesulitan dalam menuangkan gagasan secara tertulis. Kondisi tersebut semakin diperkuat oleh kebiasaan pembelajaran yang masih berorientasi pada produk akhir tulisan, bukan pada proses berpikir dan refleksi selama menulis.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis berita belum memperoleh dukungan yang memadai karena belum tersedia media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga diperlukan penerapan digitalisasi pendidikan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas murid. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu mengembangkan kemampuan murid dalam menulis teks berita dengan baik dan benar. Upaya tersebut sejalan dengan arah paradigma pendidikan modern yang terintegrasi teknologi digital terutama dalam kerangka pendekatan *deep learning* atau yang dikenal dengan pembelajaran mendalam.

Pembelajaran mendalam (*deep learning*) merupakan suatu pendekatan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan memiliki empat kerangka yang terdiri atas dimensi profil lulusan, pengalaman belajar, kerangka pembelajaran

dan prinsip pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. *Deep learning* merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada pengembangan kemampuan murid untuk memahami, mengaplikasi, dan merefleksi pengetahuan secara relevan serta bermakna dalam kehidupan nyata (C. Rahayu et al., 2025). Tujuan utama pendekatan *deep learning* untuk menjawab tantangan peningkatan kualitas pendidikan melalui penyelenggaraan pendidikan yang unggul dan berorientasi pada delapan dimensi profil lulusan yaitu, keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, penalaran kritis, kesehatan, kewargaan, komunikasi, kemandirian, kreativitas, dan kolaborasi (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Dalam konsep pembelajaran mendalam terdapat empat kerangka utama yang saling berkesinambungan yaitu, praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, kemitraan pembelajaran, dan pemanfaatan digital.

Penggunaan digitalisasi pendidikan termasuk dari salah satu aspek kerangka *deep learning* yaitu pemanfaatan teknologi digital yang secara sistematis merupakan langkah strategis dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran di era modern. Inovasi dalam sistem pendidikan yang meliputi pendidik, murid, peraturan dan kurikulum merupakan satu kesatuan yang diartikan sebagai teknologi pendidikan yang dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar (Akbar & Noviani, 2021). Selain itu, digitalisasi tidak hanya sebatas pemanfaatan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup integrasi sumber daya digital yang relevan untuk memperkaya pengalaman belajar murid, sehingga memungkinkan murid untuk mengakses ilmu pengetahuan tanpa batas (Isma et al., 2022). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis teks berita, pemanfaatan media berbasis aplikasi hadir sebagai solusi pembelajaran yang

inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif. Media aplikasi dirancang agar terintegrasi dengan pengalaman belajar dalam pendekatan *deep learning* yang meliputi memahami, mengaplikasikan dan merefleksi. Oleh karena itu, murid tidak hanya memperoleh pengetahuan secara konseptual, tetapi mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Salah satu bentuk implementasi digitalisasi pendidikan yang berdaya guna adalah mengembangkan media pembelajaran aplikasi bermuatan bahan pangan Madura. Media tersebut dirancang dengan berbagai fitur untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya ketahanan pangan dan swasembada pangan lokal Madura terhadap murid. Selain itu urgensi pengintegrasian pangan Madura memiliki relevansi yang strategis untuk mewujudkan *astalita* poin ke-2 kabinet merah putih, yaitu mendorong kemandirian bangsa melalui pencapaian swasembada pangan, energi, air, ekonomi kreatif, ekonomi hijau, dan ekonomi biru. Upaya ini dapat berkontribusi dalam mencapai terwujudnya pendidikan nasional yang bermutu sesuai dengan tujuan pembangunan nasional berkelanjutan *Sustainable Development Goals (SDGs)* pada poin 4, yaitu pendidikan berkualitas yang menekankan capaian kompetensi literasi, kesadaran budaya dan tanggung jawab terhadap isu ketahanan pangan serta lingkungan keberlanjutan.

Pemilihan tema pangan lokal Madura dalam aplikasi Edulokal juga didasarkan pada perspektif etnopedagogi, yaitu pendekatan pendidikan yang memanfaatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar untuk membentuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Nama media aplikasi Edulokal merupakan akronim dari edukasi dan literasi pangan lokal. Unsur edukasi merepresentasikan praktik pedagogi (aspek kognitif) sebagai proses pembelajaran

yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan kompetensi murid, sedangkan unsur lokal merepresentasikan nilai-nilai budaya dan kearifan khususnya pangan Madura (literasi pangan) masyarakat yang menjadi identitas suatu daerah.

Integrasi kedua unsur tersebut menjadikan Edulokal selaras dengan konsep etnopedagogi yang menempatkan budaya lokal sebagai fondasi pembelajaran. Menurut (Alimbekov, 2012), etnopedagogi merupakan praktik pendidikan yang berbasis kearifan lokal sebagai sumber inovasi dan keterampilan dalam membangun pengetahuan serta karakter murid. Dalam ini, pangan lokal Madura tidak hanya diposisikan sebagai materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan kesadaran budaya, memperkuat identitas lokal, meningkatkan literasi gizi, serta menumbuhkan kepedulian terhadap ketahanan pangan daerah. Selain itu, pengenalan pangan lokal kepada murid relevan dengan upaya mendukung program Makan Bergizi Gratis (MBG) yang mendorong pemanfaatan sumber daya pangan daerah untuk memenuhi kebutuhan gizi masyarakat. Dengan demikian, integrasi pangan lokal dalam aplikasi Edulokal menjadi upaya strategis untuk menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan dekat dengan kehidupan murid sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak terlepas dari realitas sosial dan budaya di lingkungan murid.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan observasi dan penyebaran angket di SMAN 4 Bangkalan pada kelas XI. murid dominan lebih menyukai pembelajaran berbasis digital khususnya menggunakan aplikasi atau android. Namun, penggunaan android murid didominasi oleh aktivitas bermain gim dan bermedia sosial, misalnya *scroll Tiktok*. Kondisi ini menunjukkan bahwa murid

memerlukan literasi digital agar individu mampu memanfaatkan perangkat digital secara produktif dan edukatif. Literasi ini mencakup keterampilan untuk mengakses, menilai, serta memanfaatkan informasi digital secara kritis dan beretika (Naufal, 2021). Oleh karena itu adanya pengembangan media berbasis aplikasi diharapkan dapat meningkatkan minat dan perhatian murid dalam belajar.

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu, hasil penelitian Fikriyah (2020) layak digunakan untuk aktivitas menulis. Namun, penelitian ini memaparkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi sangat masih memiliki beberapa kelemahan, terutama keterampilan menulis yang dikembangkan terbatas pada teks sastra (puisi) yang bersifat ekspresif dan subjektif, sehingga belum mengasah kemampuan menulis teks berita faktual dan aktual. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Iwan, dkk. (2023) media pembelajaran interaktif berbentuk permainan fisik yang memadukan konsep ular tangga dan kartu huruf bergambar budaya papua. Kelemahannya terletak pada jenis media yang bersifat konvensional dan *non aplikatif*, sehingga belum menerapkan digitalisasi dalam pendidikan. Selain itu, konten kearifan lokal yang diangkat masih bersifat umum dan belum menyoroti aspek pangan lokal Madura sebagai wujud representasi literasi pangan. Selanjutnya penelitian Daniar (2022) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi gim dalam pembelajaran bahasa Indonesia memperoleh hasil yang baik. Namun, penelitian tersebut masih memiliki beberapa kelemahan, yaitu media berbasis aplikasi belum mengintegrasikan pendekatan *deep learning* (pembelajaran mendalam) yang menitikberatkan pada refleksi dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata.

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ini berlandaskan Capaian Pembelajaran (CP) pada elemen menulis fase F, yaitu kemampuan murid menulis gagasan, pandangan, dan/atau pengetahuan metakognitif dalam berbagai tipe teks secara logis, kritis, dan kreatif. Capaian ini menegaskan bahwa pembelajaran menulis tidak hanya menitikberatkan pada produk akhir, tetapi juga pada proses berpikir murid dalam mengolah informasi, menyusun ide, dan merefleksikan hasil tulisannya. Dalam konteks teks berita, capaian tersebut menuntut murid untuk menyajikan informasi faktual secara objektif, runtut, dan sesuai kaidah kebahasaan. Capaian tersebut selanjutnya diimplementasikan ke dalam Tujuan Pembelajaran (TP), yaitu murid mampu menulis teks berita faktual bertema bahan pangan Madura berdasarkan gagasan, pandangan, dan pengetahuan metakognitif secara logis, kritis, dan kreatif dengan memahami struktur dan unsur-unsur berita (5W+1H). Tujuan pembelajaran dirancang terintegrasi dalam aplikasi melalui penyajian materi, latihan menulis, dan aktivitas reflektif sehingga murid tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikan dan merefleksikan proses menulis secara bermakna.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan menghadirkan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis aplikasi. Pengembangan media aplikasi juga harus disesuaikan dengan karakteristik murid dan kurikulum. Selain itu pendidik dituntut untuk memilih media yang sesuai, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nuroifah, 2021). Salah satu materi yang dapat dikembangkan dalam media aplikasi adalah keterampilan menulis teks berita yang bermuatan bahan pangan Madura. Selain itu dalam pembelajarannya terintegrasi pendekatan *deep learning*. Oleh karena itu, penelitian berikut berjudul

“Pengembangan Media Aplikasi Bermuatan Pangan Madura dengan Pendekatan *deep learning* pada Materi Menulis Berita Kelas XI”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah proses pengembangan media aplikasi edulokal bertema pangan Madura dengan pendekatan *deep learning* pada materi menulis teks berita kelas XI?
- b. Bagaimanakah kelayakan media aplikasi edulokal bertema pangan Madura dengan pendekatan *deep learning* pada materi menulis teks berita kelas XI?
- c. Bagaimanakah respons murid terhadap media aplikasi edulokal bertema pangan Madura dengan pendekatan *deep learning* pada materi menulis teks berita kelas XI?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat berikut merupakan tujuan dari penelitian:

- a. Menghasilkan produk berupa media aplikasi edulokal bertema pangan Madura dengan pendekatan *Deep Learning* pada materi menulis teks berita kelas XI.
- b. Mendeskripsikan kelayakan diuraikan dengan data numerik pada media aplikasi edulokal bertema pangan Madura dengan pendekatan *deep learning* pada materi menulis teks berita kelas XI.
- c. Mendeskripsikan respons murid terhadap media aplikasi edulokal bertema pangan Madura dengan pendekatan *deep learning* pada materi menulis teks berita kelas XI.

#### 1.4 Spesifikasi Produk

- a. Media yang dikembangkan berbentuk aplikasi “edulokal” android yang dapat digunakan melalui ponsel, dan tablet
- b. Media yang dikembangkan bermuatan bahan pangan Madura yang meliputi tanaman sayuran, tanaman buah-buahan, tanaman biofarmaka, tanaman padi, tanaman palawija, dan tanaman perkebunan rakyat.
- c. Media yang dikembangkan terintegrasi pendekatan *deep learning* yang berorientasikan pada pengalaman belajar murid yaitu, memahami, mengaplikasi dan merefleksi. Selain itu berorientasikan pada dimensi profil lulusan dan prinsip *deep learning* yaitu, berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.
- d. Terdapat berbagai fitur diantaranya, petunjuk penggunaan, kelengkapan materi, serta dilengkapi dengan penilaian untuk mengetahui keterampilan murid Dalam menulis teks berita.
- e. Dikembangkan melalui berbagai jenis *software* diantaranya *articulate storyline 3* dengan *software* pendukung *camtasia 9* dan *apk 2 build*, canva serta *jotform*.
- f. Desain pada latar aplikasi Menggunakan *pallet color* dominan hijau dan kuning dengan dominan coklat, oranye, biru, hitam dan putih.
- g. Jenis font yang digunakan dalam aplikasi meliputi font *Genty sans*, *Arimo* dan *Balsamiq Sans*.
- h. Media yang dikembangkan disusun berdasarkan tahapan pembelajaran yang sistematis, meliputi tahap pembuka, inti, dan penutup. Pada tahap pembuka, aplikasi menampilkan pengenalan mengenai aplikasi edulokal beserta petunjuk penggunaan agar murid memahami alur dan fungsi setiap fitur. Pada tahap ini

juga disajikan kompetensi awal sebagai pemantik belajar yang dikemas dalam bentuk eksplorasi alam seputar bahan pangan Madura yang terdapat di lingkungan sekitar tempat tinggal murid. Kompetensi awal tersebut disajikan melalui beberapa pertanyaan pemantik yang bertujuan menggali pengetahuan awal, pengalaman kontekstual, serta membangun kesadaran murid terhadap potensi pangan lokal sebagai bahan penulisan teks berita. Selanjutnya, pada tahap inti, aplikasi menyediakan beberapa fitur utama yang mendukung proses pembelajaran, antara lain pemahaman Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), fitur Ayo Belajar yang berisi materi pembelajaran teks berita, video berita sebagai contoh teks berita faktual, serta fitur menulis berita yang memfasilitasi murid dalam mengaplikasikan pemahaman struktur dan unsur-unsur teks berita secara kontekstual dengan tema pangan Madura. Tahap inti ini dirancang untuk mendorong murid memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi pengetahuan secara aktif. Pada tahap penutup, aplikasi menyediakan fitur refleksi yang ditempatkan pada bagian akhir pembelajaran. Fitur refleksi bertujuan untuk membantu murid mengevaluasi proses dan hasil belajar, menyadari pemahaman yang telah dicapai, serta merefleksikan pengalaman belajar menulis teks berita berbasis konteks lokal secara bermakna.

### **1.5 Batasan Pengembangan**

Agar penelitian menjadi terarah, permasalahan dibatasi pada pembahasan sebagai berikut:

- a. Media yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran yang bermuatan pangan Madura terintegrasi pendekatan *deep learning*

- b. Materi yang dipilih hanya materi teks berita yang berfokus pada elemen menulis berita dengan menggunakan pendekatan *deep learning*
- c. Sasaran pengguna media aplikasi hanya terbatas pada murid jenjang SMA kelas XI

### **1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi bermuatan pangan Madura dengan pendekatan *deep learning* pada materi menulis teks berita menjadi sarana yang dapat dimanfaatkan guru sebagai alat penunjang pembelajaran, baik secara mandiri maupun terpandu. Inovasi ini lahir sebagai respons terhadap penerapan pendekatan *deep learning* di satuan pendidikan yang menekankan pemanfaatan digitalisasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi yang terintegrasi dengan pendekatan *deep learning* juga dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan kajian serupa. Pengembangan media bermuatan bahan pangan Madura tersebut penting dilakukan karena mampu mengoptimalkan literasi pangan peserta didik, menumbuhkan kesadaran terhadap ketahanan pangan, serta mendorong tercapainya swasembada pangan lokal sebagai bagian dari upaya membangun kemandirian dan keberlanjutan sumber daya pangan daerah Madura.

Selain kontribusinya terhadap penguatan literasi pangan dan penerapan pendekatan *deep learning*, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ini memberikan manfaat nyata bagi murid, guru, dan sekolah. Bagi murid, media ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik sehingga dapat mengoptimalkan literasi pangan dan kesadaran ketahanan pangan, serta pemahaman materi mendalam. Bagi guru, media ini menjadi alat bantu yang

mempermudah proses penyampaian materi, memperkaya variasi metode pembelajaran, dan meningkatkan efektivitas pengelolaan kelas. Sementara itu, bagi sekolah, hadirnya media pembelajaran berbasis aplikasi dapat mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran digital yang inovatif, mendukung kurikulum nasional yang mengedepankan pada pendekatan *deep learning*, dan menunjukkan komitmen sekolah dalam mengintegrasikan kearifan lokal serta teknologi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kerangka pendekatan *deep learning*.

### 1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis aplikasi yang diberi nama aplikasi “Edulokal” merupakan alat penunjang yang dirancang untuk membantu dalam proses belajar mengajar melalui fitur interaktif, visual dan audio untuk memudahkan murid dalam memahami materi secara mandiri dan terpandu.
- b. Menulis merupakan kegiatan untuk menuangkan ide, gagasan, dan pikiran ke dalam tulisan untuk disampaikan kepada pembaca atau khalayak umum
- c. Menulis teks berita merupakan aktivitas menyusun laporan yang berisikan tentang kejadian dan peristiwa yang sedang terjadi berdasarkan fakta yang aktual.
- d. Pendekatan *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mewujudkan delapan dimensi profil lulusan yang memiliki komponen pengalaman belajar yang meliputi memahami, mengaplikasi dan merefleksi. Pendekatan ini berorientasikan pada pembelajaran yang berkesadaran, bermakna dan menggembirakan. Selain itu terdapat empat kerangka

pembelajaran yaitu, praktik pedagogis, lingkungan dan pembelajaran, kemitraan pembelajaran, dan pemanfaatan digital.

- e. Pangan Madura merupakan sesuatu yang berasal dari keberagaman sumber hayati, baik yang diolah maupun tidak diolah dalam bentuk makanan dan minuman yang terdapat di daerah Madura.
- f. Proses pengembangan merupakan rangkaian langkah terstruktur dalam merancang media pembelajaran berbasis aplikasi yang mencakup tahap perencanaan, perancangan, pembuatan, serta evaluasi dan penyempurnaan. Dalam penelitian ini pengembangan dilakukan menggunakan *software articulate storyline 3, canva, apk to builder*.
- g. Kelayakan media merujuk pada sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelengkapan materi, kemudahan dalam pengoperasian, serta kualitas media, sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif dan optimal dalam kegiatan belajar mengajar.
- h. Respons merujuk pada tanggapan atau reaksi murid terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Respons murid menjadi indikator penting untuk menilai kualitas, efektivitas, kepraktisan dan kelayakan media dalam mendukung proses belajar.