

## **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Pandu Prosedur” pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kelas VII**

**Rozanatut Tazkiah<sup>1</sup>, Abdul Karim Wirawan<sup>2</sup>**

<sup>1 2</sup>Universitas Billfath Lamongan

[ozakiyaa@gmail.com](mailto:ozakiyaa@gmail.com), [abdulkariwira@gmail.com](mailto:abdulkariwira@gmail.com)

### **INFO ARTIKEL**

Diterima :

24 Mei 2025

Disetujui :

1 Maret 2026

Dipublikasikan :

20 Maret 2026

---

### **Kata Kunci:**

pengembangan,  
media  
pembelajaran,  
teks prosedur,  
menulis,  
aplikasi “pandu  
prosedur”

### **Abstrak:**

*Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran bernama “Pandu Prosedur”. Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada temuan permasalahan pembelajaran berupa 1) kurangnya pemahaman siswa tentang teks prosedur sehingga kesulitan mengatur langkah-langkah serta 2) penggunaan media terbatas hanya menggunakan lks menjadikan pembelajaran kurang maksimal. Maka peneliti merancang media pembelajaran “pandu prosedur”. Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D). Dari hasil akhir penilaian media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan media yang dikembangkan dinyatakan layak.*

### **Abstract:**

*This research is a development research, with an effort to develop a learning media called "Pandu Prosedur". The development of this learning media is based on the findings of learning problems in the form of 1) a lack of student understanding of procedural texts, so it is difficult to organise the steps and 2) the use of limited media only using LKS makes learning less than optimal. So the researcher designed the "Pandu Prosedur" learning media. The purpose of this research and development is to determine the quality and feasibility of the media developed. This study uses a research and development (R&D) model. The final results of the assessment of learning media by media experts and material experts show that the media developed is declared feasible.*

### **Alamat Korespondensi**

Nama : Rozanatut Tazkiah

Instansi : Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Billfath Lamongan

Surel : [ozakiyaa@gmail.com](mailto:ozakiyaa@gmail.com)

Kemajuan teknologi digital yang pesat di dunia saat ini menunjukkan evolusi berkelanjutan dalam pemikiran manusia untuk terus berinovasi dari berbagai aspek kehidupan yang mempengaruhinya. Salah satu contohnya adalah dalam bidang pendidikan, di mana teknologi turut berperan dalam meningkatkan dan mempersiapkan generasi mendatang untuk menghadapi perubahan zaman dalam era globalisasi yang terus berkembang. Di era modern ini, dunia Pendidikan mengalami pergeseran paradigma pembelajaran dari model *teacher centered*, yang mana guru menjadi sentral, menuju model *student centered* yang berfokus pada peserta didik. Hal ini didorong oleh berbagai faktor, seperti tingginya ekspektasi masyarakat terhadap kualitas pendidikan, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta perkembangan zaman yang pesat. Pendekatan tradisional dalam mengelola proses belajar mengajar dirasa tidak lagi memadai untuk memenuhi kebutuhan zaman. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, perubahan gaya hidup masyarakat, serta pola belajar anak yang semakin beragam, menuntut adanya penerapan teknologi dalam konteks pembelajaran (Kharisma, 2020).

Bidang pendidikan bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, yakni menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Peneliti ini memfokuskan keterampilan menulis, yang memerlukan kemampuan individu dalam memanfaatkan bahasa dan menyusun ide secara sistematis. Menulis didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan ide, gagasan, atau perasaan kepada orang lain melalui tulisan. Beberapa aspek penting dalam penulisan, antara lain: 1) Penggunaan tanda baca dan ejaan yang tepat, 2) Pemilihan diksi dan kosakata yang sesuai, 3) Penataan kalimat yang efektif, 4) Pengembangan paragraf yang logis, 5) Pengelolaan gagasan yang terstruktur, dan 5) Pengembangan berbagai model karangan (Abbas, 2006).

Menulis memiliki karakteristik yang unik dibandingkan dengan tiga keterampilan berbahasa lainnya, yaitu menyimak, berbicara, dan membaca. Dalam keterampilan menyimak dan berbicara, komunikasi berlangsung secara langsung dengan bantuan konteks situasional, ekspresi wajah, intonasi, dan gestur tubuh yang dapat membantu penyampaian makna. Sementara itu, dalam membaca, pembaca dapat menginterpretasikan makna berdasarkan konteks yang ada (Sumartini & Hernawan, 2019). Namun, menulis menuntut penulis untuk menyampaikan gagasan secara mandiri tanpa bantuan elemen-elemen nonverbal tersebut. Penulis harus mampu menciptakan makna yang utuh dan jelas hanya melalui rangkaian kata-kata tertulis, sehingga pembaca dapat memahami pesan yang disampaikan tanpa kehadiran penulis secara fisik (Sidebang & Herlina, 2023).

Kompleksitas menulis terletak pada penguasaan berbagai unsur kebahasaan yang harus diintegrasikan secara harmonis. Unsur-unsur tersebut meliputi pemilihan kosakata yang tepat dan variatif, penguasaan tata bahasa dan struktur kalimat yang benar, penggunaan ejaan dan tanda baca yang sesuai kaidah, serta kemampuan mengorganisasikan paragraf dengan baik (Wirawan, 2019). Selain itu, penulis juga harus menguasai unsur-unsur di luar bahasa yang menjadi isi tulisan, seperti pengetahuan tentang topik yang akan ditulis, kemampuan mengembangkan ide secara logis dan sistematis, serta pemahaman terhadap karakteristik dan kebutuhan pembaca sasaran. Penguasaan terhadap genre atau jenis tulisan tertentu juga menjadi faktor penting, karena setiap jenis tulisan memiliki konvensi dan struktur yang berbeda-beda.

Untuk menghasilkan tulisan yang runtut dan mudah dipahami, koherensi menjadi kunci utama yang menghubungkan unsur bahasa dan unsur isi secara padu. Koherensi dalam tulisan tercapai melalui penggunaan kata penghubung yang tepat, pengembangan ide yang berurutan dan logis, serta konsistensi dalam penggunaan sudut pandang dan register bahasa. Penulis harus mampu menciptakan alur pikir yang jelas, mulai dari pengenalan topik, pengembangan argumen atau narasi, hingga penarikan kesimpulan yang kuat (Sukirman, 2020). Tantangan ini menjadikan

menulis sebagai keterampilan yang paling kompleks dan memerlukan latihan intensif serta berkelanjutan. Seorang penulis yang baik tidak hanya menguasai teknik-teknik kebahasaan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir analitis, kreatif, dan kritis untuk menyajikan ide-ide yang bermakna dan berdampak bagi pembacanya.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia SMP/MTS kelas VII, teks prosedur adalah materi yang sangat penting. Teks ini termasuk dalam kategori teks faktual yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara jelas dan terstruktur (Susilo & Ismail, 2023). Teks prosedur merupakan jenis teks yang memuat panduan langkah demi langkah untuk membantu pembaca atau pendengar memahami cara melakukan atau membuat sesuatu (Anderson, 2003). Dengan demikian, teks prosedur membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan kognitif mereka (Rahmayantis, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia di MTS Al-Islamiyah Mojoasem, terdapat beberapa problematika yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Problematika yang terjadi di antaranya yakni kurangnya pemahaman siswa tentang teks prosedur. Hal ini dikarenakan kurangnya pengalaman siswa dalam menulis teks prosedur sehingga sulit bagi mereka untuk mengatur langkah-langkah dengan baik. Selain itu, penggunaan media yang terbatas dalam pembelajaran serta penggunaan metode ceramah dengan hanya menggunakan buku lks saja kurang maksimal.

Berdasarkan analisis situasi yang ditemukan di lapangan, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh media konvensional seperti buku ajar. Penggunaan *handphone* pun terbatas pada pencarian informasi pelengkap materi di internet. Pihak sekolah mengizinkan penggunaan *handphone* saat dibutuhkan, dengan memanfaatkan fasilitas internet sekolah. Menyadari keterbatasan tersebut, peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Media ini mudah diakses dan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Produk ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar. Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Daya Tarik visual seperti gambar, video, dan animasi dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah (Susanti et al., 2021).

Aplikasi dengan nama “Pandu Prosedur” yang selanjutnya disebut dengan aplikasi PP dipilih untuk mencerminkan konsep aplikasi sebagai panduan atau petunjuk pengguna melalui langkah-langkah prosedur dengan jelas dan terstruktur. Kata “Pandu” memberikan nuansa bimbingan atau arahan. Sementara “Prosedur” menekankan pada langkah-langkah atau tata cara tertentu. Dengan demikian, nama aplikasi ini dirancang untuk menciptakan kesan aplikasi yang mendukung pemahaman dan penerapan prosedur dengan mudah dan efektif. Diharapkan pengguna aplikasi memiliki minat belajar yang besar dalam meningkatkan kemampuan yang ada dalam diri.

Pembelajaran berbasis aplikasi digital memiliki berbagai manfaat, di antaranya: 1) Memperkenalkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kepada siswa. 2) Menyediakan pengalaman belajar baru yang menyenangkan bagi guru dan siswa. 3) Membantu mengejar ketertinggalan pengetahuan teknologi di bidang pendidikan. 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media interaktif. 5) memudahkan pemahaman konsep. 6) Mengikuti kemajuan iptek (Ariani & Haryanto, 2010).

Adapun penelitian terdahulu dilakukan oleh Susanti, dkk., tahun 2021 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia*” menghasilkan pengembangan media aplikasi dengan basis aplikasi android. Kesamaan penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan media sebagai sarana

kegiatan proses belajar mengajar untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada tampilan dan isi materi pada aplikasi tersebut.

Penelitian yang berkaitan lagi dilakukan oleh Susetyo, tahun 2020 yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berbasis Android*” juga menghasilkan media pembelajaran dengan basis atau sistem android. Kesamaan penelitian terletak pada materi yang digunakan yakni teks prosedur dan sama-sama memanfaatkan media digital sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran, karena di samping *handphone* sebagai alat komunikasi juga bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Perbedaan dalam penelitian dan pengembangan ini terletak pada aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran yakni menggunakan aplikasi dari *Adobe Flash CS* yang mendukung pada aplikasi android dan Ios serta sasaran dari pemakaian aplikasi tersebut.

Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pemakaian media saat pembelajaran sangat memiliki pengaruh pada proses belajar siswa. Dalam penelitian ini dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Panduan Prosedur” pada Pembelajaran Menyusun Teks Prosedur Kelas VII*” peneliti mempunyai harapan media ini dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan tuntas. Dan juga pengembangan media ini memiliki tujuan untuk menumbuhkan produktivitas bagi guru dan peserta didik saat menggunakan serta memanfaatkan teknologi digital yang telah berkembang sesuai dengan kemajuan zaman.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) ini adalah pendekatan atau metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya (Borg & Gall, 2003). Penelitian dan pengembangan ini berlandaskan pada pengembangan di dunia industri, menggunakan temuan penelitian untuk merancang produk. Produk ini kemudian diujicobakan secara sistematis di lapangan, dengan hasil uji coba yang dievaluasi dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria dan kualitas tertentu atau standar yang telah ditetapkan.

Pada penelitian dan pengembangan ini diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui tiga metode, yaitu studi literatur, observasi dan wawancara. Studi literatur difokuskan pada pengumpulan berbagai materi terkait teks prosedur kelas VII. Materi ini diambil peneliti dari buku pegangan guru, buku pegangan siswa, dan bahan bacaan dari berbagai sumber di media *internet*.

Observasi dilakukan di sekolah yang akan digunakan sebagai lokasi uji coba produk, yaitu di MTS Al-Islamiah Mojoasem. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di sekolah tersebut peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi landasan pembuatan media pembelajaran berbasis Aplikasi *android* yaitu kurangnya pemahaman siswa tentang teks prosedur. Hal ini dikarenakan kurangnya pengalaman siswa dalam menulis teks prosedur sehingga sulit bagi mereka untuk mengatur langkah-langkah dengan baik. Selain itu kurang produktif dalam memanfaatkan teknologi.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara di lokasi uji coba produk yaitu di MTS Al-Islamiah Mojoasem. Wawancara dilaksanakan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru bahasa Indonesia yang mengampu di kelas tersebut. Dari wawancara yang dilakukan didapatlah beberapa informasi, diantaranya kurangnya semangat belajar siswa,

respon terhadap materi yang disampaikan rendah, tidur jika merasa pelajaran di kelas terasa membosankan bagi siswa.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi pp (pandu prosedur) dalam pembelajaran menulis teks prosedur terdapat tahap perencanaan. Berdasarkan fakta yang ada, ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti mencari berbagai referensi artikel dan jurnal guna mempertimbangkan kualitas dan kelayakan media yang akan disajikan. Peneliti mengumpulkan materi teks prosedur sesuai capaian pembelajaran (CP) materi teks prosedur pada kurikulum merdeka. Peneliti membuat skema tampilan aplikasi pembelajaran teks prosedur berbasis *android*. Peneliti menyiapkan aplikasi untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *android* menjadi interaktif.

Setelah mendapat masukan dari para ahli, produk media pembelajaran direvisi untuk meningkatkan kualitasnya. Catatan dan saran dari para ahli digunakan sebagai panduan dalam melakukan perbaikan. Tujuan dari revisi ini adalah agar media pembelajaran layak digunakan dan dapat membantu siswa dalam memahami materi teks prosedur kelas VII dengan lebih mudah dan efektif. Produk direvisi sesuai catatan perbaikan yang terdapat pada angket uji validasi produk.

Setelah media pembelajaran menulis teks prosedur berbasis aplikasi PP “Pandu Prosedur” dinyatakan valid dan telah direvisi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas VII MTS Al-Islamiyah Mojoasem. Uji coba produk aplikasi ini dilakukan dalam satu tahap uji coba yang dilaksanakan di ruang kelas VII dengan jumlah siswa 12. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti tidak sampai mengukur pada keefektifan media pembelajaran. Peneliti berfokus pada pengembangan media pembelajaran hingga tahap pengukuran kelayakannya saja.

## HASIL

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba Media Pembelajaran Interaktif “Pandu Prosedur” ini, ditemukan penilaian-penilaian yang sesuai dengan standar kelayakan media dan tanggapan baik dari responden. Adapun hasil validasi dan analisis kelayakan media sebagai berikut.

### *Hasil Validasi Ahli Media*

Proses validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Siti Nur Afifatul Hikmah, M.Pd., dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas KH. Mukhtar Syafaat Blokagung Banyuwangi. Validasi ini dilakukan mulai pada tanggal 28 Mei 2024 dengan 1 kali tahap validasi melalui berbagai tahap revisi dan perbaikan tampilan media. Ahli media menyatakan media pembelajaran layak diujicobakan kepada peserta didik setelah melalui tahap revisi perbaikan produk.

Tabel 1. Hasil Validasi Aspek Kualitas Desain Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tampilan warna dan desain serasi	3
2	Sajian animasi menarik	4
3	Kemudahan penggunaan navigasi	4
4	Tingkat keseimbangan tata letak media pembelajaran	3
5	Kejelasan tampilan cover dan <i>background</i> pada aplikasi	3
	Jumlah Skor	17
	Rata-rata	3,4
	Persentase	85%
	Kategori	Baik

Berdasarkan aspek desain media, diperoleh skor 17 dengan rata-rata 3,4 dan persentase 85% yang berkategori Baik. Dalam hal ini ahli media memberikan skor 3 pada tampilan desain dan warna yang disajikan dan tingkat keseimbangan tata letak karena masih perlu perbaikan. Validasi ahli media memberikan instruksi bahwa hanya cukup dilakukan 1 kali revisi dan tidak perlu divalidasi kembali karena penilaian sudah memenuhi syarat kelayakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Aspek Kualitas Format Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Daya Tarik gambar pada media pembelajaran	3
2	Ukuran gambar dalam media pembelajaran	4
3	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran jelas	4
4	Kejelasan penggunaan huruf dalam media pembelajaran	3
5	Kejelasan instruksi pada aplikasi	4
Jumlah Skor		18
Rata-rata		3,6
Persentase		90%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan validasi aspek kualitas format media dari ahli media, diperoleh skor 18 dengan rata-rata 3,6 dan persentase 90% yang termasuk kategori sangat baik. Namun dalam hal ini masih terdapat revisi berupa kejelasan huruf dalam media pembelajaran yang terlalu kecil sehingga validasi ahli memberikan skor 3. Berdasarkan instruksi sebelumnya bahwa cukup dilakukan 1 kali revisi dan tidak perlu divalidasi kembali.

Tabel 3. Hasil Validasi Aspek Kualitas Materi Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian materi dengan CP	4
2	Kejelasan uraian materi	3
3	Teks materi dapat terbaca dengan baik	4
4	Ukuran teks materi dan jenis huruf	3
5	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	4
Jumlah Skor		18
Rata-rata		3,6
Persentase		90%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari validasi kualitas materi dari ahli media, diperoleh skor 17 dengan rata-rata 3,6 dan persentase 90% yang berkategori sangat baik. Namun dalam hal ini masih mendapat catatan dari validasi ahli media terkait materi yang perlu disederhanakan lagi. Adapun materi yang perlu disederhanakan lagi seperti penggunaan kata istilah yang mana siswa SMP belum tentu mengerti.

#### ***Hasil Validasi Ahli Materi***

Pada tahap ini, validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Risnawati, M.Pd., dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Billfath. Validasi ini dilakukan mulai tanggal 27 Mei

2024 dengan 2 tahap proses validasi dengan melalui berbagai revisi dan perbaikan pada materi. Ahli materi menyatakan media pembelajaran layak diujicobakan kepada peserta didik setelah melakukan perbaikan.

Tabel 4. Hasil Validasi Aspek Kualitas Isi dan Tujuan

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Materi yang dimuat sudah sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)	4
2	Materi yang dimuat sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	4
3	Kesesuaian materi dengan teori	4
4	Penjelasan materi mudah dipahami	4
5	Materi dikelompokkan sesuai dengan urutannya	4
6	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai	4
7	Contoh yang disajikan sesuai dengan materi	4
Jumlah Skor		28
Rata-rata		4
Persentase		100%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan validasi aspek kualitas isi dan tujuan dari ahli materi, diperoleh skor 28 dengan rata-rata 4 dan persentase 100% kategori sangat baik. Dalam aspek ini telah dilakukan perbaikan untuk menyertakan sumber gambar yang digunakan pada materi media. Ahli materi memberi instruksi bahwa cukup dilakukan 1 kali revisi dan media sudah layak diujicobakan.

Tabel 5. Hasil Validasi Aspek Kualitas Kegrafikaan

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Ketepatan dan konsistensi penggunaan kosakata dan tanda baca	4
2	Media disusun menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	4
3	Materi disusun secara sistematis	4
Jumlah Skor		12
Rata-rata		4
Persentase		100%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi aspek kualitas kegrafikaan, diperoleh skor 12 dengan rata-rata 4 dan persentase 100% kategori sangat baik. Dalam hal ini telah dilakukan revisi terkait dengan ejaan pada penulisan materi. Setelah melalui 1 kali tahap revisi media bisa diujicobakan.

Tabel 6. Hasil Validasi Aspek Kualitas Penggunaan Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Bahasa yang digunakan sesuai EYD dan mudah dipahami	4
2	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
3	Ketepatan penggunaan tanda baca pada materi	4
4	Bahasa dalam media disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa	4
5	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa	4
Jumlah Skor		20
Rata-rata		4
Persentase		100%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi aspek kualitas penggunaan bahasa oleh ahli materi, diperoleh skor 20 dengan rata-rata 4 dan persentase 100% kategori sangat baik. Dalam hal ini ada revisi atau perbaikan mengenai penggunaan bahasa asing dalam materi. Setelah melakukan perbaikan sesuai catatan dari ahli media dan ahli materi media ini dinyatakan layak untuk diujicobakan ke siswa.

### **Hasil Penilaian Responden**

Tabel 7. Penilaian Siswa pada Uji Coba Produk

Siswa	Indikator										Juml Ah	Rata- rata	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38	3,8	Sangat Baik
2	3	3	3	2	4	4	3	3	3	2	30	3	Baik
3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	37	3,7	Sangat Baik
4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38	3,8	Sangat Baik
5	3	2	3	2	2	3	4	4	3	3	29	2,9	Baik
6	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	3,9	Sangat Baik
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	Sangat Baik
8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	3,9	Sangat Baik
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>											36	3,6	Sangat Baik

Dari hasil penilaian terhadap Media Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis aplikasi “Pandu Prosedur” menunjukkan nilai rata-rata 3,6. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selain menggunakan angket penelitian, peneliti juga melakukan observasi saat uji coba produk.

## **PEMBAHASAN**

### **Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan data dan catatan pada angket yang telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi, ada beberapa saran dan masukan untuk merevisi produk. Berikut saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi adalah (1) Font tulisan diperbaiki lagi karena kurang tebal terlalu tipis, (2) Penjelasan materi disederhanakan bagi anak SMP/MTS agar lebih mudah untuk dipahami, (3) Gambar yang ditampilkan pada media disertakan sumbernya, (4) Bahasa asing dimiringkan, (5) Quis diperbaiki lagi pada kata talikan (salah) menjadi talilah (benar). Berikut adalah rangkuman perbaikan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan.

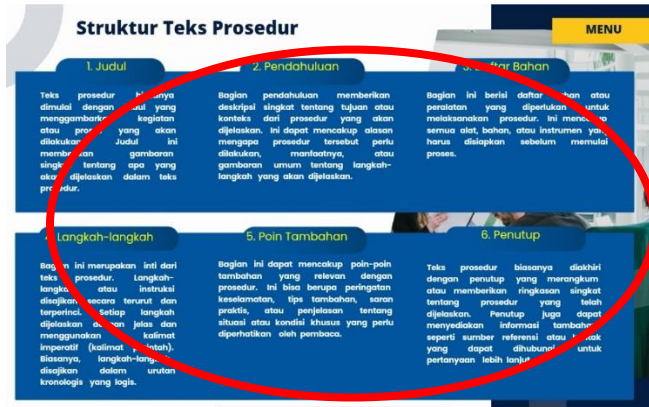
(1)



Gambar 1. Tampilan Sebelum Revisi Font Tulisan Kurang Tebal

Kesalahan yang terdapat pada tampilan tersebut adalah pemilihan ketebalan tulisan yang kurang tepat. Tampilan pada uraian materi struktur teks prosedur sebelum revisi terlalu tipis. Tulisan pada tampilan tersebut dianggap sulit untuk dibaca karena terlalu kecil.

### Sesudah Revisi

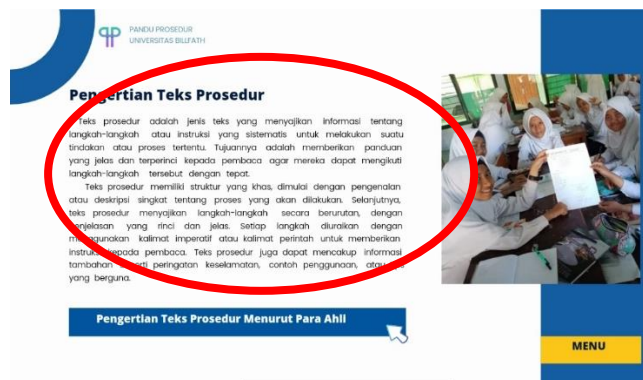


Gambar 2. Tampilan Sesudah Revisi Font Tulisan Tebal

Setelah dilakukan revisi tulisan tersebut diperbaiki menjadi lebih tebal. Tulisan tersebut sudah dianggap memudahkan pengguna untuk membaca materi tersebut. Setelah dilakukan revisi tersebut, hasil revisi dikonsultasikan kepada validasi ahli dan hasil revisi tidak perlu divalidasi kembali. Karena mengingat ketentuan sebelumnya yang diberikan oleh validasi ahli yaitu setelah media direvisi bisa langsung diujicobakan kepada siswa.

(2)

### Sebelum Revisi



Gambar 3. Tampilan Sebelum Revisi Penjelasan Materi Perlu Disederhanakan

Kesalahan pada gambar terletak pada penjelasan materi teks prosedur yang kurang tepat. Penjelasan tersebut dianggap kurang tepat karena penggunaan kata istilah yang asing bagi siswa SMP. Oleh karena itu diperlukan perbaikan pada penjelasan materi yang terdapat kata istilah dalam aplikasi tersebut.



Gambar 4. Tampilan Sesudah Revisi Penjelasan Materi Disederhanakan

Setelah dilakukan revisi pada penjelasan materi tersebut lebih disederhanakan menggunakan kalimat yang pas bagi siswa SMP/MTS. Penyederhanaan materi tersebut guna memudahkan siswa untuk memahami materi. Setelah dilakukan revisi tersebut, hasil revisi dikonsultasikan kembali pada validasi ahli dan hasil revisi tidak perlu validasi lagi.

(3)



Gambar 5 Tampilan Sebelum Revisi Gambar Tidak Disertakan Sumbernya

Kesalahan pada tampilan tersebut adalah tidak menyertakan sumber gambar yang digunakan pada tampilan media. Karena jika menggunakan gambar hasil ciptaan sendiri maka tidak perlu menyertakan sumber. Namun, jika menggunakan gambar atau karya milik orang lain harus menyertakan sumber, jika tidak menyertakan sumber dapat dianggap melanggar hak cipta.

### Sesudah Revisi



Gambar 6. Tampilan Sesudah Revisi Menyertakan Sumber Gambar

Setelah dilakukan revisi sumber gambar diletakkan pada pojok kanan bawah pada masing-masing gambar. Menyertakan sumber pada gambar bertujuan untuk menghormati hak cipta dan menunjukkan transparansi dalam penggunaan konten orang lain. Hasil setelah revisi dikonsultasikan kepada validasi ahli dan telah divalidasi oleh validasi ahli namun tidak perlu revisi lagi.

(4)

### Sebelum Revisi



Gambar 7. Tampilan Sebelum Revisi Penulisan Bahasa Asing

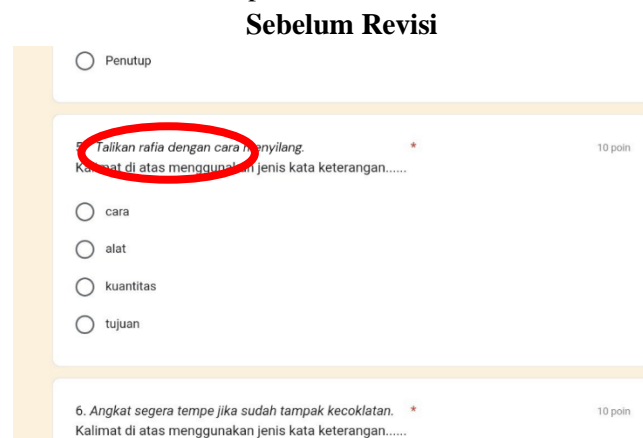
Kesalahan pada tampilan tersebut adalah adanya penulisan pada penggunaan bahasa asing harus miring. Penggunaan huruf miring untuk penulisan kata atau ungkapan dalam bahasa asing merupakan salah satu kaidah dalam penulisan yang bertujuan untuk membedakan dan menonjolkan kata tersebut dari teks utama. Oleh karena itu diperlukan perbaikan.



Gambar 8. Tampilan Setelah Revisi Penulisan Bahasa Asing

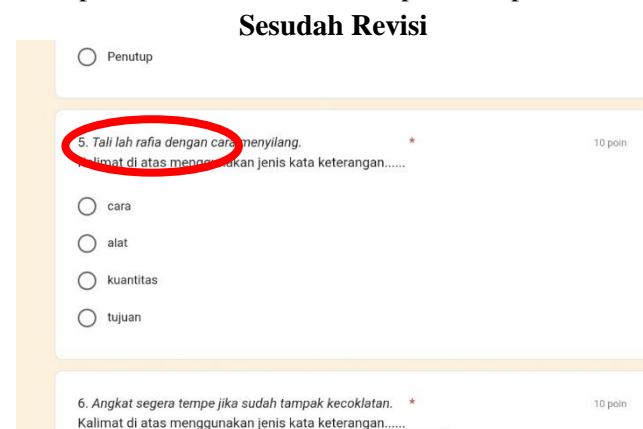
Setelah dilakukan revisi bahasa asing seperti kata *smartphone* dimiringkan menjadi *smartphone*. Penulisan bahasa asing perlu dimiringkan untuk membedakannya dari teks dalam bahasa utama (bahasa Indonesia). Hasil setelah revisi dikonsultasikan pada validasi ahli dan telah divalidasi oleh validasi ahli namun tidak perlu revisi kembali.

(5)



Gambar 9. Tampilan Kuis Sebelum Revisi

Kesalahan pada tampilan tersebut terletak pada penulisan ejaan yang kurang tepat. Penulisan kata “*talikan*” seharusnya diubah menjadi “*tali lah*”. Karena dalam kalimat tersebut mengandung konteks kata perintah. Oleh karena itu diperlukan perbaikan.



Gambar 10. Tampilan Kuis Sesudah Revisi

Setelah dilakukan revisi pada penulisan ejaan kuis, hasil revisi dikonsultasikan ke validasi ahli dan mendapat validasi kembali. Validasi ahli memberikan validasi dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu media bisa langsung diujicobakan.

### ***Analisis Data Hasil Validasi***

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi ini menggunakan analisis data yang melibatkan konversi atau perubahan data kuantitatif menjadi data kualitatif. Tujuan konversi ini adalah untuk mengetahui kualitas setiap aspek yang telah divalidasi. Konversi data dilakukan menggunakan skala likert yang memiliki rentang skor 1-4, yang mewakili kategori "sangat kurang baik" hingga kategori "sangat baik". Berikut adalah hasil analisis data media pembelajaran menulis teks prosedur berbasis aplikasi android "Pandu Prosedur".

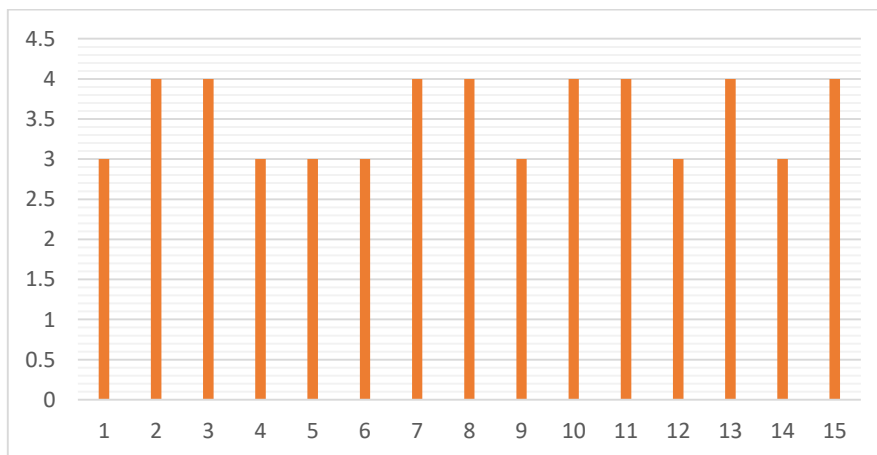
### ***Analisis Data Validasi Ahli Media***

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media terdapat beberapa kategori aspek yang dinilai oleh ahli media. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli media antara lain aspek desain media yang mencakup penilaian terhadap estetika, layout, dan kemudahan penggunaan media. Selanjutnya format media mencakup penilaian terhadap jenis format media yang digunakan seperti teks, gambar, audio dan video. Terakhir aspek materi media mencakup penilaian terhadap kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, akurasi informasi dan keterkaitan antar materi. Berikut adalah analisis dari data yang telah dipaparkan sebelumnya.

Tabel 8. Kategori Kualitas Media berdasarkan Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai rata-rata	Kategori
1	Desain Media	3,4	Baik
2	Format Media	3,6	Sangat Baik
3	Materi	3,6	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>3,5</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan validasi oleh ahli media, perolehan nilai rata-rata pada aspek-aspek kualitas media adalah 3,5 dengan kategori "Sangat Baik". Adapun nilai yang terkecil adalah 3,4 dengan kategori "Baik" dan nilai yang tertinggi adalah 3,6 dengan kategori "Sangat Baik". Berikut diagram hasil validasi dari ahli media.



Gambar 11. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

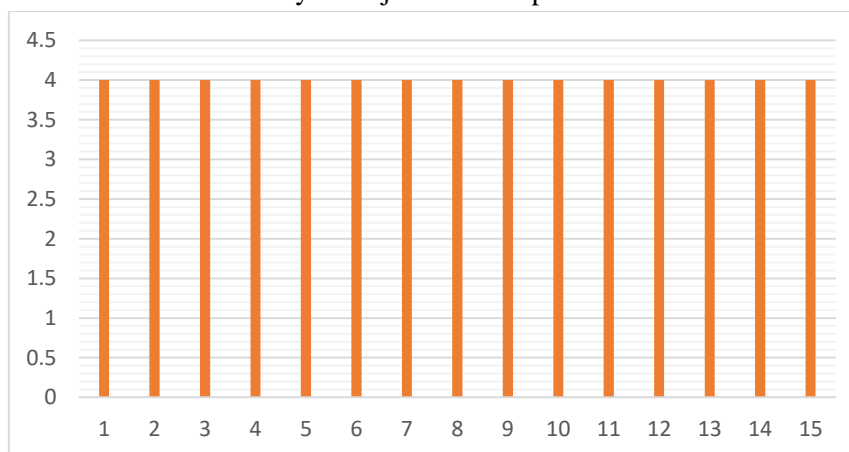
#### *Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi*

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terdapat beberapa kategori aspek yang dinilai oleh ahli materi. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli materi terdiri dari aspek kualitas isi dan tujuan mencakup penilaian terhadap kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi, dan akurasi informasi. Selanjutnya aspek kegrafikaan mencakup penilaian terhadap kualitas gambar, dan desain visual lainnya dalam media pembelajaran. Terakhir aspek penggunaan bahasa mencakup penilaian terhadap kejelasan bahasa, kesesuaian bahasa dan penggunaan istilah yang tepat. Berikut ini adalah analisis data validasi dari ahli materi yang telah dipaparkan sebelumnya.

Tabel 9. Kategori Kualitas Materi berdasarkan Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai rata-rata	Kategori
1	Kualitas Isi dan Tujuan	4	Sangat Baik
2	Kegrafikaan	4	Sangat Baik
3	Penggunaan Bahasa	4	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>4</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan validasi oleh ahli materi, perolehan nilai rata-rata aspek kualitas isi dan tujuan, kegrafikaan, dan penggunaan bahasa masing masing mendapat nilai rata-rata 4 dengan kategori “Sangat Baik”. Dalam hal ini validasi dari ahli materi dilakukan 2 tahap validasi. Pada validasi pertama memerlukan berbagai revisi atau perbaikan sedangkan pada validasi kedua menunjukkan materi media sudah layak diujicobakan kepada siswa.



Gambar 12. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

#### *Analisis Kelayakan*

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, dilakukan analisis kelayakan untuk menentukan tingkat kelayakan setiap kategori aspek media pembelajaran. Kategori aspek tersebut dinyatakan layak apabila skor rata-rata yang diperoleh berada dalam rentang (60,1% - 80%) (kategori baik) dan (80,1% - 100%) (kategori sangat baik). Berikut adalah hasil analisis kelayakan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi.

Tabel 10. Analisis Kelayakan oleh Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

<b>Narasumber validasi</b>	<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Nilai rata-rata</b>	<b>Kategori</b>	<b>Tingkat kelayakan</b>
Ahli Media	Desain Media	3,4	Baik	85%
	Format Media	3,6	Sangat Baik	90%
	Materi Media	3,6	Sangat Baik	90%
<b>Jumlah</b>		<b>3,5</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>87%</b>
Ahli Materi	Kualitas Isi dan Tujuan	4	Sangat Baik	100%
	Kegrafikaan	4	Sangat Baik	100%
	Penggunaan Bahasa	4	Sangat Baik	100%
	<b>Jumlah</b>	<b>4</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>				
<b>Jumlah</b>		<b>3,7</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>93%</b>

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui analisis kualitas desaini untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil penilaian akhir oleh ahli media menunjukkan skor 3,4 dengan tingkat kelayakan 85% yang masuk dalam kategori “baik”. Berdasarkan penilaian ini dapat disimpulkan aspek desain media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui analisis kualitas format media untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil penilaian akhir oleh ahli media menunjukkan skor 3,6 dengan tingkat kelayakan 90% yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan penilaian ini dapat disimpulkan bahwa aspek format dari media yang dikembangkan dinyatakan layak.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui analisis kualitas materi untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil penilaian akhir oleh ahli media menunjukkan skor 3,6 dengan tingkat kelayakan 90% yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan penilaian ini dapat disimpulkan bahwa aspek materi dari media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui analisis kualitas isi dan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil penilaian akhir oleh ahli materi menunjukkan skor 4 dengan tingkat kelayakan 100% yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan penilaian ini dapat disimpulkan bahwa aspek kualitas isi dan tujuan dari materi media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui analisis kualitas kegrafikaan untuk mengetahui tingkat kelayakannya Hasil penilaian akhir dari ahli materi menunjukkan skor 4 dengan tingkat kelayakan 100% yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan penilaian ini dapat disimpulkan bahwa aspek kualitas kegrafikaan dari materi media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui analisis kualitas penggunaan bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil validasi akhir dari ahli materi menunjukkan skor 4 dengan tingkat kelayakan 100% yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan penilaian ini dapat disimpulkan bahwa aspek penggunaan bahasa dari materi media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak.

### KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Panduan Prosedur” pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kelas VII* dilakukan dengan melalui enam tahapan penelitian dan pengembangan. Enam tahapan tersebut didapat melalui modifikasi dari model pengembangan Borg & Gall. Tahapan tersebut meliputi (1) Penelitian dan pengumpulan data, (2) Tahap perencanaan, (3) Penyusunan produk, (4) Validasi produk, (5) Revisi produk, (6) Uji coba lapangan.

Sebelum media pembelajaran digunakan, media tersebut telah melalui tahap validasi oleh para ahli media untuk diuji kualitasnya. Dalam proses validasi diperoleh 2 data hasil validasi yang menunjukkan kualitas media. Dari data hasil uji validasi yang diberikan oleh ahli media ditemukan nilai akhir dengan rata-rata 3,5 dengan kategori sangat baik. Adapun rincian penilaian pada masing-masing aspek yaitu aspek desain media dengan nilai rata-rata 3,4 kategori baik, aspek format media dengan nilai rata-rata 3,6 kategori sangat baik, aspek materi dengan nilai rata-rata 3,6 kategori sangat baik. Validasi selanjutnya diberikan oleh ahli materi ditemukan nilai akhir dengan rata-rata 4 kategori sangat baik. Adapun rincian nilai masing-masing aspek yaitu aspek kualitas isi dan tujuan dengan nilai rata-rata 4 kategori sangat baik, aspek kegrafikaan dengan nilai rata-rata 4 kategori sangat baik, aspek penggunaan bahasa dengan nilai rata-rata 4 kategori sangat baik.

Berdasarkan data validasi ahli media dan ahli materi dapat diketahui bahwa media bisa dikatakan layak jika sudah melalui beberapa tahapan penilaian. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Adapun kelayakan media meliputi kualitas dari aspek desain media, format media dan materi media. Hasil kelayakan desain media adalah 85% dengan nilai rata-rata 3,4 kategori baik, hasil kelayakan format media adalah 90% dengan nilai rata-rata 3,6 kategori sangat baik, hasil kelayakan materi media adalah 90% dengan nilai rata-rata 3,6 kategori sangat baik. Sedangkan kelayakan materi media meliputi kualitas dari aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kegrafikaan dan aspek penggunaan bahasa. Hasil kelayakan kualitas isi dan tujuan adalah 100% dengan nilai rata-rata 4 kategori sangat baik, hasil kualitas kegrafikaan adalah 100% dengan nilai rata-rata 4 kategori sangat baik, hasil kelayakan penggunaan bahasa adalah 100% dengan nilai rata-rata 4 kategori sangat baik.

### REFERENCES

- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Anderson, M. and K. (2003). *Text Types in English*. Macmillian Education Australia Pty Ltd.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Prestasi Pustaka.
- Borg, R. ., & Gall, M. . (2003). *Education Research: An Introducton* (Fifth). Longman.
- Kharisma, G. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas VII. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 269–278. <https://doi.org/10.32528/bb.v5i2.2795>
- Rahmayantis, M. D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Indah Puisi untuk Siswa SMP Kelas VII. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 47–56. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/index>
- Sidebang, R., & Herlina, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Brainwriting terhadap Keterampilan Menulis Mahasiswa. *Curere*, 7(1), 17–26.
- Sukirman. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2).

- Sumartini, S., & Hernawan, H. (2019). Model Brain Writing dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Wawangsalan. *Lokabasa*, 10(2), 214–225.  
<https://doi.org/10.17509/jlb.v10i2.21364>
- Susanti, E., Nurhamidah, D., & Faznur, L. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 178–200. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v8i2.24717>
- Susetyo, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berbasis Android. *Pena Literasi*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/pl.3.1.288-296>
- Susilo, L. A. O., & Ismail, R. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur Kelas Vii Smp. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ....*
- Wirawan, A. K. (2019). Metode ATM (Amati, Tulis, Modifikasi) untuk Pembelajaran Menulis Puisi Berwawasan Lingkungan. *Hasta Wiyata*, 2(1), 30–39.  
<https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2018.002.01.04>