

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan kemampuan yang penting untuk mengomunikasikan ide, gagasan, dan pemikiran melalui bahasa tulis. Selain sebagai sarana komunikasi, keterampilan menulis juga berperan dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta kemampuan seseorang dalam menghasilkan tulisan yang berkualitas (Setiana et al., 2025)

Keterampilan menulis adalah kemampuan untuk mengungkapkan ide, pendapat, serta pesan melalui tulisan. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus membangun keterampilan berkomunikasi secara lebih terarah (Kemalsyah et al., 2022)

Menulis tidak hanya sekedar untuk menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, tetapi juga mencerminkan keterlibatan berbagai proses, seperti berpikir, memecahkan masalah, dan membangun hubungan sosial melalui komunikasi tertulis (Cherif, 2021)

Keterampilan menulis kemampuan penting yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi melalui bahasa tulis, tetapi juga mendukung

perkembangan kreativitas serta kemampuan berpikir kritis seseorang. Keterampilan ini mencakup kemampuan dalam mengorganisasikan pikiran, menyusun tulisan secara sistematis, memilih penggunaan bahasa yang tepat, hingga menghasilkan tulisan yang dapat dipahami oleh pembaca dengan baik.

2. Teks Iklan

a. Pengertian Teks Iklan

Teks iklan merupakan bentuk komunikasi yang bertujuan untuk menarik perhatian dan memengaruhi pembaca agar tertarik terhadap suatu produk, jasa, atau informasi yang ditawarkan. Teks iklan disusun menggunakan bahasa yang singkat, jelas, padat, dan persuasif agar pesan dapat diterima dengan mudah oleh pembaca (Fatmawati et al., 2024)

Teks iklan merupakan teks yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai suatu produk, jasa, atau kegiatan kepada khalayak dengan tujuan menarik perhatian, membangkitkan minat, dan memengaruhi audiens. Teks iklan disusun secara persuasif agar pesan yang disampaikan dapat diterima dan memberikan dampak sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Kizi, 2024).

Iklan dapat didefinisikan sebagai komunikasi informasi yang bersifat nonpribadi, biasanya berbayar, dan umumnya bersifat persuasif, mengenai produk, layanan, atau gagasan yang

disampaikan oleh sponsor yang teridentifikasi melalui berbagai media (Hossová et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa teks iklan merupakan bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai produk, jasa, atau kegiatan kepada masyarakat dengan tujuan menarik perhatian, menumbuhkan minat, serta memengaruhi audiens. Teks iklan disusun menggunakan bahasa yang singkat, jelas, dan persuasif agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh sasaran yang dituju.

b. Struktur dan Ciri-Ciri Kebahasaan Teks Iklan

Secara umum, teks iklan memiliki tiga bagian utama yaitu :

- 1) Orientasi, yang biasanya berupa judul atau tajuk iklan sebagai bagian utama yang terletak di awal atau bagian atas teks.
- 2) Tubuh iklan atau argumen, yang berisi informasi mengenai produk atau jasa yang ditawarkan kepada pembaca.
- 3) Justifikasi atau rekomendasi, yaitu bagian yang menjelaskan keunggulan produk atau jasa tersebut dengan penyampaian yang singkat, padat, menarik, dan efektif (Widiyanto et al., 2021)

Ciri-ciri kebahasaan teks iklan meliputi penggunaan bahasa yang bersifat persuasif, diksi yang efektif, gaya bahasa yang menarik, serta unsur-unsur kebahasaan lain yang mendukung

penyampaian pesan (Elzahra, 2024). Selain itu bahasa dalam teks iklan umumnya disusun secara singkat, jelas, menarik, dan mudah diingat. Penggunaan bahasa tersebut cenderung bersifat persuasif untuk menarik perhatian serta mendorong audiens melakukan tindakan tertentu (Yuldashmirzayeva, 2025).

c. Keterampilan Menulis Teks Iklan

Pembelajaran menulis iklan merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan keterampilan menulis siswa. Kegiatan ini bertujuan melatih siswa menuangkan ide, gagasan, pengetahuan, fakta, pesan, dan ajakan ke dalam bentuk teks iklan. Penguasaan keterampilan tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan gagasan secara tertulis dengan bahasa yang persuasif sehingga mampu menarik perhatian serta memengaruhi pembaca (Udin et al., 2025)

Menulis teks iklan merupakan keterampilan yang penting untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir, dan daya imajinasi siswa dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu menyusun pesan yang bersifat persuasif sehingga dapat menarik perhatian, meyakinkan, dan memengaruhi pembaca. (Ramdhani et al., 2023). Berdasarkan uraian tersebut, keterampilan menulis teks iklan dapat dipahami sebagai kemampuan siswa dalam menuangkan ide, gagasan, pengetahuan, fakta, pesan, dan ajakan ke dalam bentuk teks

iklan yang bersifat persuasif. Keterampilan ini berperan dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir, dan daya imajinasi siswa sehingga mereka mampu menyampaikan pesan secara tertulis untuk menarik perhatian, meyakinkan, serta memengaruhi pembaca.

d. Tujuan Keterampilan Menulis Teks Iklan

Kegiatan keterampilan menulis teks iklan bertujuan agar siswa mampu menghasilkan teks yang bersifat persuasif sehingga dapat menarik perhatian dan memengaruhi pembaca. Oleh sebab itu, kemampuan menulis teks iklan perlu didukung oleh pemahaman terhadap struktur dan kaidah kebahasaan yang berlaku. Penguasaan aspek-aspek tersebut memungkinkan siswa menyusun teks secara runtut serta meningkatkan ketepatan dalam memilih kata dan membentuk kalimat yang efektif (Ramdhani et al., 2023). Selain itu, keterampilan ini juga bertujuan agar siswa mampu mengomunikasikan informasi, fakta, maupun ajakan secara tertulis dengan tujuan memengaruhi dan menarik minat audiens. Dengan demikian, melalui kegiatan menulis teks iklan, siswa diberi ruang untuk mengekspresikan ide dan pemikirannya ke dalam bentuk tulisan yang komunikatif sekaligus memiliki daya tarik dan kekuatan persuasif bagi pembaca (Udin et al., 2025).

e. Komponen Keterampilan Menulis Teks Iklan

Berikut merupakan komponen materi teks iklan yang diambil dari buku (Kadariah, 2018) dan akan disajikan dalam Eduklan, di antaranya sebagai berikut :

1) Pengertian teks iklan.

Iklan dapat dipahami sebagai bentuk penyampaian informasi yang bertujuan untuk mendorong atau meyakinkan masyarakat agar tertarik membeli barang atau jasa yang ditawarkan. Iklan juga dapat dipahami sebagai teks yang bertujuan untuk menarik dan memengaruhi khalayak agar tertarik pada barang atau jasa yang ditawarkan. Selain itu, iklan juga berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat mengenai suatu produk atau layanan. Umumnya, iklan disebarkan melalui berbagai media massa seperti televisi, radio, surat kabar, dan internet, dengan menampilkan unsur seperti kata-kata, suara, dan gerakan untuk memperkuat pesan yang disampaikan.

2) Fungsi teks iklan

Tujuan iklan pada dasarnya adalah untuk menyampaikan informasi mengenai suatu produk atau jasa, menumbuhkan ketertarikan dan rasa suka dari pembaca, meyakinkan masyarakat terhadap kualitas atau kebenaran produk yang ditawarkan, serta memudahkan konsumen dalam mengetahui

berbagai informasi penting seperti harga, fungsi, dan manfaatnya.

3) Jenis-jenis teks iklan.

Iklan dapat dikelompokkan berdasarkan tujuan, media, dan isinya. Berdasarkan tujuannya, iklan terdiri atas iklan komersial dan iklan nonkomersial. Iklan komersial bertujuan meningkatkan penjualan produk atau jasa untuk memperoleh keuntungan, sedangkan iklan nonkomersial bertujuan memberikan informasi atau mengajak masyarakat melakukan suatu tindakan tanpa mencari keuntungan ekonomi.

Berdasarkan media yang digunakan, iklan dibedakan menjadi iklan media cetak dan iklan media elektronik. Iklan media cetak dipublikasikan melalui koran, majalah, brosur, atau selebaran, sedangkan iklan media elektronik disampaikan melalui radio, televisi, maupun media sosial.

Berdasarkan isinya, iklan dibagi menjadi tiga jenis, yaitu iklan pemberitahuan, iklan layanan masyarakat, dan iklan penawaran. Iklan pemberitahuan berfokus pada penyampaian informasi kepada masyarakat mengenai suatu peristiwa, kegiatan, atau hal tertentu. Iklan layanan masyarakat bertujuan memberikan edukasi, imbauan, atau penjelasan yang bermanfaat bagi masyarakat. Sementara itu, iklan penawaran

bertujuan menawarkan produk atau jasa kepada masyarakat sehingga sering disebut sebagai iklan niaga.

4) Unsur-unsur teks iklan.

Teks iklan memiliki beberapa unsur pembentuk antara lain :

- Sumber adalah pihak yang membuat, menggagas, sekaligus membiayai iklan.
- Pesan merupakan informasi yang disampaikan dalam iklan, baik berupa kata-kata (verbal) maupun gambar/symbol (nonverbal).
- Media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan iklan, seperti media cetak, elektronik, maupun media lainnya.
- Penerima adalah sasaran iklan, yaitu individu atau kelompok masyarakat yang dituju.
- Efek adalah perubahan yang terjadi pada penerima, baik dari segi sikap, pola pikir, perilaku, maupun kebiasaan.
- Umpan balik merupakan respons atau tanggapan yang diharapkan dari penerima, misalnya tertarik membeli produk atau mengikuti ajakan dalam iklan.

5) Struktur dan ciri kebahasaan teks iklan.

Struktur teks iklan dapat dikenali dari beberapa bagian utama. Jika diperhatikan, iklan umumnya terdiri atas pengenalan produk yang berfungsi sebagai judul atau bagian

awal untuk menarik perhatian, serta pernyataan persuasif yang berisi ajakan atau dorongan kepada pembaca maupun pendengar untuk melakukan sesuatu, biasanya dengan menampilkan keunggulan dari produk yang ditawarkan.

Teks iklan juga memiliki ciri kebahasaan yang bertujuan untuk menawarkan produk, baik barang maupun jasa, sehingga bahasa yang digunakan umumnya bersifat membujuk dan mendorong audiens. Ciri-cirinya antara lain:

- Bersifat imperatif, yaitu mengandung ajakan, perintah, dorongan, atau larangan. Biasanya ditandai dengan kata-kata seperti temukan, rasakan, nikmati, wujudkan, ayo, dan sejenisnya.
- Menggunakan bahasa yang sederhana, mudah diingat, dan mudah dipahami. Iklan cenderung menghindari kalimat yang panjang dan berbelit-belit, serta lebih memilih bahasa yang dekat dengan keseharian masyarakat agar terasa lebih menarik.
- Menggunakan pilihan kata yang berima atau memiliki kesamaan bunyi, sehingga terdengar lebih menarik dan mudah diingat oleh audiens.

6) Menyusun teks iklan.

Langkah-langkah menulis iklan sebagai berikut :

- Menentukan target atau sasaran iklan, yaitu siapa yang akan menjadi tujuan dari iklan tersebut.
- Menyusun atau menyiapkan ilustrasi gambar yang sesuai dengan produk yang akan diiklankan.
- Menyusun kalimat iklan dengan mencantumkan nama produk, keunggulannya, serta menggunakan kalimat persuasif seperti ajakan, bujukan, atau dorongan.

3. Model *Project Based Learning* (PjBL).

a. Pengertian model *Project Based Learning* (PjBL).

Project Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan dan tugas yang kompleks. Model ini berfokus pada penguasaan konsep dan prinsip suatu disiplin ilmu melalui proses penyelidikan terhadap masalah nyata, sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya secara mandiri serta menghasilkan produk sebagai bentuk hasil belajar. PjBL menempatkan siswa pada situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan menantang mereka untuk melakukan eksplorasi, bekerja sama, memecahkan masalah, serta menghasilkan karya yang bermakna. (Astriani et al., 2025).

Model PjBL adalah model pengajaran yang menekankan pada pemberian tugas, terutama dalam bentuk proyek yang dapat

membawa siswa untuk mengalami proses penyelidikan. Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai dasar penilaian bagi guru (Hamidah et al., 2020).

Model PjBL adalah paradigma pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan kontekstual kepada siswa. Model ini dirancang untuk menciptakan situasi pembelajaran yang mencerminkan dunia nyata, di mana siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga menerapkannya dalam konteks proyek-proyek yang relevan (Fitria et al., 2024)

Model *Project Based Learning* (PjBL) diterapkan untuk mengembangkan berbagai keterampilan siswa melalui penyelesaian suatu proyek. Dalam penerapannya, siswa bekerja secara berkelompok untuk merancang dan menyelesaikan proyek hingga menghasilkan sebuah produk. Melalui pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa ini, hasil belajar yang diperoleh cenderung lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional (Dahri, 2022).

Model *Project Based Learning* (PjBL) dapat disimpulkan sebagai model pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penyelesaian proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata. Model ini memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, memecahkan

masalah, serta menghasilkan sebuah produk sebagai wujud hasil belajar. Penerapan PjBL juga terbukti mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan hasil belajar siswa secara lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

b. Sintaks model *Project Based Learning* (PjBL).

Sintaks *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan menulis dilakukan melalui enam tahapan. Tahap pertama diawali dengan penyajian pertanyaan mendasar sebagai dasar kegiatan proyek. Selanjutnya siswa menyusun rencana proyek dan jadwal pelaksanaannya. Selama proyek berlangsung, guru melakukan pemantauan terhadap aktivitas siswa dan perkembangan proyek yang dikerjakan. Tahap berikutnya adalah penilaian terhadap hasil proyek yang telah diselesaikan, kemudian diakhiri dengan evaluasi untuk merefleksikan proses dan pengalaman belajar yang telah diperoleh siswa (Ulyani & Jayanti, 2025).

Sintaks model PjBL terdiri dari enam langkah utama yang umumnya digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah tersebut dimulai dengan menentukan pertanyaan mendasar, merancang proyek, menyusun jadwal pelaksanaan, memantau aktivitas dan perkembangan proyek siswa, menilai hasil proyek, serta melakukan evaluasi (Khafizah et al., 2023)

Model *Project Based Learning* (PjBL) dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu menentukan pertanyaan mendasar,

merancang proyek, menyusun jadwal kegiatan, memantau perkembangan proyek, menilai hasil proyek, dan mengevaluasi pengalaman belajar siswa. Setiap tahapan dirancang untuk membantu siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran hingga menghasilkan produk atau karya sebagai hasil belajar (Mulyawan & Rusman, 2025).

Model *Project Based Learning* (PjBL) diawali dengan guru membimbing siswa dalam menentukan proyek yang akan dikerjakan sehingga mereka dapat memahami dan menganalisis tugas yang diberikan. Selanjutnya, guru mendampingi siswa dalam menyusun rancangan kegiatan sebagai pedoman pelaksanaan proyek, kemudian mengarahkan mereka untuk membuat jadwal penyelesaian agar setiap tahapan dapat dilaksanakan secara terencana. Selama proses pengerjaan proyek, guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan bimbingan dan pendampingan sesuai kebutuhan siswa. Setelah proyek selesai, siswa mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas, kemudian guru melakukan penilaian terhadap proses dan kualitas produk yang dihasilkan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran (Aziziy et al., 2024).

Sintaks *Project Based Learning* (PjBL) dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari penentuan pertanyaan mendasar, perancangan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan dan pemantauan proyek, presentasi hasil, hingga penilaian dan evaluasi

pembelajaran. Setiap tahapan dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar sehingga mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menghasilkan produk sebagai bentuk penerapan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

c. Kelebihan *Project Based Learning* (PjBL).

Model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran. Melalui kegiatan proyek, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata karena dapat menerapkan pengetahuan yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. PjBL juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan teman sekelompoknya. Selain itu, model ini dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proyek menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar (Ferwati et al., 2023)

Model PjBL memiliki kelebihan antara lain pertama, model ini mendorong siswa untuk menyadari bahwa apa yang mereka kerjakan memiliki nilai penting dan akan dihargai oleh orang lain. Kedua, mampu meningkatkan kreativitas, kerja sama, serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Ketiga, memberikan

pengalaman dalam mengelola berbagai aspek, seperti sumber informasi, pembagian tugas, penggunaan perlengkapan, hingga pengaturan waktu dan biaya. Keempat, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kompleks dan dirancang sesuai dengan kondisi serta perkembangan di dunia nyata (Nainggolan, 2021).

Model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki berbagai kelebihan dalam proses pembelajaran. Model ini dapat membantu siswa mengembangkan cara berpikir yang lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih kemampuan dalam memecahkan masalah. PjBL juga mendorong siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui kegiatan proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Selain itu, model ini dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan mengelola waktu maupun sumber daya yang diperlukan dalam penyelesaian proyek. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan (Fitria et al., 2024)

Model PjBL menawarkan berbagai keunggulan karena mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta mengembangkan kreativitas, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, model ini juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan langsung dalam mengelola proyek, sehingga membantu siswa memahami

pembelajaran secara lebih nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

d. Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL).

Model PjBL ini juga memiliki kekurangan antara lain keaktifan siswa terkadang dapat membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif, sehingga perlu diberikan waktu khusus bagi siswa untuk berdiskusi secara bebas sebelum melanjutkan ke tahap analisis yang lebih terarah. Selain itu, meskipun alokasi waktu telah ditentukan, kondisi pembelajaran yang belum stabil memungkinkan guru untuk memberikan tambahan waktu secara bergantian kepada setiap kelompok agar proses belajar tetap berjalan dengan baik (Anggraini & Wulandari, 2021)

Model ini dapat menambah beban tugas, membutuhkan waktu yang cukup banyak baik bagi guru maupun siswa, serta penggunaan kerja kelompok secara terus-menerus berpotensi mengurangi kepercayaan diri siswa dalam belajar secara mandiri (Hidayati et al., 2025).

Model pembelajaran PjBL tidak hanya memiliki kelebihan, tetapi juga beberapa kekurangan, seperti potensi membuat suasana kelas kurang kondusif akibat tingginya keaktifan siswa, kebutuhan waktu yang relatif lebih banyak, serta beban tugas yang meningkat. Selain itu, penggunaan kerja kelompok secara terus-menerus juga dapat memengaruhi kepercayaan diri siswa dalam belajar mandiri,

sehingga perlu pengelolaan yang tepat dari guru agar proses pembelajaran tetap efektif.

e. Kaitan *Project Based Learning* (PjBL) dengan Keterampilan Menulis Teks Iklan

Kaitan antara model PjBL dengan keterampilan menulis teks iklan terletak pada kesesuaian antara proses pembelajaran berbasis proyek dengan tuntutan penulisan iklan yang membutuhkan kreativitas dan kemampuan persuasi. Dalam PjBL, siswa dilibatkan secara aktif dalam mengerjakan proyek berupa pembuatan teks iklan, sehingga mereka terdorong untuk menggali ide, menyusun pesan, serta menggunakan bahasa yang menarik dan efektif. Proses ini juga memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, melakukan revisi, dan menyempurnakan hasil tulisan, sehingga keterampilan menulis teks iklan berkembang secara bertahap. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PjBL secara langsung mampu meningkatkan keterampilan menulis teks iklan, ditandai dengan meningkatnya aktivitas dan kemampuan siswa dalam memahami serta menyusun teks iklan secara lebih baik (Samun, 2025).

Model PjBL juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses menulis, sehingga hasil tulisan menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan komunikasi iklan (Neang, 2024). Model PjBL memiliki keterkaitan yang kuat dengan

keterampilan menulis teks iklan karena mampu mendorong keaktifan siswa, mengembangkan kreativitas, serta melatih kemampuan menyusun pesan persuasif melalui proses proyek yang terstruktur, sehingga hasil tulisan menjadi lebih efektif dan sesuai dengan tujuan komunikasi iklan.

4. Media Pembelajaran Edukasi Berbasis *Wix Website*.

a. Media Pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar. Selain sebagai alat bantu pembelajaran, media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar (Fitri & Ardipal, 2021)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui beragam cara. Tujuannya adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa agar tercipta proses belajar yang efektif. Dengan begitu, siswa bisa mendapatkan informasi baru dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik (Daniyati et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari sumber kepada siswa dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru

menyampaikan materi secara lebih jelas dan memudahkan siswa memahami informasi yang diberikan. Penggunaan media yang tepat dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran (Angely et al., 2023).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran berperan dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai media yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif. Selain memudahkan guru dalam proses pembelajaran, media ini juga berperan dalam meningkatkan minat belajar, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Sari et al., 2024).

Media pembelajaran digital merupakan media yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan variatif. Penggunaan media ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan membantu siswa memahami materi secara lebih mudah serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Hermansah, 2025).

Media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai media yang memanfaatkan perangkat dan teknologi digital untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media ini mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif sehingga membantu meningkatkan pemahaman serta retensi informasi siswa (Novela et al., 2024).

Media pembelajaran digital merupakan sarana pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, dan video, untuk menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan kontekstual. Penggunaan media digital dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran sehingga membantu pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Efektivitas media pembelajaran digital juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi serta ketersediaan perangkat yang mendukung pelaksanaannya. Berdasarkan konsep tersebut,

penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Eduklan berbasis *Wix Website* sebagai media yang digunakan untuk mendukung keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas V sekolah dasar.

c. Karakteristik Media Pembelajaran Digital

Karakteristik media pembelajaran antara lain :

- 1) Tujuan pembelajaran disusun dengan jelas.
- 2) Materi disajikan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 3) Isi atau konsep yang disampaikan benar secara ilmiah.
- 4) Alur kegiatan belajar tersusun secara runtut dan mudah diikuti.
- 5) Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas.
- 6) Terdapat kegiatan apersepsi untuk mengaitkan pengetahuan awal siswa.
- 7) Disediakan bagian kesimpulan, contoh, serta latihan yang disertai umpan balik.
- 8) Mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 9) Terdapat evaluasi lengkap dengan hasil dan pembahasannya.
- 10) Memiliki pembukaan atau pengantar yang menarik.
- 11) Tampilan gambar, animasi, teks, dan warna disusun secara serasi dan proporsional.

12) Bersifat interaktif.

13) Memiliki navigasi yang mudah digunakan, dan Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa (Hidayat & Saepul, 2023).

Karakteristik utama media pembelajaran yaitu :

1. Keterjangkauan (*Accessibility*): Media pembelajaran perlu mudah diakses oleh guru maupun siswa. Artinya, media tersebut harus sederhana untuk digunakan, baik dari sisi perangkat teknologi maupun ketersediaan sumber dayanya.
2. Interaktivitas (*Interactivity*): Media yang bersifat interaktif memberi kesempatan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi siswa sekaligus memungkinkan adanya umpan balik secara langsung.
3. Keberagaman Format (*Variety of Formats*): Media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk, seperti teks, audio, video, atau multimedia. Keragaman ini membantu menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar yang berbeda pada setiap siswa.
4. Relevansi (*Relevance*): Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Dengan begitu, media tersebut benar-benar dapat menunjang proses belajar secara efektif.

5. Daya Tarik Visual (*Visual Appeal*): Tampilan media yang menarik secara visual dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Gambar, grafik, atau video yang berkualitas membantu memperjelas konsep serta memperdalam pemahaman.
6. Portabilitas (*Portability*): Media pembelajaran yang mudah dibawa atau diakses dari mana saja, seperti materi digital berbasis online, memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan pun dan di mana pun, baik di kelas maupun di luar kelas.
7. Fleksibilitas (*Flexibility*): Media pembelajaran sebaiknya dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan dan situasi belajar, misalnya digunakan untuk belajar mandiri maupun kegiatan kelompok (Rohim & Wardhani, 2024).

d. Media Pembelajaran Eduklan Berbasis *Wix website*

Media pembelajaran Eduklan merupakan media digital berbasis *Wix website* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Nama Eduklan merupakan gabungan dari kata edukasi teks iklan. Media ini berisi materi teks iklan yang dikemas secara menarik dan informatif untuk siswa kelas V SD, serta dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Dalam penggunaannya, media pembelajaran Eduklan akan dipadukan dengan model PjBL untuk mengembangkan keterampilan menulis teks iklan pada siswa.

Melalui model ini, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembuatan proyek berupa teks iklan, sehingga mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan menulis secara lebih optimal.

Wix adalah platform pembuat situs *web* berbasis *cloud* yang memudahkan pengguna untuk merancang dan membuat website tanpa perlu memiliki kemampuan coding. Melalui *Wix*, siapa pun dapat membuat *website* yang tampak profesional dan menarik, bahkan tanpa pemahaman mendalam tentang bahasa pemrograman (Virgina et al., 2025).

Wix merupakan platform yang memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk membuat, mendesain, mengelola, dan mengembangkan situs *website* sesuai keinginan. Sebagai salah satu platform pengembangan berbasis cloud terkemuka dengan jutaan pengguna di seluruh dunia, *Wix* memudahkan siapa pun untuk membangun situs *Website* yang menarik dan terlihat profesional (Sutrisno et al., 2022).

Wix ialah platform pembuatan *website* yang cukup populer di kalangan pengguna internet. Melalui layanan berbasis cloud, pengguna dapat dengan mudah membuat situs *web* sendiri. Selain itu, *Wix* juga menyediakan berbagai fitur dan dukungan teknologi

yang membantu siapa pun dalam membangun website yang profesional dan fungsional (Hamdi & Maita, 2022).

e. Komponen Media Digital Eduklan Berbasis *Wix website*

Komponen menu yang ada dalam Eduklan, di antaranya sebagai berikut :

1) Beranda

Halaman ini berfungsi sebagai beranda utama yang menjadi pintu masuk pengguna saat pertama kali membuka situs. Pada bagian ini biasanya ditampilkan gambaran umum mengenai tujuan *website*, tema pembelajaran, serta pengantar singkat agar pengguna memahami isi keseluruhan situs.

2) Capaian pembelajaran

Fitur ini menjelaskan tujuan atau kompetensi yang harus dicapai oleh siswa setelah mempelajari materi. Dengan adanya capaian pembelajaran, siswa dapat mengetahui target belajar dan guru dapat mengukur keberhasilan pembelajaran.

3) Permainan

Bagian ini menyediakan permainan edukatif yang berkaitan dengan materi. Fungsinya untuk meningkatkan keterlibatan siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan, serta membantu menguatkan pemahaman melalui aktivitas interaktif.

4) Materi

Fitur ini menyediakan konten pembelajaran utama. Materi disusun sesuai dengan topik yang dipelajari dan biasanya dikemas dalam bentuk teks, gambar, atau penjelasan terstruktur agar siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah.

5) Video pembelajaran.

Bagian ini terdapat video yang mendukung pemahaman materi. Video membantu siswa belajar secara visual dan auditori, sehingga materi yang sulit dapat lebih mudah dipahami.

6) Soal

Fitur ini berisi latihan atau evaluasi pembelajaran. Siswa secara mandiri dapat mengerjakan soal untuk menguji sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

7) Proyek

Halaman Proyek merupakan bagian yang memuat petunjuk pelaksanaan proyek menulis teks iklan. Siswa dapat melihat alat dan bahan yang diperlukan, mengikuti langkah-langkah pembuatan proyek, serta mengamati contoh hasil proyek sebagai panduan. Pada akhir kegiatan, siswa diminta mengunggah foto hasil proyek yang telah dikerjakan

bersama kelompoknya melalui kolom unggah yang tersedia. Halaman ini dirancang untuk membantu siswa melaksanakan proyek secara terarah, mudah dipahami, dan lebih menarik.

8) Evaluasi

Halaman Evaluasi berisi soal-soal yang dikerjakan siswa secara individu untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi teks iklan yang telah dipelajari. Kegiatan evaluasi ini bertujuan mengetahui tingkat penguasaan materi siswa sekaligus menjadi sarana untuk menilai hasil belajar yang telah dicapai. Siswa diharapkan dapat mengerjakan setiap soal dengan cermat, benar, dan tepat sesuai dengan pemahaman yang dimiliki.

9) Profil pengembang

Halaman ini memuat informasi tentang pembuat atau pengembang website. Berisikan profil singkat, latar belakang, serta tujuan pembuatan media pembelajaran tersebut.

f. Kelebihan

Eduklan memiliki beberapa kelebihan, salah satunya karena berbasis website Wix yang mudah dioperasikan tanpa memerlukan kemampuan teknis khusus dalam pembuatan website. Platform ini menyediakan beragam fitur dan konten yang dapat dimanfaatkan

secara gratis, serta dilengkapi dengan berbagai template dan elemen siap pakai seperti teks, animasi, dan gambar yang mudah disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Kemudahan dan kelengkapan fitur tersebut memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis web dapat menjadi solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan belajar siswa, seperti kurangnya semangat, rasa jenuh, dan rendahnya motivasi belajar, terutama ketika penyampaian materi di kelas masih kurang komunikatif dan variatif (Suanah, 2019).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran digital dengan metode *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE telah banyak dilakukan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan tersebut didukung oleh penelitian yang mengembangkan media pembelajaran Camtasia Studio untuk keterampilan menulis teks iklan di SMP Negeri 12 Yogyakarta menggunakan metode R&D dan model ADDIE. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media Camtasia Studio memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran sehingga media tersebut

dinyatakan efektif digunakan dalam mendukung keterampilan menulis teks iklan (Natalia et al., 2021).

Penelitian lain yang relevan dengan melakukan pengembangan media melambung berbasis Kode QR untuk keterampilan menulis siswa kelas III SD 1 Bae Kudus dengan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Penelitian ini dinyatakan layak dengan adanya peningkatan pada *pre-test* dan *post-test*. Penggunaan Kode QR dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar pada siswa (Fitrianti et al., 2024)

Penelitian lain yang relevan tentang tentang pengembangan media *e-flipbook* terhadap keterampilan menulis teks informatif siswa kelas III di SDN 2 Baosan Kidul Ponorogo dengan menggunakan metode R&D dan model ADDIE. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media *e-flipbook* efektif digunakan untuk pembelajaran, pernyataan ini dapat dibuktikan hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar yang mengalami peningkatan (Haryanti, 2023).

Berbagai penelitian diatas menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital dengan metode *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE layak untuk diterapkan di berbagai jenjang pendidikan. Media yang dihasilkan terbukti valid, layak, dan praktis digunakan, serta mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam teks iklan. Selain itu, penggunaan media digital juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, kreativitas, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun sejumlah penelitian telah

mengembangkan sejumlah media pembelajaran digital untuk keterampilan tertentu, belum ditemukannya kajian yang secara khusus berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Wix website* untuk pembelajaran keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas V SD. Oleh karena itu, pembaharuan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan *Wix website* sebagai *platform* pembuat *website* yang dirancang secara untuk mendukung siswa dalam menulis teks iklan secara interaktif dan sistematis.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Eduklan berbasis *Wix Website*. Dalam proses pengembangannya, digunakan model pembelajaran ADDIE. Pemilihan model ini digunakan karena mampu memberikan alur sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, hingga evaluasi sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat benar-benar membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis teks iklan melalui penyajian materi yang terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas V SD. Langkah awal dalam penelitian ini dimulai dengan analisis kebutuhan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran menulis teks iklan, serta sejauh mana pemanfaatan media digital telah digunakan dalam kegiatan belajar. Data kebutuhan diperoleh melalui wawancara dan penyebaran angket kepada guru dan siswa untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang diperlukan dalam pengembangan media

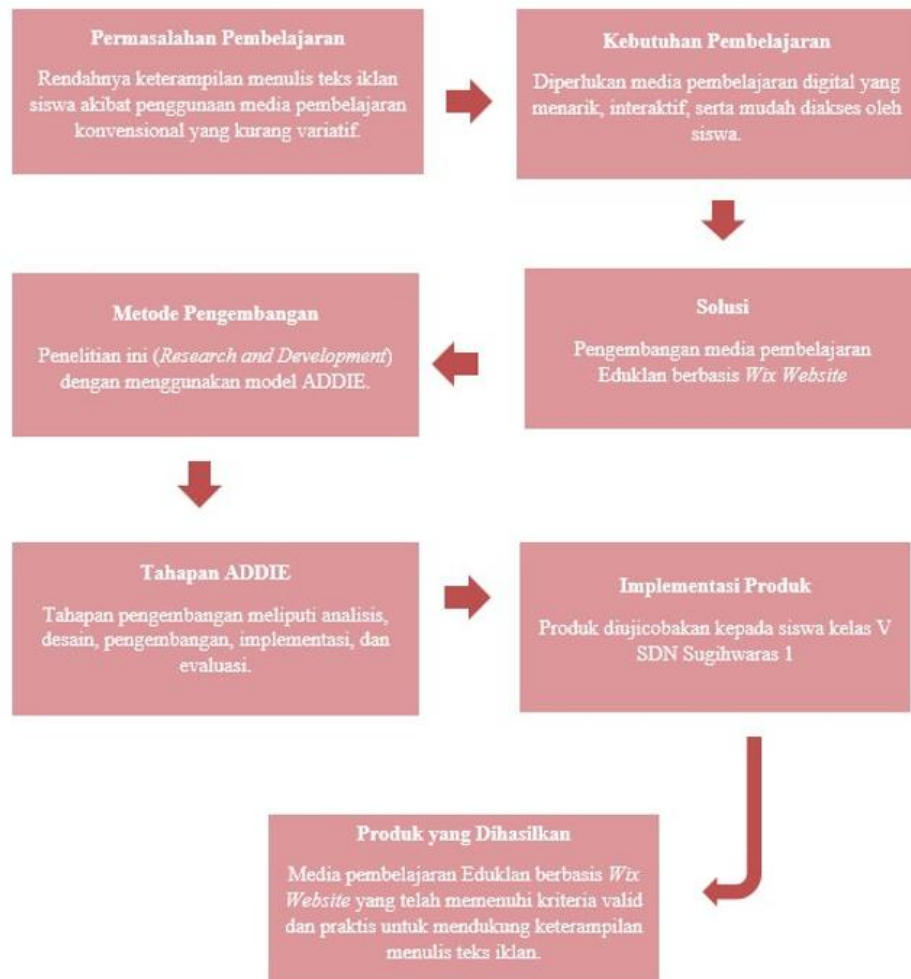
pembelajaran digital, seperti kesulitan siswa dalam menyusun ide, membuat teks iklan, dan memilih bahasa yang sesuai.

Tahap berikutnya yaitu perancangan produk. Pada tahap ini peneliti merancang tampilan, struktur, serta navigasi media pembelajaran Eduklan berbasis *Wix Website*. Materi yang dikembangkan berfokus pada keterampilan menulis teks iklan, mulai dari pengertian teks iklan, fungsi teks iklan, jenis-jenis teks iklan, unsur-unsur teks iklan, struktur dan ciri kebahasaan teks iklan, menyusun teks iklan. Setiap bagian dirancang dengan komponen interaktif seperti beranda, capaian pembelajaran, permainan, materi, video pembelajaran, soal, proyek, evaluasi, profil pengembang sehingga siswa dapat memahami proses penulisan secara bertahap dan lebih menarik.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media Eduklan secara penuh menggunakan platform *Wix website*. Pada tahap ini, peneliti menyusun seluruh komponen ke dalam *website* dan memastikan materi tersaji dengan jelas, menarik, serta mudah diakses. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan tampilan, ketepatan materi, kesesuaian bahasa, serta keterpaduan media dengan tujuan pembelajaran. Saran dan masukan dari para validator digunakan untuk merevisi produk agar lebih sesuai dengan standar pedagogis dan kebutuhan nyata di lapangan.

Tahap selanjutnya yaitu uji coba untuk melihat kelayakan media pembelajaran dalam keterampilan menulis teks iklan siswa. Uji coba ini melibatkan sejumlah siswa dan guru untuk mengamati kemudahan penggunaan *website*, daya tarik konten, serta dampaknya terhadap pemahaman siswa dalam menyusun teks iklan. Hasil uji coba menjadi dasar untuk melakukan perbaikan lanjutan agar media semakin optimal digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah terakhir dalam metode pengembangan ini adalah evaluasi dan penyempurnaan produk akhir. Evaluasi dilakukan melalui analisis data hasil validasi ahli, respons siswa dan guru, serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Berdasarkan temuan tersebut, produk disempurnakan menjadi media pembelajaran Eduklan berbasis *Wix Website* yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pendukung yang efektif dalam pembelajaran menulis teks iklan di kelas V SD. Seluruh proses penelitian disajikan dalam kerangka berpikir pada gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan yang diteliti, yang disusun berdasarkan kajian teori serta temuan penelitian terdahulu yang relevan. Hipotesis ini bersifat sementara dan akan diuji kebenarannya melalui pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Eduklan* berbasis *Wix Website*.

Berdasarkan kajian teori tentang media pembelajaran digital, keterampilan menulis teks iklan, serta hasil penelitian yang relevan, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Eduklan berbasis *Wix Website* yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas V SD berdasarkan hasil validasi dari ahli media.
2. Media pembelajaran Eduklan berbasis *Wix Website* yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang baik, ditinjau dari kemudahan penggunaan serta respon positif yang diberikan oleh guru dan siswa kelas V SDN Sugihwaras 1.
3. Pemanfaatan media pembelajaran Eduklan berbasis *Wix Website* dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis teks iklan pada siswa, khususnya dalam menyusun kalimat yang singkat, padat, dan persuasif, memilih kosakata yang menarik dan tepat sasaran, menonjolkan unsur daya tarik produk (*headline* dan slogan), serta menggunakan penanda kohesi agar pesan iklan tersampaikan secara jelas dan runtut.