

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENULIS TEKS PROSEDUR  
BERBASIS MODEL *PROJECT BASED LEARNING*  
BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

**(Tesis)**

Oleh  
**RIRIN TRIA PIANI**  
NPM 2323041003



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2025**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENULIS TEKS PROSEDUR  
BERBASIS MODEL *PROJECT BASED LEARNING*  
BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

Oleh

**RIRIN TRIA PIANI**

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENULIS TEKS PROSEDUR BERBASIS MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

Oleh

**RIRIN TRIA PIANI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* bagi peserta didik SMP kelas VII. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning*, mendeskripsikan kelayakan bahan ajar digital, dan menguji efektivitas bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* bagi peserta didik SMP kelas VII.

Metode penelitian yang digunakan yaitu ADDIE yang terdiri atas *analysis* (analisis masalah), *design* (mendesain produk), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Global Madani Bandar Lampung, SMP Global Surya Bandar Lampung, dan SMP Negeri 1 Bandar Lampung. Sumber data penelitian berupa bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning*. Data penelitian berupa hasil penilaian oleh ahli materi, ahli bahan ajar, praktisi, serta hasil uji coba produk dan efektivitas kepada peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, angket, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan (1) bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* berhasil dikembangkan, (2) bahan ajar digital yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dengan persentase penilaian oleh ahli materi sebesar 93,5%, ahli bahan ajar sebesar 91,0%, dan praktisi sebesar 94,5%, (3) bahan ajar digital yang dikembangkan dinyatakan efektif berdasarkan pada perbandingan *prates*, *pascates*, dan *N-gain* dari penggunaan bahan ajar digital untuk pembelajaran menulis teks prosedur mendapatkan nilai sebesar 0.65 pada SMP Global Madani, 0.56 pada SMP Global Surya, dan 0.56 pada SMP Negeri 1 Bandar Lampung.

Kata Kunci : bahan ajar, teks prosedur, pembelajaran proyek

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF DIGITAL TEACHING MATERIALS FOR WRITING PROCEDURAL TEXTS PROJECT-BASED LEARNING MODEL FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN GRADE VII**

**By**

**RIRIN TRIA PIANI**

*This research aims to develop digital teaching materials for writing procedural texts based on the project based learning model for junior high school students in grade VII. This study produced digital teaching materials for writing procedural texts based on the project based learning model, described the feasibility of digital teaching materials, and tested the effectiveness of digital teaching materials for writing procedural texts based on the project based learning model for junior high school students in grade VII.*

*The research method used is ADDIE which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research was carried out at SMP Global Madani Bandar Lampung, SMP Global Surya Bandar Lampung, and SMP Negeri 1 Bandar Lampung. The source of research data is in the form of digital teaching materials for writing procedural texts based on the project based learning model. Research data is in the form of assessment results by material experts, teaching material experts, practitioners, as well as the results of product trials and effectiveness to students. Data collection techniques are carried out by interviews, observations, questionnaires, and tests.*

*The results of the study showed that (1) digital teaching materials for writing procedural texts based on the project based learning model were successfully developed, (2) the developed digital teaching materials were declared very feasible with an assessment percentage by material experts of 93.5%, teaching material experts of 91.0%, and practitioners of 94.5%, (3) the digital teaching materials developed were declared effective based on the comparison of pretests, post-tests, and N-gain from the use of digital teaching materials for learning to write procedural texts got a score of 0.65 at SMP Global Madani, 0.56 at SMP Global Surya, and 0.56 at SMP Negeri 1 Bandar Lampung.*

**Keywords** : *teaching materials, procedure text, project learning*

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS  
TEKS PROSEDUR BERBASIS MODEL  
PROJECT BASED LEARNING BAGI  
PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

Nama Mahasiswa

: **Ririn Tria Piani**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2323041003

Jurusan/Fakultas

: Pendidikan Bahasa dan Seni/Kependidikan dan  
Ilmu Pendidikan

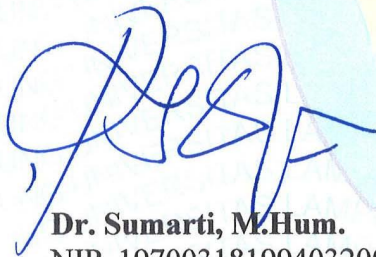
Program Studi

: Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

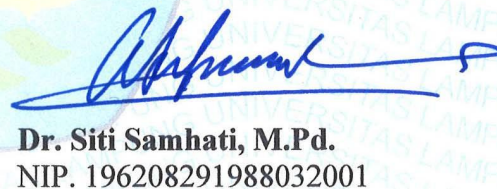
**MENYETUJUI**

Pembimbing I

Pembimbing II



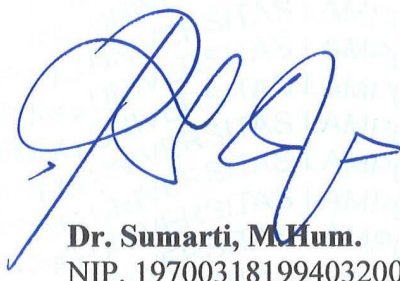
**Dr. Sumarti, M.Hum.**  
NIP. 197003181994032002



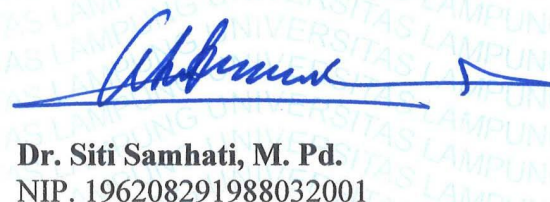
**Dr. Siti Samhati, M.Pd.**  
NIP. 196208291988032001

Ketua Jurusan  
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi Magister  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**Dr. Sumarti, M.Hum.**  
NIP. 197003181994032002



**Dr. Siti Samhati, M. Pd.**  
NIP. 196208291988032001



MENGESAHKAN

Tim Penguji

Ketua : Dr. Sumarti, M.Hum.




Sekretaris : Dr. Siti Samhati, M.Pd



Anggota Penguji : I. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.



II. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.

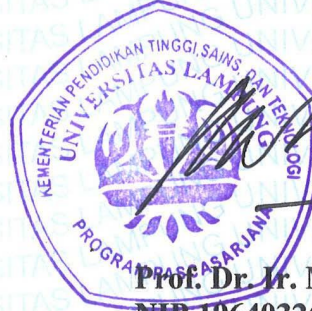


Plt. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Dr. Riswandi, M.Pd.  
NIP 197608082009121001

Direktur Pascasarjana,



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.  
NIP 196403261989021001

Tanggal Lulus Ujian : 14 Januari 2025

## SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademika Universitas Lampung, saya yang bertanda di bawah ini:

nama : Ririn Tria Piani  
NPM : 2323041003  
judul tesis : Pengembangan Bahan Ajar Digital Menulis Teks Prosedur Berbasis Model *Project Based Learning* Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII  
program studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dengan ini menyatakan bahwa

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan rumusan dan pelaksanaan penelitian/implikasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing;
2. di dalam karya tulis ini, terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada universitas lampung dan oleh karenanya universitas lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di universitas lampung.

Bandar Lampung, 14 Januari 2025



Ririn Tria Piani

NPM 2323041003

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Natar pada 31 Juli 1992, anak ketiga dari pasangan suami istri Aput Rubiansyah dan Herlina. Riwayat pendidikan penulis mulai dari TK Tunas Melati II pada tahun 1996 hingga 1998, SD Negeri 5 Merak Batin pada tahun 1998 hingga 2004, SMP Negeri 1 Natar pada tahun 2004 hingga 2007, SMA Negeri 1 Natar pada tahun 2007 hingga 2010, dan S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Sekolah Tinggi Kependidikan dan Ilmu Pendidikan PGRI Bandar Lampung pada tahun 2010 hingga 2014.

Sejak tahun 2014, peneliti bekerja sebagai pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Global Madani Bandar Lampung. Peneliti menyelesaikan Pendidikan Profesi Pendidik (PPG) pada tahun 2019 dan menempuh Pendidikan Guru Penggerak (PGP) Angkatan 12. Pada tahun 2023, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.



## **PERSEMBAHAN**

Tesis ini peneliti persembahkan kepada orang-orang terkasih dan tersayang:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta sebagai pendidik utama yang senantiasa mendoakan keberhasilan anak-anaknya;
2. Suamiku Anwar Farodi;
3. Ananda Kaynara Arsy anum Farodi.

## MOTO

وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

*“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”*

(Q.S Al-Baqarah: 216)

جَزَاءُ الْإِحْسَانِ إِلَّا الْإِحْسَانُ

*“Tidak ada balasan untuk kebaikan selain kebaikan (pula).”*

(Q.S Ar-Rahman: 60)

## SANWACANA

*Bismillahirrahmanirrahim.*

*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh.*

Puji syukur tiada terhingga ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penelitian tesis ini. Tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Menulis Teks Prosedur Berbasis Model *Project Based Learning* Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII” ini adalah salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dengan selesainya tesis ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Plt. Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing I ;
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing II, dan dosen pembimbing akademik;
6. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto., selaku dosen pembahas;
7. Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd., selaku validator ahli materi;
8. Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd., selaku validator ahli pembelajaran;
9. Kepala sekolah, dewan pendidik, staf karyawan, dan peserta didik SMP Global Madani Bandar Lampung, SMP Global Surya Bandar Lampung, dan SMP Negeri 1 Bandar Lampung;

10. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Aput Rubiansyah dan Ibunda Herlina yang selalu mendukung, memberikan kasih sayang, nasihat, dan untaian doa yang tiada terputus untuk keberhasilanku.
11. Suamiku, Anwar Farodi yang selalu memberikan motivasi dalam bentuk moral maupun material;
12. Kakak dan adikku, Neni Sriwahyuni, S.Pd.I., Wiwin Dwi Apriani, A.Md., Keb., dan Eric Herdiansyah; yang senantiasa mendukung dan mendoakan.
13. Keponakan terkasih, Ardiansyah Abdu Rafi, Adiba Shafiyah Adzani, dan Azzahra Khalisa Putri;
14. Keluarga besar yang senantiasa menantikan kelulusanku dengan memberikan dukungan, semangat, dan doa.
15. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2023. Terima kasih atas persahabatan, kekeluargaan, doa, kisah-kisah baru, pembelajaran baru, dan kebersamaan yang telah rekan-rekan berikan.
16. Keluarga besar MPBSI angkatan 2022, 2023, dan 2024.
17. Semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan tesis ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga Allah Swt. memberikan semua budi baik kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan tesis ini. Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

*Wassalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh.*

Bandar Lampung, 14 Januari 2025  
Penulis,

**Ririn Tria Piani**  
NPM 2323041003



## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>SANWACANA .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Bahan Ajar .....	9
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar .....	10
2.1.2 Fungsi Bahan Ajar .....	11
2.1.3 Unsur-Unsur Bahan Ajar .....	13
2.1.4 Bahan Ajar Difital.....	14
2.1.5 Perbandingan Bahan Ajar Cetak dan Bahan Ajar Digital.....	16
2.1.6 Sistematika Penyusunan Bahan Ajar Digital .....	16
2.1.7 Pengembangan Bahan Ajar Digital.....	17
2.1.8 Langkah-Langkah Pengembangan Bahan Ajar Digital .....	21
2.2 Menulis Teks Prosedur.....	22
2.2.1 Pengertian Menulis .....	22
2.2.2 Tujuan Menulis .....	23
2.2.3 Manfaat Menulis .....	25
2.3 Teks Prosedur.....	26

2.3.1 Pengertian Teks Prosedur.....	27
2.3.2 Struktur Teks Prosedur.....	28
2.3.3 Tujuan Teks Prosedur .....	29
2.3.4 Ciri-Ciri Kebahasaan Teks Prosedur.....	29
2.3.5 Kaidah Penulisan Teks Prosedur.....	30
2.3.6 Langkah-Langkah Menyusun Teks Prosedur .....	31
2.4 <i>Project Based Learning</i> (PjBL) .....	32
2.4.1 Pengertian dan Karakteristik <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	33
2.4.2 Sintak <i>Project Based Learning</i> (PjBL) .....	34
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Project Based Learning</i> (PjBL) .....	35
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian .....	37
3.2 Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE .....	38
3.2.1 <i>Analisis</i> (Tahap Analisis) .....	38
3.2.2 <i>Design</i> (Tahap Perancangan) .....	38
3.2.3 <i>Development</i> (Tahap Pengembangan) .....	39
3.2.4 <i>Implementation</i> (Tahap Implementasi) .....	39
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi).....	40
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.4.1 Observasi.....	40
3.4.2 Angket (Kuisisioner) .....	40
3.4.3 Dokumentasi .....	41
3.4.4 Intrumen Penelitian .....	41
3.5 Teknik Analisis Data.....	47
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1 Hasil Pengembangan.....	48
4.1.1 <i>Analisis</i> (Tahap Analisis) .....	49
4.1.2 <i>Design</i> (Tahap Perancangan) .....	51
4.1.3 <i>Development</i> (Tahap Pengembangan) .....	55
4.1.4 <i>Implementation</i> (Tahap Pelaksanaan) .....	58
4.1.4 <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi).....	62

4.2 Pembahasan.....	62
4.2.1 Proses Pengembangan Bahan Ajar Digital .....	63
4.2.2 Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Digital.....	111
4.2.3 Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Digital .....	113
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>114</b>
5.1 Simpulan .....	114
5.2 Saran .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>116</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Bahan Ajar Cetak dan Bahan Ajar Digital.....	16
Tabel 2. Tahapan PJBL Modifikasi Dasi Sani .....	34
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi/Bahasa .....	41
Tabel 4. Angket Penilaian Ahli Materi/ Bahasa .....	42
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran.....	43
Tabel 6. Angket Penilaian Ahli Pembelajaran .....	43
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Uji Kemenerikan .....	45
Tabel 8. Penskoran Kuisisioner (angket).....	45
Tabel 9. Kriteria Validasi Produk .....	45
Tabel 10. Kisi-Kisi Soal.....	46
Tabel 11. Rubrik Penilaian Menulis Teks Prosedur.....	46
Tabel 12. Penskoran Penilaian Menulis Teks Prosedur .....	46
Tabel 13. Nilai Rata-Rata <i>N-gain</i> Ternormalisasi dan Klasifikasinya.....	47
Tabel 14. Analisis Kebutuhan Karakteristik Peserta Didik .....	50
Tabel 15. Rekapitulasi Penilaian Ahli dan Praktisi.....	55
Tabel 16. Saran dan Masukan Ahli dan Praktisi .....	56
Tabel 17. Rincian Responden Penelitian .....	58
Tabel 18. Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran.....	58
Tabel 19. Hasil Rata-Rata Menulis Teks Prosedur .....	61
Tabel 20. Capaian Pembelajaran.....	63
Tabel 21. Tahap Perancangan Produk.....	66
Tabel 22. Hasil Validasi Ahli Materi .....	70
Tabel 23. Hasil Revisi Ahli Materi .....	78
Tabel 24. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	80
Tabel 25. Hasil Revisi Ahli Pembelajaran .....	86
Tabel 26. Hasil Penilaian Praktisi .....	88
Tabel 27. Prates di SMP Global Madani.....	92
Tabel 28. Prates di SMP Global Surya .....	94
Tabel 29. Prates di SMP Negeri 1 Bandar Lampung .....	95



Tabel 30. Pascates di SMP Global Madani Bandar Lampung .....	97
Tabel 31. Pascates di SMP Global Surya Bandar Lampung .....	99
Tabel 32. Pascates di SMP Negeri 1 Bandar Lampung .....	100
Tabel 33. Rekapitulasi Hasil Prates dan Pascates .....	103
Tabel 34. Hasil Analisis Data <i>N-gain</i> SMP Global Madani .....	104
Tabel 35. Klasifikasi <i>N-gain</i> SMP Global Madani .....	106
Tabel 36. Hasil Analisis Data <i>N-gain</i> SMP Global Surya .....	106
Tabel 37. Klasifikasi <i>N-gain</i> SMP Global Surya .....	107
Tabel 38. Hasil Analisis Data <i>N-gain</i> SMP Negeri 1 Bandar Lampung.....	107
Tabel 39. Klasifikasi <i>N-gain</i> SMP Negeri 1 Bandar Lampung .....	109
Tabel 40. Efektivitas Pengembangan .....	110

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE .....	37
Gambar 2. Model ADDIE .....	38
Gambar 3. Tampilan <i>Cover</i> Bahan Ajar Digital .....	50
Gambar 4. Tampilan Kata Pengantar Bahan Ajar Digital.....	51
Gambar 5. Tampilan Daftar Isi Bahan Ajar Digital .....	51
Gambar 6. Tampilan Pendahuluan Bahan Ajar Digital .....	52
Gambar 7. Tampilan Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar Digital .....	52
Gambar 8. Tampilan Materi Bahan Ajar Digital .....	53
Gambar 9. Tampilan Daftar Pustaka Bahan Ajar Digital .....	53
Gambar 10. Peserta Didik SMP Global Madani Menggunakan Bahan Ajar...	58
Gambar 11. Peserta Didik SMP Global Surya Menggunakan Bahan Ajar.....	58
Gambar 12. Peserta Didik SMP Negeri 1 Menggunakan Bahan Ajar .....	59
Gambar. 13. Kelayakan Bahan Ajar .....	109

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum Merdeka, salah satunya teks yang wajib diajarkan kepada peserta didik yaitu teks prosedur. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan mampu memproduksi teks dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya. Salah satu teks yang dipelajari dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah teks prosedur. Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks yang dipelajari peserta didik tidak hanya berupa teori kebahasaan, tetapi juga dipelajari fungsi teks untuk menjadi sumber aktualisasi diri dalam konteks sosial budaya ilmiah (Devi et al., 2018). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks ini dapat melatih mental peserta didik sesuai dengan perkembangan individunya. Selain itu, melatih peserta didik untuk memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah serta berpikir kritis sesuai dengan pengalaman hidup yang dialami pada kehidupan nyata sehingga kemampuan menulis teks prosedur penting untuk dikuasai (Isodarus, 2017).

Struktur teks prosedur berisi tujuan berkaitan dengan petunjuk yang akan dikemukakan pada bagian pembahasan; langkah-langkah pembahasan diisi dengan petunjuk pengerjaan sesuatu; penutup (E. Kosasih, 2014). Teks prosedur juga memiliki kaidah kebahasaan yang mengatur efektifnya kalimat dalam penyusunan teks prosedur. Ciri-ciri kebahasaan terbagi atas beberapa poin. Pertama, menggunakan banyak kata kerja perintah (imperatif), yaitu kata kerja yang dibentuk dengan akhiran –kan, -i, dan partikel –lah. Kedua, menggunakan banyak kata teknis yang berkaitan dengan topik bahasa. Ketiga, menggunakan banyak konjungsi dari partikel yang bermakna penambahan. Keempat, menggunakan banyak pernyataan persuasif. Kelima, menggunakan gambaran terperinci tentang benda dan alat yang dipakai (Suherli, 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dan observasi kepada pendidik Bahasa Indonesia di SMP Global Madani Bandar Lampung, SMP Global Surya Bandar Lampung, dan SMPN 1 Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa ketiga sekolah tersebut belum memiliki produk bahan ajar yang bervariasi dan penggunaan bahan ajar terbatas pada bahan ajar cetak. Selanjutnya, berdasar angket analisis kebutuhan, sebesar 86,7% peserta didik masih mengalami beberapa kesulitan dalam proses pembelajaran terutama dalam materi teks prosudur. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi karena beberapa faktor seperti bahan ajar yang digunakan terbatas pada penggunaan buku cetak dan peserta didik mengikuti pembelajaran tanpa mengetahui materi apa yang akan mereka pelajari pada pertemuan tersebut. Artinya, pola pembelajaran masih terpusat kepada pendidik yang menyampaikan konsep-konsep materi secara langsung kepada peserta didik dan sikap peserta didik yang pasif menunggu materi dari pendidik. Pembelajaran saat ini perlu dikembangkan agar berpusat pada peserta didik atau *student centered learning* yang melibatkan keaktifan peserta didik (Herawati, 2018)

Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disampaikan pendidik kepada peserta didik, sehingga diperlukan bahan ajar yang mampu mewadahnya. Bahan ajar mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses belajar selain peranan seorang pendidik, maka dari itu perlu dirumuskan bahan ajar yang mampu mendukung terselenggarakannya pendidikan yang baik, khususnya dalam hal ini adalah mata pelajaran bahasa Indonesia (Wijayanti & Zulaeha, 2015). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspita et al. (2018) penggunaan bahan ajar yang dikombinasikan dengan media pembelajaran juga tentunya dapat dijadikan sebagai alternatif dari penyelesaian suatu permasalahan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia yang baik dan benar secara kontekstual dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran menulis teks. Bahan ajar pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan penyaluran pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Herpratiwi, 2022). Bahan ajar merupakan bagian dari strategi penyampaian. Bahan ajar ini mencakup semua sumber yang diperlukan guna melakukan komunikasi dengan peserta didik (Karwono, 2023).



Ketersediaan bahan ajar kebahasaan, khususnya menulis teks prosedur masih terbatas, karena tidak ada pembaharuan dalam teks sehingga proses pembelajaran belum bisa maksimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini pun terjadi di sekolah menengah yang ada di SMP Global Madani. Realita menunjukkan bahwa bahan ajar digital pembelajaran teks prosedur belum tersedia di sekolah tersebut. Peneliti mendapatkan data tersebut karena telah melakukan observasi yang menunjukkan bahwa bahan ajar digital belum tersedia. Untuk itu, tidak ada alasan lain dan dapat dipahami bahwa bahan ajar digital pembelajaran teks prosedur dibutuhkan sebagai bahan ajar pendamping buku teks.

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi adalah dengan mengembangkan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan ide-ide, adalah dengan metode pembelajaran *project based learning*. Penerapan metode ini biasanya dilakukan secara berkelompok yang menuntun peserta didik untuk menyiapkan segala sesuatunya dengan matang. *project based learning* merupakan suatu cara untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, meneliti, melakukan sesuatu yang sudah terencana dengan matang serta membutuhkan proses yang cukup panjang. Dalam model pembelajaran ini, proyek (kegiatan) digunakan sebagai inti pembelajaran. Dalam metode ini, peserta didik melakukan eksplorasi, observasi, evaluasi dan menarik kesimpulan dari kegiatan tersebut. Peserta didik akan melakukan penelitian terhadap satu objek dan akan mengobservasi apa pun terkait dari kegiatan penelitian tersebut (Nurhaedah & Supriadi, 2020).

Pembelajaran berbasis *project based learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman dan konsep belajar peserta didik dibangun di atas produk yang dibuat selama pembelajaran berlangsung. *Project based learning* melatih murid dapat meningkatkan ketrampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah dengan pengetahuan yang sedang dipelajari, dari apa yang dialami dan dilihat sehari-hari dan memperluas pengetahuan dan keterampilannya

dengan teknologi. Tugas pendidik membantu murid untuk mengarahkan dan memfasilitasi proses belajar murid agar murid memiliki kecakapan produktif dan terbiasa memecahkan masalah riil yang dihadapi dengan bantuan teknologi (Salamah et al., 2022).

Lebih lanjut, berdasarkan hasil analisis kebutuhan terkait bahan ajar, diperoleh hasil sebagai berikut. *Pertama*, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas. Bahan ajar yang digunakan yaitu buku teks yang difasilitasi oleh sekolah dan yang dibuat sendiri oleh pendidik. *Kedua*, standar kompetensi materi dalam buku teks sudah sesuai dengan capaian pembelajaran. *Ketiga*, penyajian buku teks sudah sesuai dengan capaian pembelajaran. Namun, terdapat beberapa kendala yang kerap dihadapi pendidik. Buku teks yang digunakan belum menyajikan langkah menulis yang prosedural dan aplikatif. Akibatnya, peserta didik kerap kebingungan dalam memulai penulisan mengembangkan ide. *Keempat*, adanya bahan ajar berbasis *project based learning* yang dilengkapi dengan teori, contoh, dan gambar diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menulis teks prosedural.

*Project based learning* memungkinkan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar saintifik berupa kegiatan: a) bertanya, b) melakukan pengamatan, c) melakukan penyelidikan atau percobaan, d) menalar, dan e) menjalin hubungan dengan orang lain dalam upaya memperoleh informasi dan data. Adapun langkah-langkah dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut: penyajian permasalahan, membuat perencanaan, menyusun penjadwalan, memonitor pembuatan proyek, dan melakukan penilaian, dan evaluasi (Sunarsih, 2016). Dengan melibatkan peserta didik dalam proyek menulis teks berita menggunakan pendekatan *project based learning*, mereka tidak hanya akan mengembangkan keterampilan menulis yang kuat, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana teks berita disusun secara prosedural.

Penelitian serupa dilakukan oleh Robbani (2023) menunjukkan bahwa produk bahan ajar digital berbasis *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan pengembangan hasil validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan yaitu rata-rata persentase sebesar 90.3 % dengan tingkat validasi sangat valid. Hasil kemenarikan bahan ajar digital berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan terhadap penggunaan bahan ajar digital diperoleh skor 81.6% dengan kriteri sangat menarik. Relevansinya dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada hasil produk yang dikembangkan yakni bahan ajar digital. Akan tetapi, produk yang dihasilkan tidak serupa secara keseluruhan karena pada penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar digital berbasis model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI, sedangkan penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* pada kelas VII.

Penelitian relevan kedua dilakukan oleh Amril & Thahar (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat baik berdasarkan validator ahli baik ditinjau dari indikator desain model, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan tanggapan pendidik sebagai pengguna, modul elektronik berbasis *project based learning* dalam pembelajaran menulis teks cerpen berada pada kualifikasi sangat layak baik ditinjau dari indikator kemudahan, kemenarikan, kesesuaian, maupun kemanfaatan model pembelajaran. Terakhir, berdasarkan tanggapan peserta didik terhadap model yang dikembangkan juga dinilai sangat layak ditinjau dari indikator kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa modul elektronik berbasis model *project based learning*, sementara penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital berbasis model *project based learning*.

Berdasarkan pendahuluan tersebut, bahan ajar pada penelitian ini yaitu berupa bahan ajar yang dimodifikasi dari bahan ajar cetak dengan memanfaatkan teknologi hingga menjadi bahan ajar digital berbasis model *project based learning* yang dapat digunakan dalam meningkatkan kecakapan pemahaman peserta didik dalam materi teks prosedur. Salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman menulis teks prosedur peserta didik yaitu penggunaan bahan ajar yang kurang tepat sehingga mengakibatkan keterbatasan wawasan pengetahuan, pemikiran, hingga konsep dalam menulis teks prosedur. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar Digital Menulis Teks Prosedur Berbasis Model Project Based Learning Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* peserta didik SMP Kelas VII?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* peserta didik SMP Kelas VII?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* peserta didik SMP Kelas VII?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut.

1. Menghasilkan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* peserta didik SMP Kelas VII.
2. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* peserta didik SMP Kelas VII.
3. Menguji efektivitas pengembangan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* peserta didik SMP Kelas VII.



#### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasar pada tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut.

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi pada ranah pengembangan bahan ajar digital pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan berkaitan dengan penerapan model *project based learning* untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, efektif, dan efisien.

##### 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik, hasil penelitian pengembangan dapat membantu peserta didik untuk memahami teks prosedur dengan penggunaan bahan ajar digital berbasis model *project based learning*. Selain itu, dengan penggunaan bahan ajar digital berbasis model *project based learning* juga dapat mengarahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- b) Bagi pendidik, hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai rujukan mengenai penggunaan bahan ajar digital dan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran teks prosedur agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.
- c) Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan berkaitan dengan pengembangan bahan ajar digital berbasis model *project based learning*. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya peneliti dapat mengembangkan bahan ajar digital yang minim atau tidak ada kekurangan.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar digital berupa buku teks digital didasarkan pada analisis kebutuhan di SMP Global Madani yang diperoleh dari hasil wawancara dan angket. Berdasar analisis kebutuhan tersebut, ditemukan adanya keterbatasan bahan ajar yang terbatas pada penggunaan bahan ajar cetak, khususnya dalam materi teks prosedur.
2. Prosedur pengembangan menggunakan metode penelitian ADDIE yang terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
3. Penelitian dilaksanakan di SMP Global Madani Bandar Lampung, SMP Global Surya Bandar Lampung, dan SMP Negeri 1 Bandar Lampung. Bahan ajar digital menggunakan model *project based learning*.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Bahan Ajar

Ketersediaan bahan ajar menjadi salah satu pendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis untuk dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Kurniasih and Berlin, 2014). Bahan ajar digunakan oleh pendidik sebagai pedoman kegiatan pembelajaran dan substansi kompetensi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Bahan ajar merupakan segala bahan baik berupa informasi, alat, atau teks yang disusun secara sistematis, menyajikan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti buku pelajaran, modul, *handout*, LKS, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya (Prastowo, 2015). Bahan ajar merupakan seperangkat sarana pembelajaran yang memuat materi, metode, batasan-batasan, dan evaluasi yang dirancang semenarik mungkin agar tercapainya tujuan pembelajaran (Widodo & Jasmadi, 2008).

Dengan adanya bahan ajar, pendidik akan memiliki pedoman dalam mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Begitu pula bagi peserta didik, mereka akan dapat lebih memahami materi dan konsep-konsep pembelajaran melalui penggunaan bahan ajar yang tepat (Prastowo, 2011). Bahan ajar dapat dibuat dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Dalam hal pengembangan bahan ajar tersebut, pendidik memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan berbagai jenis bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, menyenangkan, dan menarik agar tercipta kegiatan belajar mengajar yang bermakna bagi pendidik dan peserta didik (Sungkono, 2017).

Ketercapaian tujuan pembelajaran sebagaimana uraian di atas, salah satunya karena tersedianya bahan ajar yang komprehensif. Hal ini harus disadari sepenuhnya oleh pendidik dalam mempersiapkan sarana dan sumber belajar karena pada prinsipnya, bahan ajar wajib ada agar proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik terlaksanakan secara interaktif. Pada prinsipnya, pendidik harus memiliki pemahaman yang benar terhadap hakikat bahan ajar yang diperlukan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam skala luas, pengembangan bahan ajar bagi pendidik merupakan upaya profesional, yang sedini mungkin harus disadari agar menjadi terlatih dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar dalam penelitian ini merujuk pada penerapan bahan ajar dari dinas pendidikan dan beberapa pakar lainnya. Berikut uraian selengkapnya.

### **2.1.1 Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan pendidik atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisaberupa tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar (Daryanto & Dwicahyono, 2014, p. 171).

Bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (teaching materials) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi atau KD secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu ((Depdiknas, 2008) dalam website Dikmenjur, 2008: 6).

Atas dasar ini bahan ajar dapat diartikan pula sebagai seperangkat fakta, konsep, prinsip, prosedur generalisasi yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pengajaran. Secara lebih sempit bahan ajar juga disebut sebagai materi pembelajaran. Materi pembelajaran dikatakan sebagai program yang disusun pendidik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif terhadap pembelajaran yang diturunkan dari kurikulum yang berlaku (Abidin, 2014, p. 263).

### **2.1.2 Fungsi Bahan Ajar**

Penggunaan bahan ajar turut berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran termasuk kualitas hasil belajar. Oleh sebab itu, bahan ajar memiliki fungsi dan peranan yang sangat penting karena turut menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Fungsi bahan ajar yang dikemukakan oleh Hamdani (2011).

1. Pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam kegiatan pembelajaran, serta merupakan substansi kompetensi yang perlu diajarkan kepada peserta didik.
2. Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam kegiatan pembelajaran, serta merupakan substansi kompetensi yang perlu dipelajari dan dipahami oleh peserta didik.
3. Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

Selanjutnya, secara lebih lengkap ada dua klasifikasi fungsi bahan ajar yang dikemukakan oleh Prastowo (2011).

1. Fungsi Bahan Ajar Berdasarkan Pihak yang Menggunakan Bahan Ajar
  - a. Fungsi bagi Pendidik
    - a) Menghemat waktu pendidik dalam mengajar.
    - b) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi fasilitator.
    - c) Menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.
    - d) Bahan ajar berfungsi sebagai panduan pendidik dalam mengarahkan semua aktivitas proses pembelajaran dan sebagai kompetensi yang harus diajarkan kepada peserta didik.
    - e) Bahan ajar sebagai evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

- b. Fungsi bagi Peserta Didik
  - a) Peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa harus didampingi oleh pendidik maupun peserta didik yang lain.
  - b) Peserta didik dapat memilih waktu dan tempat pembelajaran sesuai yang ia kehendaki.
  - c) Peserta didik dapat belajar sesuai tingkat pemahamannya masing-masing.
  - d) Bahan ajar berfungsi sebagai panduan peserta didik dalam mengarahkan semua aktivitas proses pembelajaran dan merupakan kompetensi yang harus dikuasai.

## 2. Fungsi Bahan Ajar Berdasarkan Strategi Pembelajaran yang Digunakan

- a. Fungsi Bahan Ajar dalam Pembelajaran Klasikal
  - a) Bahan ajar berfungsi sebagai sumber informasi atau pengetahuan, pengawasan dan pengendalian proses pembelajaran.
  - b) Bahan ajar berfungsi sebagai bahan pendukung proses pembelajaran.
- b. Fungsi Bahan Ajar dalam Pembelajaran Individual
  - a) Bahan ajar berfungsi sebagai media utama dalam proses pembelajaran.
  - b) Bahan ajar berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi peserta didik dalam memperoleh informasi.
  - c) Bahan ajar berfungsi sebagai penunjang media pembelajaran individu lainnya.
- c. Fungsi Bahan Ajar dalam Pembelajaran Kelompok
  - a) Bahan ajar berfungsi sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok dengan memberikan informasi berkenaan latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, dan petunjuk proses pembelajaran.
  - b) Bahan ajar berfungsi sebagai penunjang bahan ajar utama.

### 2.1.3 Unsur-Unsur Bahan Ajar

Bahan ajar adalah susunan bahan yang dikumpulkan dan dihasilkan secara sistematis dari berbagai sumber belajar. Oleh karena itu, bahan ajar mengandung unsur-unsur tertentu (Prastowo, 2011). Untuk mampu membuat bahan ajar yang baik, kita tentu harus memahami unsur-unsur tersebut.

#### 1) Petunjuk Belajar

Komponen pertama meliputi petunjuk bagi pendidik dan peserta didik. Ini menjelaskan bagaimana pendidik harus mengajarkan materi kepada peserta didik, dan bagaimana peserta didik harus mempelajari materi yang terkandung dalam materi tersebut.

#### 2) Kompetensi yang Akan Dicapai

Tujuan dari bagian kedua adalah kompetensi yang ingin dicapai peserta didik. Sebagai pendidik, kita harus menjelaskan dan mencantumkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian hasil belajar yang harus dikuasai peserta didik dalam buku teks yang kita tulis. Oleh karena itu, tujuan yang harus dicapai peserta didik sudah jelas.

#### 3) Informasi Pendukung

Informasi tambahan adalah berbagai informasi tambahan yang dapat melengkapi bahan ajar dan memudahkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan yang telah dipelajarinya. Selain itu, pengetahuan yang diperoleh peserta didik akan lebih komprehensif.

#### 4) Latihan-Latihan

Bagian keempat ini merupakan format tugas yang memungkinkan peserta didik mempraktikkan kemampuannya setelah mempelajari materi. Dengan cara ini, kemampuan yang telah mereka pelajari akan terasah dan dikuasai dengan bertambahnya kedewasaan.

#### 5) Petunjuk Kerja atau Lembar Kerja

Instruksi kerja atau lembar kerja adalah langkah-langkah prosedural tentang cara melakukan kegiatan atau praktik dan sebagainya.

#### 6) Evaluasi

Komponen terakhir adalah bagian dari proses evaluasi. Sebab, pada bagian penilaian, peserta didik disajikan sejumlah pertanyaan untuk

mengukur seberapa baik peserta didik telah menguasai kompetensi setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, kita dapat memahami keefektifan bahan ajar yang kita hasilkan atau proses pembelajaran yang kita selenggarakan. Apabila ditemukan masih banyak peserta didik yang belum menguasainya pada saat ini, maka perlu dilakukan perbaikan dan penyempurnaan kegiatan pembelajaran.

#### **2.1.4 Bahan Ajar Digital**

Bahan ajar digital adalah seperangkat materi pelajaran yang telah disusun secara sistematis yang ditampilkan melalui perangkat digital, seperti komputer, laptop, tablet, handphone, notebook dan sejenisnya. Bahan ajar digital adalah bahan ajar yang berbasis komputer dan dilengkapi dengan perangkat multimedia lainnya (F. R. Kosasih et al., 2021). Bahan ajar digital disebut perangkat multimedia karena dapat mengkombinasikan dua atau lebih media yaitu bisa berupa teks, gambar, animasi, video, audio dan lainnya. Bahan ajar digital merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran seperti audio, video, teks atau grafik untuk mengendalikan suatu perintah dari suatu presentasi (Sunarti & Rusilowati, 2020).

Penggunaan bahan ajar digital mampu memberikan wawasan bagi peserta didik ataupun pendidik tentang desain materi pembelajaran yang berbantuan teknologi. Darisegi konten utamanya, bahan ajar digital tidak jauh berbeda dengan bahan ajar cetak (konvensional), komponen utama dari bahan ajar digital mencakup tujuan, materi, kegiatan atau latihan, perangkat evaluasi, dan umpan balik atau refleksi (F. R. Kosasih et al., 2021). Jenis file yang paling banyak digunakan untuk penyajian bahan ajar digital pada umumnya berupa jenis file PDF (Fahmi et al., 2021). Jenis PDF ini dapat memudahkan peserta didik ataupun pendidik ketika membukanya, karena dapat dibuka melalui laptop, *handphone*, ataupun yang lainnya. Bahan ajar digital diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri, meningkatkan kompetensi peserta didik, dan juga dapat meringankan beban peserta didik karena tidak perlu membawanya dalam bentuk cetak (Lilis et al., 2019).



Adapun beberapa kelebihan yang terdapat pada bahan ajar digital, antara lain: dapat menyajikan berbagai bentuk grafis, animasi, audio, dan video secara lengkap, pemanfaatannya lebih fleksibel, lebih mudah diakses, mudah dibawa, menyajikan pengalaman belajar yang lebih kaya, tidak memerlukan ruang yang luas atau tempat yang khusus dalam memanfaatkan dan menyimpannya. Lima kriteria minimal yang terdapat pada suatu bahan ajar digital, yakni adanya (1) pendahuluan program, (2) petunjuk navigasi, (3) materi, (4) petunjuk penggunaan, dan (5) menu akhir program (F. R. Kosasih et al., 2021).

Selain itu, kriteria suatu bahan ajar digital yang baik adalah sebagai berikut.

1. *Subject matter*, yaitu berkaitan dengan (a) keleluasaan/kedalaman materi, (b) urutan materi, (c) kejelasan bahasa yang digunakan, (d) kesesuaian materi dengan tujuan belajar, (e) glosarium atau penjelasan mengenai istilah-istilah tertentu.
2. *Auxiliary information*, yaitu informasi tambahan berupa petunjuk, bantuan dan kesimpulan.
3. *Affective considerations*, yaitu keberadaan multimedia yang dapat memengaruhi motivasi peserta didik dalam belajar.
4. *Interface*, yaitu tampilan teks, animasi, gambar, dan video.
5. *Navigation*, yaitu cara peserta didik dapat berpindah-pindah halaman sesuai dengan keinginannya.
6. Pedagogi, yaitu kesesuaian metode yang digunakan, interaktivitas peserta didik, tingkat kesulitan materi, control pengguna, serta pengukuran terhadap tingkat penguasaan materi.

Kriteria bahan ajar digital yang baik, yakni materi yang sudah divalidasi oleh ahli materi, materi yang memberikan kebermanfaatan bagi peserta didik, menyajikan konsep secara jelas, contoh dan latihan soal yang sesuai dengan materi atau tujuan belajar. Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dengan mengkombinasikan lebih dari satu bahan ajar yang dapat ditampilkan melalui *smartphone* atau komputer (F. R. Kosasih et al., 2021).

### 2.1.5 Perbandingan Bahan Ajar Cetak dan Bahan Ajar Digital

Berikut disajikan tabel perbandingan bahan ajar cetak dan bahan ajar digital.

**Tabel 1. Perbandingan Bahan Ajar Cetak dan Bahan Ajar Digital**

Bahan Ajar Cetak	Bahan Ajar Digital
Disajikan dalam bentuk kertas yang dicetak dan dijilid.	Disajikan dalam bentuk elektronik.
Tidak praktis karena semakin banyak halaman buku, maka buku akan semakin tebal dan berat.	Praktis karena mudah dibawa kemana saja.
Tidak dapat menggunakan <i>CD</i> , <i>USB</i> , <i>Flashdisk</i> sebagai tempat penyimpanan.	Dapat menggunakan <i>CD</i> , <i>USB</i> , <i>Flashdisk</i> sebagai tempat penyimpanan.
Tidak membutuhkan sumber daya khusus untuk penggunaannya. Daya tahan kertas terbatas oleh waktu.	Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik atau komputer/ <i>smartphone</i> untuk menggunakannya.
Tidak dapat dilengkapi oleh fitur foto dan video.	Dapat dilengkapi dengan audio dan video.

Salah satu perbandingan yang menonjol yakni bahan ajar cetak tidak dapat dilengkapi dengan penyajian video, sedangkan bahan ajar digital dapat dilengkapi dengan penyajian video. Sebagai bahan ajar mandiri, bahan ajar digital memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahan ajar cetak, terutama pada bagian format penyajian. Untuk penyajiannya, bahan ajar digital memerlukan perangkat atau aplikasi tertentu dalam gawai, seperti *e-book reader*, *pdf*, dan sebagainya.

### 2.1.6 Sistematika Penyusunan Bahan Ajar Digital

Sistematika penyusunan bahan ajar digital terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Berikut ini akan dijelaskan mengenai sistematika penyusunan bahan ajar digital tersebut.

1. Bagian pendahuluan, meliputi judul bahan ajar, daftar isi, petunjuk penggunaan, peta informasi, dan daftar tujuan kompetensi.

2. Bagian isi, meliputi keterkaitan materi dan uraian materi. Pada bagian ini dapat dijabarkan menjadi beberapa kegiatan yang mencakup tujuan kompetensi, uraian materi, tes formatif, tugas, dan ringkasan.
3. Bagian penutup, meliputi glosarium, tes akhir, kunci jawaban, dan indeks.

Tak hanya itu, Wiharto dalam Kimianti (2019) juga menjelaskan format bahan ajar yang lengkap terdiri atas sampul, pengantar, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi ajar, kegiatan belajar, uraian dan contoh, ringkasan, latihan, tes formatif, umpan balik dan tindak lanjut, kunci jawaban, dan daftar pustaka. Selanjutnya, dijelaskan pula ada bagian-bagian yang harus ada dalam sebuah bahan ajar dan menjadi syarat minimal penyusunan sebuah bahan ajar yang terdiri atas kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, kegiatan belajar, uraian dan contoh, latihan, ringkasan, dan daftar pustaka.

Dalam penyusunan bahan ajar, harus diperhatikan standar atau kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Standar mutu untuk buku teks pelajaran yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yakni meliputi 1) kelayakan isi/materi (berkaitan dengan kesesuaian standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan materi, 2) kelayakan penyajian (berkaitan dengan penyajian pembelajaran maupun kelengkapan pembelajaran), 3) kelayakan bahasa (berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam bahan ajar), 4) kelayakan kegrafikan (berkaitan dengan tata letak dan tampilan bahan ajar) (BSNP, 2007).

### **2.1.7 Pengembangan Bahan Ajar**

Menurut KBBI, pengembangan adalah proses, cara dan perbuatan mengembangkan. Pengembangan memiliki arti suatu usaha untuk merubah, memperbaiki, mendesain, atau mengkreasikan suatu produk yang sudah ada ataupun menciptakan produk yang belum pernah ada maka pengembangan bahan ajar dapat berupa aktivitas untuk mengembangkan sendiri, atau mengembangkan bahan ajar yang sudah ada (Sugiyono, 2015).

Pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran. Bentuk pengembangannya terdiri dari perangkat keras atau lunak, bahan-bahan visual dan audio. Pengembangan bahan ajar merupakan cara sistematis untuk merancang, membuat dan menghasilkan suatu produk yang dapat dijadikan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran (Nurkhofifah, 2023). Pengembangan bahan ajar merupakan kegiatan mendesain suatu materi yang sudah ada menjadi format materi yang baru tanpa mengubah kurikulum yang berlaku dengan tujuan untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna dari sebelumnya (Bujuri, 2018). Pengembangan bahan ajar sangat penting dalam dunia pendidikan, karena berfungsi sebagai salah satu pendukung untuk menunjang proses keberhasilan pembelajaran di sekolah.

Model penelitian pengembangan sangat beragam. Ada beberapa macam model dalam penelitian pengembangan, diantaranya adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) bahwa langkah-langkah penelitian pengembangan terdiri dari 4 tahapan: (1) *define* atau pendefinisian yang berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya, (2) *design* atau perancangan yaitu berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan, (3) *development* atau pengembangan, yaitu berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang, (4) *dissemination* atau diseminasi yaitu berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Selain itu, ada juga model pengembangan menurut Richey et al. (2011) yang terdiri dari tahapan (1) *planning* atau perencanaan, yaitu kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu, (2) *production* atau memproduksi, yaitu kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat dan (3) *evaluation* atau evaluasi, yaitu kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk yang telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan (Sugiyono, 2015).

Branch (2009) mengembangkan instructional *design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan daritahapan:

1. *Analysis* (analisis)

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal penelitian yang difokuskan pada kondisi lapangan yang akan diteliti. Analisis kebutuhan ini merupakan kegiatan menganalisa data-data sehingga ditemukan produk yang perlu dikembangkan.

2. *Design* (desain)

Desain merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan. Tahap desain menggunakan kesimpulan dari data yang telah dianalisis untuk memulai pengembangan yang bertujuan untuk merancang desain awal bahan ajar yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan penyusunan instrumen dan tahap realisasi produk yang dilakukan sesuai dengan tahap desain atau perencanaan. Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli pembelajaran sebelum diimplementasikan.

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi merupakan langkah yang nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah dibuat, tahap ini dilakukan setelah produk tersebut dinyatakan valid oleh validator yaitu dengan melakukan uji coba terbatas kepada peserta didik.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah penelitian pengembangan model ADDIE. Tahapan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui bahan ajar yang telah dibuat berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Pada tahap pengembangan bahan ajar, peneliti akan menggunakan model penelitian Branch (2009) yaitu ADDIE, *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Terdapat empat macam tingkatan dalam proses penelitian pengembangan (Sugiyono, 2015).

1. Melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan produk, tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk dan mengujinya (Level 1).
2. Tidak melakukan penelitian, tetapi langsung menguji produk yang ada (Level 2).
3. Melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada (Level 3).
4. Melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang belum pernah ada (Level 4).

Pengembangan penelitian ini berada ada level 3, peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada. Pengembangan bahan ajar secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga tahap yaitu dimulai dari tahap perancangan, tahap pengembangan sampai dengan tahap uji bahan ajar. Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung (Cahyadi, 2019). Bahan ajar disusun sistematis itu artinya disusun secara urut sehingga akan memudahkan peserta didik ketika menggunakannya. Bahan ajar digunakan hanya untuk audiens tertentu pada suatu proses pembelajaran tertentu yang dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan tertentu, yang disusun secara sistematis baik itu tertulis maupun tidak tertulis. Unsur-unsur bahan ajar dapat terdiri dari petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, dan evaluasi (Nuryasana & Desiningrum, 2020).

Terdapat beberapa jenis bahan ajar, diantaranya bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Jenis bahan ajar dikelompokkan menjadi empat kategori (Yulia et al., 2018).

1. Bahan Ajar Pandang (visual)  
Bahan ajar visual terdiri atas bahan ajar cetak (*printed*) seperti *handout*, buku, modul, lks, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar dan non cetak (*non printed*), seperti model atau maket.
2. Bahan Ajar Dengar (audio)  
Bahan ajar dengar/ audio seperti kaset/piringan hitam, CD, dan radio.
3. Bahan Ajar Pandang (audio visual)  
Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan antara materi visual dan materi auditif, contohnya seperti VCD, DVD, film, dan TV.

#### 4. Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang yang mengkombinasikan antara beberapa media (audio, teks, gambar, animasi, dan video). Contohnya seperti *compact disk* interaktif, komputer multimedia, bahan ajar berbasis web dan CD multimedia interaktif.

Pembagian bahan ajar menjadi buku cetak dan buku digital juga sering kali dirujuk dalam konteks pendidikan. Pembagian ini mencerminkan kebutuhan akan sumber belajar yang beragam dan relevan dengan perkembangan teknologi serta dinamika pembelajaran di era modern. Mulyasa (2006) mengklasifikasikan bahan ajar menjadi beberapa jenis, yaitu.

##### 1. Buku Teks Cetak

Buku teks cetak merupakan sumber belajar tradisional yang telah digunakan dalam pendidikan selama bertahun-tahun. Buku ini memberikan informasi yang terstruktur dan mudah diakses oleh siswa.

##### 2. Buku Teks Digital

Dengan kemajuan teknologi, buku teks digital menjadi semakin populer. Buku digital menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih baik, serta sering kali dilengkapi dengan elemen interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar.

Dari penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar merupakan serangkaian proses yang dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar yang disusun secara sistematis. Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa bahan ajar digital pada level 3 yang mengacu pada model pengembangan ADDIE menurut Branch (2009) yang terdiri dari tahapan analysis, design, development, implementation dan evaluation. Bahan ajar digital yang akan digunakan peneliti berupa media *wordwall*.

#### **2.1.8 Langkah-Langkah Pengembangan Bahan Ajar**

Pengembangan bahan ajar melibatkan sejumlah langkah yang mesti ditempuh oleh seorang pengembang. Ada tiga tahap pokok yang perlu dilalui untuk mengembangkan bahan ajar dalam Panduan Pengembangan Bahan Ajar yang

diterbitkan Depdiknas (Prastowo, 2015, p. 49) yaitu analisis kebutuhan bahan ajar, menyusun peta bahan ajar, dan membuat bahan ajar berdasarkan struktur masing-masing bentuk bahan ajar sebagai berikut.

1) Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Kebutuhan bahan ajar adalah proses awal yang harus ditempuh dalam menyusun bahan ajar. Analisis ini bertujuan agar bahan ajar yang dibuat sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Analisis kebutuhan bahan ajar terdiri dari tiga tahap, yaitu analisis kurikulum yang digunakan, analisis sumber belajar, dan menentukan sumber belajar serta judul bahan ajar. Keseluruhan proses tersebut menjadi bagian integral dari suatu proses pembuatan bahan ajar yang tidak bisa dipisah pisahkan.

2) Menyusun Peta Bahan Ajar

Menyusun peta bahan ajar yaitu untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis, mengetahui bentuk urutan bahan ajarnya, dan menentukan sifat bahan ajar.

3) Membuat Bahan Ajar Berdasarkan Struktur Bentuk Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan susunan bagian-bagian yang kemudian dipadukan, sehingga menjadi sebuah satu kesatuan yang utuh dan fungsional. Susunan bahan ajar inilah yang dimaksud dengan struktur bahan ajar. Struktur bahan ajar tersusun atas sejumlah komponen. Pada umumnya, struktur bahan ajar meliputi tujuh komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

## 2.2 Menulis Teks Prosedur

Menulis teks prosedur adalah keterampilan yang sangat penting dalam berbagai konteks, baik akademis maupun praktis. Teks prosedur memberikan langkah-langkah atau instruksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu, dan biasanya terdiri dari beberapa bagian, seperti tujuan, alat dan bahan yang diperlukan, serta langkah-langkah yang harus diikuti. Sudjiman (2020) menekankan bahwa penggunaan bahasa yang jelas dan sistematis sangat krusial agar pembaca dapat memahami dan melaksanakan instruksi dengan tepat. Dalam konteks pendidikan, kemampuan ini



membantu peserta didik dalam menyusun laporan praktikum dan memahami proses yang kompleks dalam berbagai disiplin ilmu.

Aspek kohesi dan koherensi menjadi fokus utama dalam penulisan teks prosedur. Tarigan (2021) menggarisbawahi pentingnya penggunaan kata penghubung dan urutan yang logis untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti langkah-langkah yang diberikan. Penerapan visual atau diagram juga dapat meningkatkan pemahaman dan mempermudah penerapan instruksi. Oleh karena itu, menulis teks prosedur tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan keterampilan komunikasi yang efektif untuk memastikan bahwa pembaca dapat melakukan tindakan yang diinstruksikan dengan sukses.

### **2.2.1 Pengertian Menulis**

Menulis merupakan suatu kegiatan menuangkan gagasan, pikiran, pengalaman, dan pengetahuan dalam bentuk catatan dengan menggunakan lambang atau simbol yang dibuat secara sistematis sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain. Menulis merupakan sebuah aktivitas berpikir (Nurhadi, 2017). Proses berpikir dalam menulis mencakup bagaimana ide-ide dimunculkan dan difokuskan pada ide-ide tertentu yang relevan dan saling terkait. Ide-ide tersebut kemudian dituangkan ke dalam paragraf dan wacana yang koheren dan kohesif. Dari sebuah tulisan, dapat diselami cara berpikir seseorang dan apa-apa yang terekam dalam pikirannya. Menulis juga bisa disebut sebagai keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, maupun tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2008). Lebih lanjut, menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa (Dalman, 2015). Dalam hal ini, penulis membutuhkan skemata yang luas sehingga si penulis mampu menuangkan ide, gagasan, pendapatnya dengan mudah dan lancar. Skemata itu sendiri adalah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah bentuk kegiatan yang didalamnya terdapat proses melahirkan gagasan, ide, perasaan ke dalam bentuk tulisan yang kemudian menghasilkan aktivitas berupa bahasa yang mampu dipahami oleh orang lain atau pembaca. Menulis harus dikembangkan

secara dini mulai dari pendidikan dasar sampai perpendidikan tinggi. Hal tersebut sangatlah penting sebagai modal awal dari pembelajaran berikutnya. Kegiatan menulis merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam seluruh proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Karena dalam kegiatan menulis mempunyai banyak keuntungan, yaitu dengan menulis peserta didik dapat lebih menggali kemampuan dan potensi dari dirinya, dan melalui kegiatan menulis peserta didik dapat mengembangkan berbagai gagasan.

### **2.2.2 Tujuan Menulis**

Pada dasarnya tujuan menulis adalah sebagai bentuk responsi atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan apa yang diperolehnya dari pembaca. Tarigan (2008) menjelaskan tujuan dari menulis sebagai berikut.

1. *Assignment Purpose* (tujuan penugasan)  
Dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan. Seseorang melakukan kegiatan menulis karena untuk memenuhi tugas yang diberikan kepadanya, dan bukan berdasarkan keinginan sendiri
2. *Altruistic Purpose* (tujuan peduli)  
Dengan tujuan untuk menyenangkan pembaca, menghilangkan kesedihan yang dirasakan oleh pembaca dan membuat hidupnya menyenangkan bila membaca tulisannya.
3. *Persuasive Purpose* (tujuan ajakan)  
Dengan tujuan untuk meyakinkan pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakannya. Selain itu, untuk mengajak pembaca agar melakukan hal yang penulis anjurkan.
4. *Informatif Purpose* (tujuan informasi)  
Dengan tujuan untuk memberikan informasi, keterangan atau petunjuk tentang suatu hal kepada pembaca.
5. *Self-expressive Purpose* (tujuan pernyataan diri)  
Dengan tujuan untuk mengungkapkan atau mengekspresikan diri penulis kepada pembaca.

6. *Creative Purpose* (tujuan kreatif)  
Dengan tujuan untuk mencapai norma atau mencapai nilai artistik atau nilai kesenian.
7. *Problem Solving Purpose* (tujuan memecahkan masalah)  
Dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi, lalu memberikan opini atau pendapat dari permasalahan tersebut.

Selanjutnya, Dalman (2015) menyatakan tujuan menulis ditinjau dari sudut kepentingan seperti yang diuraikan sebagai berikut.

1. Tujuan Penugasan  
Pada umumnya, para pelajar menulis dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan pendidik atau sebuah lembaga. Bentuknya bisa berupa makalah, laporan, ataupun karangan bebas.
2. Tujuan Estetis  
Bagi sastrawan, menulis puisi, cerpen maupun novel bertujuan untuk menciptakan sebuah keindahan (estetis) dalam sebuah cerpen maupun novel.
3. Tujuan Penerangan  
Surat kabar maupun majalah merupakan media yang berisi tulisan dengan tujuan penerangan. Tujuan utama penulis membuat tulisan adalah untuk memberi informasi kepada pembaca. Informasi yang dibutuhkan bisa berupa politik, ekonomi, pendidikan, agama, sosial, maupun budaya.
4. Tujuan Pernyataan diri  
Pernyataan diri dapat dibuat berupa surat pernyataan ataupun surat perjanjian. Hal tersebut menegaskan tentang apa yang telah diperbuat.
5. Tujuan Kreatif  
Menulis sebenarnya berhubungan dengan proses kreatif, terutama dalam menulis karya sastra, baik berbentuk puisi maupun prosa.
6. Tujuan Konsumtif  
Ada kalanya tulisan diselesaikan untuk dijual dan dikonsumsi oleh para pembaca. Dalam hal ini, penulis lebih mementingkan kepuasan pada diri pembaca.

Berdasarkan pendapat-pendapat tentang tujuan menulis yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis yang utama adalah untuk menuangkan ide-ide atau gagasan dalam bentuk bahasa tulis agar dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh orang lain. Ide atau gagasan yang diwujudkan dalam bentuk informasi tertulis itu beragam bentuk dan isinya. Ada informasi tulisan yang berisi fakta, perasaan, sikap, atau hasil kajian tentang sesuatu hal. Bentuk tulisan pun ada yang serius, seperti bentuk tulisan pada buku-buku atau majalah ilmiah dan ada pula yang disajikan secara santai seperti tulisan-tulisan fiksi atau rekaan.

### **2.2.3 Manfaat Menulis**

Aktifitas menulis atau mengarang seringkali tidak disukai oleh peserta didik. Ketidaksukaan ini dapat berupa keengganan menulis karena peserta didik tidak tahu untuk apa dia menulis, merasa tidak berbakat menulis, dan merasa tidak tahu bagaimana harus menulis. Menurut Hadiyanto (2001) terdapat enam manfaat dalam menulis antara lain: (1) menambah pengetahuan, (2) menambah keterampilan, (3) memecahkan masalah, (4) menghibur, (5) menggugah rasa estetis, (6) menyentuh kepekaan etis.

Kemampuan menulis memberikan beberapa keuntungan/manfaat bagi orang yang bersangkutan, yaitu: (1) mengenalikemampuan potensi diri, (2) mengembangkan berbagai gagasan, (3) menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis, (4) mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat, (5) meninjau serta menilai diri sendiri secara objektif, (6) lebih mudah memecahkan permasalahan, (7) menemukan topik secara aktif, (8) membiasakan berpikir serta berbahasa secara tertib (Budinuryanta, 2008).

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis yaitu dapat menumbuhkan kecerdasan, dapat meningkatkan kreativitas, dapat memperluas pengetahuan, dapat menambah kosakata, serta dapat meningkatkan kemampuan untuk menyusun kalimat secara runtut dan sistematis.

### **2.3 Teks Prosedur**

Teks prosedur merupakan salah satu jenis teks yang memberikan instruksi atau langkah-langkah untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Teks prosedur sering digunakan dalam berbagai konteks, seperti manual penggunaan, resep masakan, dan panduan praktikum (Sudjiman, 2020). Struktur teks prosedur umumnya terdiri dari beberapa elemen penting, yaitu tujuan, alat dan bahan yang diperlukan, serta langkah-langkah yang harus diikuti. Kejelasan dan ketepatan dalam penyampaian informasi sangat penting agar pembaca dapat dengan mudah memahami dan melaksanakan instruksi yang diberikan.

Pentingnya teks prosedur tidak hanya terletak pada penyampaian informasi, tetapi juga dalam penerapan metode yang tepat untuk memastikan efektivitas komunikasi. Teks prosedur harus disusun dengan mempertimbangkan audiens yang akan menggunakannya, sehingga gaya bahasa dan tingkat kompleksitas instruksi dapat disesuaikan (Hasan, 2021). Selain itu, teks prosedur dapat berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman pengguna terhadap proses yang sedang dijalani. Dengan demikian, teks prosedur menjadi komponen penting dalam berbagai aktivitas, membantu pengguna untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan cara yang sistematis dan teratur.

#### **2.3.1 Pengertian Teks Prosedur**

Teks prosedur adalah langkah-langkah atau tahap-tahap yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan. Setiap tahapan yang dilakukan berisi informasi antara informasi satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Informasi pada bagian utama berupa pernyataan umum. Sementara itu, bagian langkah berisi pernyataan khusus yang menandai rangkaian kegiatan. Teks prosedur adalah teks yang bertujuan untuk memberikan pengarahan atau pengajaran tentang langkah-langkah sesuatu yang telah ditentukan. Teks prosedur berisi suatu pengamatan ataupun percobaan, lebih lanjut Mahsun menjelaskan bahwa teks prosedur memiliki struktur berpikir: judul, tujuan, daftar bahan, urutan tahapan pelaksanaan, pengamatan dan simpulan (Mahsun, 2014).

Teks prosedur merupakan suatu langkah-langkah dan tujuan yang harus diikuti agar suatu pekerjaan dapat dilakukan (Nurlailatul et al., 2016). Teks prosedur memiliki manfaat yang besar dalam kehidupan. Teks prosedur membantu mengetahui cara-cara melakukan aktifitas tertentu dan kebiasaan hidup yang benar. Selain itu, membantu dalam menggunakan alat dengan benar tanpa membahayakan diri dan tanpa merusak alat itu sendiri. Untuk mencapai tujuan yang tepat teks prosedur harus disusun sesuai dengan urutan yang benar. Karena langkah-langkah dalam menyusun teks prosedur tidak dapat dibalik-balik untuk mencapai tujuan tersebut. Lebih lanjut, teks prosedur termasuk dalam jenis teks yang berisi instruksi dalam melakukan sesuatu (Rohimah, 2017). Instruksi prosedural dapat berupa resep masakan, cara membuat sesuatu, dan petunjuk yang berkaitan dengan cara seseorang melakukan sesuatu. Jadi, teks prosedur adalah teks yang berisi arahan dalam melakukan sesuatu, membuat sesuatu, memainkan sesuatu, dan menggunakan sesuatu.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa teks prosedur adalah teks yang berisi langkah-langkah dalam melakukan sesuatu secara urut. Teks prosedur bertujuan untuk memberikan petunjuk kepada pembaca dalam menggunakan sesuatu.

### **2.3.2 Struktur Teks Prosedur**

Sebuah teks prosedur memiliki struktur, untuk menghasilkan teks prosedur yang baik, persyaratan menulis teks prosedur harus dipenuhi agar dapat menggambarkan suatu proses atau tahapan kegiatan yang ada. Berikut ini struktur teks prosedur yang dikemukakan oleh Harsiati & Wulandari (2017).

1. Judul
  - a. Dapat berupa nama benda/ sesuatu yang hendak dibuat/ dilakukan.
  - b. Dapat berupa cara melakukan/ menggunakan sesuatu.
2. Tujuan
  - a. Dapat berupa pernyataan yang menyatakan tujuan penulisan.
  - b. Dapat berupa paragraph pengantar yang menyatakan tujuan penulisan.
3. Bahan atau alat
  - a. Dapat berupa daftar/ rincian.
  - b. Dapat berupa paragraf.

- c. Pada teks prosedur tertentu misalnya cara melakukan sesuatu, tidak diperlukan bahan/alat.
4. Tahapan
- a. Berupa tahapan yang ditunjukkan dengan penomoran.
  - b. Berupa tahapan yang ditunjukkan dengan kata yang menunjukkan urutan: pertama, kedua, ketiga dan seterusnya.
  - c. Berupa tahapan yang ditunjukkan dengan kata yang menunjukkan urutan waktu: sekarang, kemudian, setelah dan seterusnya.
  - d. Tahapan biasanya dimulai dengan kata yang menunjukkan perintah: tambahkan adukan tiriskan, panaskan dan lain-lain.

### **2.3.3 Tujuan Teks Prosedur**

Tujuan teks prosedur menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan agar pembaca/pemirsa dapat secara tepat dan akurat mengikuti sebuah proses membuat sesuatu, melakukan suatu pekerjaan, atau menggunakan suatu alat. Tujuan teks prosedur menjelaskan bagaimana sesuatu dibuat atau dilakukan dengan langkah-langkah yang urut (Priyatni, 2014). Sementara itu, dalam Kemendikbud (2013), tujuan komunikatif teks prosedur adalah memberikan petunjuk atau cara melakukan sesuatu melalui serangkaian tindakan atau langkah-langkah. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan teks prosedur ialah bersifat komunikatif yaitu mengkomunikasikan atau memberi informasi terkait cara melakukan sesuatu secara baik dan benar dengan runtut agar tidak menimbulkan suatu hal yang tidak diinginkan.

### **2.3.4 Ciri-ciri Kebahasaan Teks Prosedur**

Setiap jenis teks memiliki ciri kebahasaan tersendiri yang khas dan membedakannya dengan jenis teks yang lain. Ciri khas teks prosedur adalah memuat kalimat perintah, kalimat saran, dan kalimat larangan. Selain itu, ciri yang lain adalah memuat kata benda, kata kerja, kalimat majemuk (dengan, hingga/ sehingga, sampai), dan konjungsi/kata penghubung (kemudian, selanjutnya, setelah itu dan sebagainya) (Wahono, 2016).

Ciri kebahasaan teks prosedur yang dikemukakan oleh Rachman (2019).

1. Kata hubung/konjungsi adalah kata yang berfungsi untuk menghubungkan

antarfrasa, klausa, atau kalimat agar menjadi kalimat atau paragraf yang padu. Adapun kata hubung yang digunakan dalam teks prosedur adalah kata hubung:

- a. menyatakan urutan,
  - b. menyatakan akibat,
  - c. menyatakan waktu,
  - d. menyatakan tujuan.
2. Kalimat perintah merupakan kalimat yang mengandung makna memerintah atau meminta seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penutur atau penulisnya. Ciri-ciri kalimat perintah, yaitu.
    - a. intonasi pada bagian tengah kalimat naik atau meninggi,
    - b. diakhiri dengan tanda baca seru (!),
    - c. kalimat perintah menggunakan pola inversi,
    - d. biasanya menggunakan partikel –lah ataupun -kan.
  3. Kalimat saran merupakan kalimat yang diucapkan guna memberi bantuan atau untuk memperbaiki maupun membantu. Kalimat saran biasanya menggunakan kata penunjuk saran, seperti sebaiknya, seharusnya, lebih baik jika, pastikan, perlu diingat, atau diusahakan.
  4. Kalimat larangan merupakan kalimat yang mengharuskan pihak kedua mengikuti apa yang dilarang oleh pihak pertama biasanya merupakan kalimat negatif. Kalimat ini identik dengan kata awal dilarang, jangan, tidak, tidak boleh dan sebagainya.
  5. Kata keterangan merupakan kata yang memberikan keterangan kepada kata lain, seperti verba (kata kerja) atau adjektiva (kata sifat). Kata keterangan yang digunakan dalam teks prosedur, yaitu:
    - a. keterangan cara (dengan dan secara),
    - b. keterangan alat (dengan..., menggunakan..., dengan menggunakan),
    - c. keterangan tujuan (untuk, supaya, dan agar),
    - d. keterangan kuantitas (sekali, secepatnya, dan beberapa kali),
    - e. keterangan syarat (jika), keterangan akibat (hingga, akibatnya, sehingga, sampai, menjadi).
  6. Kata berimbuhan akhiran –i dan atau –kan, kata berimbuhan –i diikuti objek yang diam sedangkan –kan diikuti objek bergerak.



### **2.3.5 Kaidah Penulisan Teks Prosedur**

Kaidah penulisan merupakan aturan yang terdapat dalam menyusun sebuah tulisan. Pada teks prosedur kaidah penulisan sama dengan bahasa tulis yang lain dengan memperhatikan tata penulisannya yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Kata “ejaan” berasal dari kosakata bahasa Araba *hija'* menjadi eja yang mendapat akhiran *-an*. Ejaan adalah sistem tulis-menulis yang dilakukan (distandarilisasikan).

Ejaan adalah keseluruhan peraturan bagaimana melambangkan bunyi ujaran dan bagaimana antarmubungan antara lambang-lambang itu (pemisahan dan penggabungannya dalam suatu bahasa) (Zaenal & Tasai, 2015). Secara teknis yang dimaksud dengan ejaan adalah penulisan huruf, penulisan kata, dan pemakaian tanda baca.

Dari pemaparan di atas, kaidah penulisan dalam teks prosedur ialah aturan yang digunakan dalam menulis teks prosedur dilihat dari penulisan huruf, penulisan kata, dan pemakaian tanda baca.

### **2.3.6 Langkah-Langkah Menyusun Teks Prosedur**

Menulis teks prosedur terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, supaya mendapatkan hasil tulisan yang baik. Selain itu, meningkatkan hasil tulisan yang baik juga terdapat langkah-langkah menulis didalamnya yang perlu dilakukan kemudian berlatih secara terus menerus. Berikut langkah-langkah menyusun teks prosedur:

1. Menentukan Topik Teks Prosedur

Tahap awal dalam menuliskan sebuah teks ialah menentukan topik. Topik adalah pokok pembicaraan yang diungkapkan atau dituliskan dalam sebuah karangan.

2. Membuat Kerangka Teks Berdasarkan Topik

Kerangka teks atau kerangka karangan ialah suatu kerangka yang terdiri dari rancangan atau gambaran isi karangan disusun secara sistematis.

3. Membuat Pokok Isi Berdasarkan Topik

Pokok isi sangat penting dalam menyusun suatu tulisan. Pokok isi ialah ide

atau gagasan utama yang disusun secara logis untuk menyampaikan informasi.

4. Mengembangkan Pokok Isi Menjadi Kerangka Teks Prosedur

Setelah pokok isidisusun dengan baik kemudian penulis membuat draf. Draft yang disusunharussesuai dengan struktur teks prosedur yaitu tujuan, alat dan bahan, langkah- langkah, serta penutup.

5. Menulis Teks Prosedur Secara Utuh

Berdasarkan struktur dan ciri kebahasaan tahapan terakhir penyusunan teks prosedur harus berdasarkan struktur dan ciri kebahasaan dalam teks prosedur dengan tepat.

#### **2.4 *Project Based Learning (PjBL)***

*Project based learning* Model yang selanjutnya disebut PjBL adalah suatu model pembelajaran yang dalam pembelajarannya melibatkan peserta didik dalam suatu proyek pembelajaran tertentu secara mandiri dalam periode tertentu yang berujung pada tugas berbentuk produk atau presentasi. Model pembelajaran berbasis proyek ini digunakan karena memiliki keuntungan tertentu dalam proses pembelajaran yang salah satu keuntungannya yaitu dapat melatih keterampilan peserta didik termasuk keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dan kreativitas sehingga efektif untuk manajemen diri peserta didik dan membangun rasa percaya diri peserta didik.

Melalui *project based learning* Model pendidik bertindak sebagai fasilitator yang menugaskan peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penilaian dan interpretasi untuk menghasilkan produk hasil pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik dibiarkan belajar secara mandiri alam periode tertentu. Pengumpulan dan pengintegrasian pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dilakukan dengan permasalahan sebagai langkah awal dalam memperoleh informasi atau data.

Model *project based learning* merupakan model pembelajaran lama yang terus mengalami perubahan. *Project based learning* sering digunakan dalam proses pembelajaran karena dengan model pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah dan bekerja sama secara kolaboratif. Model *project*

*based learning* ini menuntun peserta didik untuk memiliki potensi untuk pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

#### **2.4.1 Pengertian dan Karakteristik *Project Based Learning* (PjBL)**

*Project based learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada keberpusatan peserta didik dalam suatu proyek (Murfiah, 2017). Hal ini memungkinkan peserta didik untuk bekerja secara mandiri untuk membangun pembelajarannya sendiri dan akan mencapai puncaknya dalam suatu hasil yang realistis, seperti karya yang dihasilkan peserta didik sendiri. *Project based learning* adalah pembelajaran yang memerlukan tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan/permasalahan menantang yang melibatkan peserta didik dalam mendesain, menyelesaikan masalah, membuat keputusan dan kegiatan investigasi yang membiarkan peserta didik bekerja secara mandiri dalam periode yang lama dan berujung pada realistis produk atau presentasi (Jhon Thomas dalam (Murfiah, 2017)).

*Project based learning* model dirancang untuk digunakan dalam permasalahan kompleks sehingga dalam pelaksanaannya diperlukan pengamatan dan eksplorasi yang cukup yang merupakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Pembelajaran *project based learning* (PjBL) memiliki beberapa prinsip yang dikemukakan oleh Thomas dalam Rahma (2020).

1. Prinsip sentralitas (*centrality*) yang menegaskan bahwa kerja proyek termasuk esensi dari kurikulum saat peserta didik belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek.
2. Prinsip pertanyaan pendorong/penuntun (*driving question*) yaitu kerja proyek berfokus pada “pertanyaan/permasalahan” yang dapat mendorong peserta didik untuk memperoleh konsep atau prinsip utama dari suatu bidang tertentu.
3. Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah pada pencapaian tujuan yang mengandung kegiatan inkuiri, membangun konsep dan resolusi.
4. Prinsip otonomi (*autonomy*) diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam

melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihan sendiri, dan bertanggung jawab.

5. Prinsip realistis (*realisme*) berarti proyek merupakan sesuatu produk yang nyata, bukan seperti disekolah. Pembelajaran berbasis proyek mengandung tantangan nyata yang berfokus pada permasalahan yang autentik (bukan simulasi), bukan dibuat-buat, dan solusinya dapat diimplementasikan di lapangan. Untuk itu, pendidik harus mampu merancang proses pembelajaran yang perlu dirubah.

#### 2.4.2 Sintak *Project Based Learning* (PjBL)

Tahapan *project based learning* yang harus direncanakan dalam proses pembelajaran yang dikemukakan oleh Murfiah (2017).

1. Mengelompokkan 3 atau 4 peserta didik untuk mengerjakan proyek selama kurang lebih 3- 8 minggu.
2. Mengajukan pertanyaan awal yang bersifat kompleks yang dapat memancing peserta didik untuk belajar lebih lanjut dan mengarahkannya dalam membuat proyek.
3. Membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek mulai dari membuat rancangan, mewujudkan proyek sampai mempresentasikan atau memamerkan proyek.
4. Memberikan umpan balik dan penilaian atas pengerjaan proyek yang dibuat.

Pembelajaran berbasis proyek dirancang pada permasalahan kompleks untuk dipahami peserta didik. Adapun sintaks dari model *project based learning* modifikasi peneliti dari Sani (2014) yaitu sebagai berikut.

**Tabel 2. Tahapan *Project Based Learning* Modifikasi Dasi Sani**

Tahapan PjBL	Kegiatan Pembelajaran
Penyajian Permasalahan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pendidik menyajikan permasalahan yang terjadi dan berupaya melibatkan peserta didik untuk terlibat.</li> <li>b. Pendidik memotivasi peserta didik menemukan permasalahan.</li> </ol>

Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pendidik menentukan kelompok belajar berdasarkan karakteristik peserta didik.</li> <li>b. Kelompok mengidentifikasi permasalahan yang dikaji.</li> <li>c. Kelompok mengembangkan pertanyaan yang dapat mengarahkan pada pembuatan rancangan penyelidikan.</li> <li>d. Kelompok merumuskan hipotesis.</li> </ul>
Penjadwalan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pendidik menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian mulai dari observasi awal, pelaksanaan perlakuan/penelitian, analisis data, pembuatan laporan dan penyajian hasil penelitian.</li> <li>b. Jadwal disepakati antara peserta didik dengan pendidik.</li> </ul>
Pembuatan Proyek dan monitor	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik melakukan observasi berdasarkan pada rencana kegiatan yang telah dibuat.</li> <li>b. Pendidik melakukan monitoring proses belajar, membantu kelompok yang mengalami kesulitan dan sebagainya.</li> </ul>
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik melakukan presentasi hasil penelitian di depan kelas yang ditanggapi oleh kelompok lain.</li> <li>b. Pendidik melakukan penilaian sejak pengamatan sampai kegiatan presentasi dengan menggunakan penilaian yang mengacu pada taksonomi Bloom.</li> </ul>
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pendidik memberi kesempatan kepada kelompok belajar untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses belajar yang telah dilakukan.</li> </ul>

Peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah *project based learning* dimulai dari 1) pendidik menyajikan permasalahan teks prosedur, 2) melakukan perencanaan dan membagi kelompok belajar, 3) pendidik menentukan jadwal yang disepakati dengan peserta didik, 4) pendidik memonitoring proses pembelajaran, 5) peserta didik mempresentasikan hasil proyek dan pendidik melakukan penilaian, dan 6) pendidik dan peserta didik merefleksikan dan mengevaluasi pembelajaran.

### 2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learning* Model

Model pembelajaran merupakan serangkaian pembelajaran yang meliputi segala aspek yang terjadi dalam pembelajaran. Dalam penerapannya *project based learning* terdapat kelebihan dan keutamaan. Kelebihan *project based learning* yang dikemukakan oleh Sani (2014).

1. Peserta didik dapat mendefinisikan isu atau permasalahan yang bermakna karena melibatkan peserta didik dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks.
2. Melibatkan peserta didik dalam proses penelitian, keterampilan merencanakan, berpikir tingkat tinggi, dan keterampilan menyelesaikan masalah.
3. Peserta didik belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang bervariasi dalam penyelesaian proyek.
4. Peserta didik belajar dan melatih keterampilan interpersonal ketika bekerja sama dalam kelompok dan orang dewasa.
5. Melatih peserta didik dalam keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja.
6. Mengarahkan peserta didik untuk berpikir kreatif tentang pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut pada standar belajar.

Selain memiliki keunggulan, *project based learning* ini juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan dari *project based learning* yang dikemukakan Abidin (2014).

1. Model *project based learning* memerlukan banyak waktu dan biaya.
2. Banyak media dan sumber belajar yang digunakan.
3. Memerlukan pendidik dan peserta didik yang sama-sama siap belajar dan berkembang.
4. Dikhawatirkan peserta didik hanya menguasai satu topik tertentu yang dikerjakan.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan ini adalah suatu bentuk penelitian yang dimana dalam penelitian memerlukan adanya produk sebagai bahan utama yang dibutuhkan untuk penelitian pengembangan, karena produk tersebut yang akan peneliti kembangkan Sugiyono (2015). Penelitian ini menggunakan pendekatan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang memiliki langkah dalam mengembangkan produk, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini karena dalam langkah-langkahnya cukup ringkas dan langsung ke masalah pokok dalam mengembangkan suatu produk metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan produk baru.

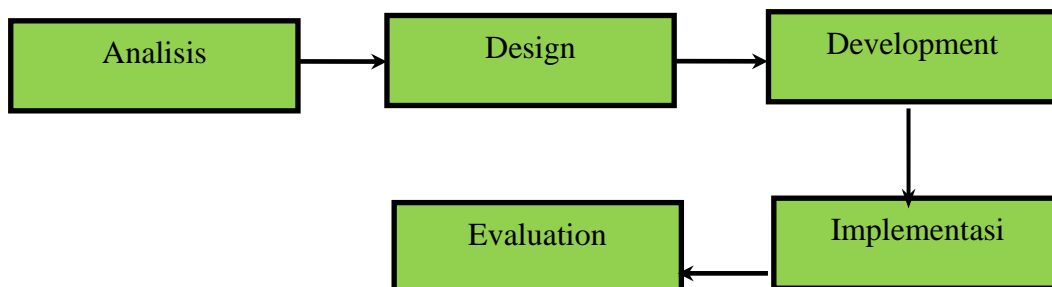
Gambar 1 Model Pengembangan *ADDIE*



Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis *project based learning* peserta didik SMP kelas VII.

### 3.2 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) model ADDIE sebagai berikut.



Gambar 2. Model ADDIE

#### 3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis ini berkaitan dengan kegiatan pengidentifikasian terhadap situasi dan kondisi lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tahapan ini dilakukan agar peneliti mengetahui pengembangan bahan ajar digital yang akan digunakan. Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan berupa angket yang disebar kepada peserta didik, serta observasi pada saat proses pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mengetahui informasi terkait aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia pada teks prosedur, dan penggunaan bahan ajar digital. Berdasarkan observasi awal peneliti memperoleh hasil bahwa menurunnya hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik dipengaruhi oleh kurangnya sumber belajar serta pemanfaatan bahan ajar yang kurang menarik, peserta didik merasa bosan dengan metode konvensional yang diberikan oleh pendidik saat proses pembelajaran.

#### 3.2.2 Desain (*Design*)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap *desain* atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran *wordwall* yang akan dikembangkan sesuai analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media *wordwall* pembelajaran Bahasa Indonesia seperti peta kebutuhan dan penulisan *draft*. Peneliti



juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan materi dalam media *wordwall* pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap perencanaan desain disusun berdasarkan temuan dari tahap pengumpulan informasi meliputi tinjauan standar isi dan kompetensi dari mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu :

1. Menetapkan kompetensi yang telah dirumuskan pada rencana proses pembelajaran
2. Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup unit kompetensi atau bagian dari kompetensi utama.
3. Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipersyaratkan.
4. Menyusun media *wordwall* pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan ranah kompetensi dasar.

### **3.2.3 Pengembangan (*Development*)**

Pengembangan adalah kegiatan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat, dan pengujian produk. Pada tahap ini dalam mengembangkan sebuah produk harus sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar digital berbasis *project based learning*. Setelah produk awal dibuat langkah selanjutnya divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli pembelajaran. Uji ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi, yakni teks prosedur. Uji ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan konten, desain, gambar, aplikasi, dan warna. Setelah desain produk di validasi oleh validator dan direvisi serta dinyatakan valid selanjutnya diujicobakan skala kecil.

### **3.2.4 Pelaksanaan (*Implementation*)**

Pelaksanaan merupakan kegiatan menggunakan produk. Tahapan ini adalah tahapan penerapan atau pelaksanaan dari hasil produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid. Setelah produk telah dinyatakan valid, kemudian produk diuji

coba kepada peserta didik kelas VII SMP Global Madani Bandar Lampung, dan setelah uji coba dilakukan, peserta didik diminta mengisi angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis *project based learning*.

### **3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Tahapan ini dilakukan untuk menilai kualitas dari produk yang sudah dikembangkan dievaluasi, juga berdasarkan saran validator maupun peserta didik dalam tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan klarifikasi data yang didapatkan dari angket berupa tanggapan peserta didik. Penelitian yang dilakukan hanya melihat kelayakan.

### **3.3 Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah di Kota Bandar Lampung, yaitu di SMP Global Madani Bandar Lampung Jalan Kavling Raya XIV No.1, Rajabasa, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35142, dan SMP Global Surya Bandar Lampung, dan SMP Negeri 1 Bandar Lampung Jalan Gele Harun No. 30 Rawa Laut, Enggal Kota Bandar Lampung, Lampung 35213 waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian pengembangan ini alat pengumpul data menggunakan:

#### **3.4.1 Observasi**

Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas hasil belajar peserta didik dan disaat proses pembelajaran, serta mengamati perubahan perilaku belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis *project based learning*.

#### **3.4.2 Angket (kuesioner)**

Angket atau kuesioner berupa seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data

mengenai penilaian para ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli desain tentang pengembangan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis *project based learning* peserta didik SMP Kelas VII.

### 3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menelaah dokumen yang berkaitan dengan bahan ajar teks prosedur untuk peserta didik kelas VII SMP. Dokumentasi berupa foto-foto juga dijadikan sebagai data penunjang penelitian

### 3.4.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam pengumpulan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen kuesioner (angket) dan tes formatif. Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Tes formatif digunakan untuk memperoleh data dari peserta didik setelah menggunakan bahan ajar. Tes ini berupa soal pilihan jamak ditinjau dari indikator soal pada pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan pengembangan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis *project based learning*. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen berikut ini kisi-kisi instrumen pada kuesioner (angket) uji ahli materi, uji ahli pembelajaran, dan praktisi.

#### 1. Angket Ahli Materi

Angket yang digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran.

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi/ Bahasa**

No	Aspek Pembelajaran	Nomor Pertanyaan
1	Aspek Kelayakan Isi	1,2,3,4,5,6,7,8
2	Aspek Kelayakan Penyajian	9,10,11,12
3	Aspek Kelayakan Kontekstual	13,14,15,16
4	Aspek pembelajaran menggunakan model	17,18,19,20,21,22,23
Total		23

Sumber : (Sudaryati, dkk 2017)

Tabel 4. Angket Penilaian Ahli Materi/ Bahasa

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Jawaban				
			1	2	3	4	5
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>							
1.	Kesesuaian Isi dengan perumusan Tujuan pengembangan	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan Pengembangan					
		Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua kompetensi pengembangan					
		Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi pengembangan					
2.	Keakuratan Materi	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu					
		Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik					
		Gambar, dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik					
3.	Kemutakhiran materi	Contoh dan kasus yang di sajikan sesuai dengan situasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari					
		Pustaka dipilih dalam kurun waktu 10 tahun terakhir					
<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>							
4.	Sistematika Penyajian Materi	Sistematika penyajian materi dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan konsep metode <i>project based learning</i> (PJBL)					
		Penyajian materi disajikan secara runtut mulai dari yang mudah kesukar agar membantu pemahaman materi selanjutnya.					
5.	Pendukung Penyajian Materi	Soal-soal yang di berikan dapat melatih kemampuan memahami materi dalam kegiatan pembelajaran.					
		Terdapat petunjuk penggunaan dan pedoman pelaksanaan.					
<b>Aspek Kelayakan Kontekstual</b>							
6.	Hakikat kontekstual	Adanya keterkaitan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata pengembangan					
		Materi dalam bahan ajar bersifat mengkonstruksi pengetahuan dan bukan proses menerima pengetahuan ( <i>Constructivism</i> )					
		Materi merangsang peserta pelatihan					

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Jawaban				
			1	2	3	4	5
7	Komponen Kontekstual	untuk menemukan pengetahuan sendiri ( <i>Inquiry</i> )					
		Terdapat pertanyaan yang mendorong, membimbing, dan mengukur kemampuan berpikir peserta didik ( <i>questioning</i> )					
<b>Aspek pembelajaran menggunakan model</b>							
8.	Keterlibatan aspek pendekatan model <i>project based learning</i> (PJBL)	Adanya rancangan bahan pembelajaran					
		Adanya pemberian rangsangan (stimulus)					
		Adanya statement (pernyataan dan indentifikasi masalah)					
		adanya <i>Collection</i> (pengumpulan data)					
		Adanya <i>Processing</i> (pengolahan data)					
		Adanya <i>Verification</i> (pembuktian)					
		Adanya <i>Generalization</i> (kesimpulan)					

## 2. Angket Ahli Pembelajaran

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa bahan ajar, aspek komunikasi visual dan aspek pembelajaran. Aspek-aspek yang akan diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi pada tabel berikut ini.

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Ahli Pembelajaran**

No	Aspek Rekayasa Model	Nomor Pertanyaan
1	Aspek Petunjuk/panduan belajar	1,2,3,4,5,6
2	Aspek Kualitas Isi Pembelajaran	7,8,9
3	Aspek Tampilan Pembelajaran	10,11,12,13,14,15
4	Aspek Efisiensi Pembelajaran	16,17,18
5	Aspek Kegunaan Pembelajaran	19,20,21
<b>Total</b>		21

Sumber: Fikri dalam (Silvia & Wirabrata, 2021)

**Tabel. 6 Angket Penilaian Ahli Pembelajaran**

No	Indikator Penilaian	Butir pertanyaan	Alternatif Jawaban				
			1	2	3	4	5
<b>Aspek Petunjuk/Panduan Belajar</b>							
1.	Kejelasan informasi dan tuntunan cara menggunakan bahan ajar	Relevansi tujuan pengembangan sesuai dengan analisis kebutuhan					
		Kontekstualitas dan aktualitas					
		Panduan penggunaan bahan ajar					

		mudah di pahami					
		Konsistensi evaluasi sesuai tujuan pengembangan					
2.	Kemenarikan komponen petunjuk/panduan belajar.	Penggunaan bahan ajar bagi pendidik dapat mengurangi beban tugas pendidik dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran					
		Penggunaan bahan ajar digital bagi pendidik dapat memfasilitasi proses belajar					
<b>Aspek Kualitas Isi Bahan Ajar</b>							
3.	Kesesuaian isi bahan ajar dengan petunjuk pengguna	Kesesuaian bahan ajar pengembangan dengan tujuan pengembangan					
		Kesesuaian isi materi dengan kebutuhan peserta didik					
		Kesesuaian bahan ajar dengan keefektifan pengembangan					
<b>Aspek Tampilan Bahan Ajar</b>							
4.	Kesesuaian kombinasi simbol, warna dan huruf	Ukuran simbol (tombol,frame) sudah sesuai					
		Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai					
		Jenis dan ukuran font pada bahan ajar mudah dibaca					
		Warna teks yang digunakan pada bahan ajar mudah dibaca					
		Komposisi gambar yang ada pada bahan ajar sudah sesuai					
		Adanya keterkaitan materi yang diajarkan dengan kebutuhan pelatihan.					
<b>Aspek Efisiensi Bahan Ajar</b>							
5.	Kemudahan penggunaan bahan ajar	Bahan ajar digital sangat mudah digunakan					
		Bahan ajar digital memberikan kemudahan sesuai dengan yang diinginkan pengguna					
		Kemenarikan desain					
<b>Aspek Kegunaan Bahan Ajar</b>							
6	Kebermanfaatan bahan ajar	Bahan ajar digital dapat digunakan oleh peserta secara luas					
		Bahan ajar digital dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dalam menyelesaikan tugas					
		Bahan ajar digital praktis membantu proses peserta menyelesaikan tugas pembelajaran					

### 3. Angket Uji Kemenarikan Kelompok Kecil

Angket yang digunakan guna memperoleh data berupa kemenarikan produk ditinjau dari aspek pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan pengembangan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis *project based learning* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi pada tabel berikut.

**Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kemenarikan**

Aspek yang Dievaluasi	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Pertanyaan
Kemenarikan pengembangan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis <i>project based learning</i>	Kemenarikan bahan ajar digital	2	1,2
	Interaktivitas peserta didik	3	3,4,5
	Daya tangkap peserta didik dalam pembelajaran	4	6,7,8,9
	Efisiensi	1	10
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

Sumber: Giyanti (2019)

Skala pengukuran angket memberikan lima alternatif jawaban yaitu pada tabel berikut.

**Tabel 8. Penskoran Kuesioner (Angket)**

Alternatif Jawaban	Skor Untuk Pertanyaan
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sugiyono, 2016)

Setelah mencari persentase maka ditentukan kriteria dari presentasi tersebut berikut disajikan kriteria validasi dari produk yang dikembangkan ini.

**Tabel 9. Kriteria Validasi Produk**

No.	Kriteria	Klasifikasi Kela	Tingkat Validasi
1.	75,01% - 100 %	Sangat Menarik	Sangat Layak
2.	50,01% - 75 %	Menarik	Layak
3.	25,01% - 50 %	Cukup Menarik	Cukup Layak
4.	0 % - 25 %	Kurang Menarik	Kurang Layak

Sumber: (Akbar & Sriwiyana, 2011)

Berdasarkan tabel, maka nilai persentase minimal yang diperlukan agar produk dapat digunakan sesuai dengan tingkat kriteria kelayakan adalah 50,01% dengan direvisi, sehingga presentasi validasi akan naik dengan adanya revisi tersebut.

**Tabel 10. Kisi-Kisi Soal**

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Indikator Tujuan Pembelajaran</b>
Peserta didik melatih keterampilan berkomunikasi secara efektif dan menarik dengan menyajikan teks prosedur mereka secara lisan, visual atau audiovisual.	Menyajikan teks prosedural visual, lisan, dan audiovisual (C6).

(Sumber: Alur Tujuan Pembelajaran)

#### 4. Rubrik Penilaian Menulis Teks Prosedur

**Tabel 11. Indikator Penilaian Teks Prosedur**

<b>No.</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Kurang</b>
1.	Struktur	Struktur sangat jelas, mengikuti urutan logis dan sistematis.	Struktur jelas, tetapi ada sedikit kebingungan dalam urutan.	Struktur kurang jelas, beberapa langkah tidak teratur.	Struktur tidak jelas, urutan langkah membingungkan.
2.	Bahasa yang Digunakan	Bahasa sangat baku dan sesuai kaidah.	Bahasa baku, sedikit kesalahan.	Bahasa kurang baku, banyak kesalahan.	Bahasa tidak baku dan sulit dipahami.
3.	Kejelasan Instruksi	Instruksi sangat jelas dan mudah dipahami.	Instruksi jelas, tetapi ada beberapa bagian yang kurang jelas.	Instruksi kurang jelas, beberapa langkah sulit dipahami.	Instruksi tidak jelas, sulit untuk diikuti.
4.	Kreativitas	Sangat kreatif, memberikan pendekatan unik terhadap prosedur.	Kreatif, tetapi tidak ada pendekatan yang sangat unik.	Kreativitas minim; mengikuti pola umum tanpa inovasi.	Tidak ada kreativitas; sangat monoton dan biasa.

**Tabel 12. Penskoran Rubrik Penilaian Menulis Teks Prosedur**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor Untuk Pertanyaan</b>
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1



### 3.5 Teknik Analisis Data

Setelah Semua data tersebut terkumpul, tahap terakhir adalah analisis data yaitu dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Analisis data dari hasil angket uji coba ahli dan praktisi yang diperoleh melalui instrumen penilaian skala empat. Aturan pemberian skor seperti yang tertera pada tabel di bawah ini.

Efektivitas diperoleh dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai *prates* dan *pascates*. Nilai *prates* dan *pascates* kemudian diuji menggunakan rumus statistic *N-gain* sebagai berikut.

$$(G) = \frac{(S_t) - (S_i)}{(S_m) - (S_i)}$$

Keterangan :

(g) = Gain ternormalisasi

$S_t$  = Nilai *Pascates*

$S_i$  = Nilai *Prates*

$S_m$  = Nilai *Maksimum*

**Tabel 13. Nilai Rata-Rata *N-gain* Ternormalisasi dan Klasifikasinya**

<b>Rata-Rata</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Tingkat Efektivitas</b>
$(g) \geq 0,70$	Tinggi	Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Cukup Efektif
$g < 0,3$	Rendah	Kurang Efektif

Sumber : (Safitri & Nurkamilah, 2020)

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan yang telah disajikan pada bagian sebelumnya, berikut beberapa simpulan penelitian.

1. Pengembangan bahan ajar digital dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima langkah, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Tahap *analysis* dilakukan dengan observasi, wawancara, dan penyebaran angket analisis kebutuhan. Tahap *design* dilakukan dengan merancang pengembangan bahan ajar digital melalui beberapa tahapan seperti menyusun materi teks prosedur sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase E Kurikulum Merdeka, merancang desain bahan ajar digital sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menyiapkan bahan-bahan pendukung bahan ajar digital seperti gambar, video, animasi, dan audio, menyusun latihan soal yang dikombinasikan dengan *wordwall*, dan menyusun angket validasi untuk ahli materi, ahli pembelajaran, dan praktisi. Tahap *development* dilakukan dengan menyusun bahan ajar digital yang sudah dirancang dan validasi bahan ajar digital oleh para ahli. Tahap *implementation* dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Tahap *evaluation* dilakukan untuk meningkatkan kualitas bahan ajar digital. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil masukan dan saran dari ahli materi, ahli pembelajaran, praktisi, dan responden dalam hal ini peserta didik.
2. Bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* yang dikembangkan memenuhi kriteria dan dinyatakan sangat layak. Kriteria tersebut diperoleh dari hasil penilaian ahli materi yang mendapatkan skor 93,5% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli pembelajaran yang mendapatkan skor 91,0% dengan kategori sangat layak, dan penilaian praktisi yang mendapatkan skor 94,5% dengan kategori sangat layak.
3. Bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning* yang dikembangkan memenuhi kriteria dan dinyatakan efektif. Uji efektivitas bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis model *project based learning*

menunjukkan nilai rata-rata N-gain SMP Global Madani sebesar 33 peserta didik atau 0.65 termasuk kategori tinggi, rata-rata N-gain SMP Global Surya sebesar 18 peserta didik atau 0,56 termasuk kategori sedang, dan rata-rata N-gain di SMP Negeri 1 Bandar Lampung 36 peserta didik atau 0,56 berkategori tinggi. sedangkan rata pengembangan yang dilakukan di SMP Global Madani, SMP Global Surya dan SMP Negeri 1 Bandar Lampung mendapat rata-rata sebesar 0.59% dengan kateogi sedang sehingga produk tersebut dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar digital dinyatakan efektif karena berhasil meningkatkan nilai peserta didik dari nilai rata-rata prates SMP Global Madani sebesar 43 menjadi 85, nilai rata-rata prates SMP Global Surya sebesar 47 menjadi 82, dan nilai rata-rata prates SMP Negeri 1 Bandar Lampung sebesar 52 menjadi 88.

## 5.2 Saran

Berlandaskan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyarankan sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik hendaknya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan minat, pemahaman, kemandirian belajar, dan keterampilan dalam materi teks prosedur karena mengandung gambar, video pembelajaran, dan latihan soal yang telah dikombinasikan dengan *wordwall*.
2. Bagi pendidik hendaknya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber belajar atau suplemen penunjang buku paket dalam pembelajaran materi teks prosedur.
3. Bagi peneliti lain yang berminat pada topik serupa dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan sebaiknya menggunakan metodologi dan parameter yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Refika Aditama.
- Akbar, S. D., & Sriwiyana, H. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Cipta Media.
- Amril, K. J., & Thahar, H. E. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Cerpen Berbasis *Project Based Learning* bagi Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 715–730.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Budinuryanta, Y. (2008). *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Universitas Terbuka.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 37–50.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Dalman. (2015). *Penulisan Populer*. PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, & Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Dirjendikdasmen.
- Devi, P. C., Hudiyono, Y., & Mulawarman, W. G. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2), 101–114. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.13>
- Fahmi, F., Fajeriadi, H., & Irhasyuarna, Y. (2021). Feasibility of the Prototype of Teaching Materials on the Topic of Classification of Living Things based on the Advantage of Local Wetland. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi- Inovasi Pendidikan*, 3(2), 113–118.
- Harsiati, T., & Wulandari, I. S. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar*, 26(2), 116–123.
- Hasan, M. (2021). *Komunikasi Efektif dalam Penulisan Teks Prosedur*. Penerbit Andi.
- Isodarus, P. B. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Sintesis*, 11(1), 1–11.
- Kemendikbud, R. I. (2013). *Buku Pendidikan Anti-Korupsi untuk Perpendidikan Tinggi*.

- Kosasih, E. (2014). *Jenis-Jenis Teks. Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisannya*. Yrama Widya.
- Kosasih, F. R., Juhana, J., Suratnah, S., Riyanti, R. D., & Yanuanika, I. T. (2021). Pengembangan Taman Baca Digital Sebagai Sumber Belajar bagi Masyarakat Pesona 2 Cilebut Barat–Kabupaten Bogor. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 335–345.
- Lilis, L., Ruhayat, Y., & Djumena, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas x. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(2).
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. PT RajaGrafindo Persada.
- Murfiah, U. (2017). *Pembelajaran Terpadu*. Dapartemen FKIP Universitas Pasunda.
- Mulyasa, E. (2006). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhaedah, N., & Supriadi, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta Didik di Kabupaten Gowa. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 3(1), 65–74.
- Nurkhofifah, W. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Konsep Sudut Menggunakan Flip Pdf Corporate Edition*. Universitas Siliwangi.
- Nurlailatul, S., Utama, I. M., & Nurjaya, I. G. (2016). Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berdasarkan Hasil Wawancara di Kelas VIII SMP Negeri Singaraja. *Jurnal Pendidikan*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahapeserta Didik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. DIVA Press.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Priyatni, E. T. (2014). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. PT Bumi Aksara.
- Puspita, D. O., Ariyani, F., & Samhati, S. (2018). Campur Kode dalam Film dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Kata: Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 6(1).
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2011). The Instructional Design Knowledge Base. *Theory, Research, and Practice*.

- Robbani, A. A. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Project-Based Learning Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kota Gajah*. IAIN Metro.
- Rohimah, I. (2017). Etika dan Kode Etik Jurnalistik dalam Media Online Islam. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), 213–234.
- Safitri, E. R., & Nurkamilah, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android untuk Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 296–304.
- Salamah, U., Sumarti, E., & Rokhyanto, R. (2022). Menulis Puisi Berbasis Potensi Lokal Model Pembelajaran Proyek dengan Technological Pedagogical Content Knowledge Framework. *Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga)*, 156–161.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. PT Bumi Aksara.
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261–269.
- Sudjiman, A. (2020). *Menulis Teks Prosedur: Teori dan Praktik*. Penerbit Edukasi.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Suherli. (2017). *Bahasa Indonesia*. Pusat Kurikulum, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sunarsih, E. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Berita Pada Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 16 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 65–67.
- Sunarti, S., & Rusilowati, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Gerak Melingkar Berbantuan Scratch Berbasis Science, Technology, Engineering, And Mathematics. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 9(3), 284–290.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2021). *Keterampilan Menulis: Dasar-Dasar dan Aplikasinya*. Angkasa.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A sourcebook*.
- Widodo, C. S., & Jasmadi, S. T. P. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Elex Media Komputindo.
- Wijayanti, W., & Zulaeha, I. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X SMA / MA. *Seloka : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 94–101.
- Yulia, S., Buyung, B., & Relawati, R. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta

didik (LKS) Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Bilangan Di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 61–70.

Zaenal, A. E., & Tasai, S. A. (2015). Cermat Berbahasa Indonesia untuk Perpendidikan Tinggi. *Language*, 12, 289.