

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR MENGGUNAKAN
APLIKASI *WORDWALL* UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XII**

Tesis

(Oleh)

**Zayin Zakiya Umma Taqwa
23230401007**



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

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR MENGGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL* UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XII

Oleh

ZAYIN ZAKIYA UMMA TAQWA

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. guru selalu menggunakan buku paket yang telah disediakan sekolah pada setiap proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran, menguji kelayakan produk dan mengimplementasikannya pada pembelajaran teks prosedur di kelas XII.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian pengembangan yang merujuk pada pendekatan *Robert Maribe Branch*, yang memiliki 5 langkah dalam mengembangkan produk, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Penggunaan model ADDIE pada pengembangan ini karena langkah-langkahnya cukup ringkas dan langsung ke masalah pokok dalam mengembangkan suatu produk. Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Lampung Timur dan SMKS Islam Nurul Iman kelas XII. Teknik pengumpulan data dengan cara menyebarkan angket di satu kelas yang ada di masing-masing sekolah yang menjadi objek penelitian. Penilaian produk diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) pengembangan media *Wordwall* pada teks prosedur kelas XII berhasil dikembangkan (2) media *wordwall* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dengan presentase penilaian oleh ahli media sebesar 97,3%, ahli materi 93,3% serta penilaian dari peserta didik 93%. (3) media *wordwall* yang dikembangkan dinyatakan efektif berdasarkan pada perbandingan *prates, pascates*, dan *N-gain* dari penggunaan media *wordwall* mendapat nilai sebesar 39,7% pada MAN 1 Lampung Timur dan 40,2% pada SMKS Islam Nurul Iman.

Kata kunci : *media pembelajaran, wordwall, teks prosedur*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF PROCEDURAL TEXT LEARNING MEDIA USING WORDWALL APPLICATION FOR GRADE XII STUDENTS

BY

ZAYIN ZAKIYA UMMA TAQWA

The limitations of the learning media used cause students' need for learning media. Teachers always use textbooks provided by the school in each learning process. Based on this, the aim of this research is to produce learning media products, test the feasibility of the product and implement it in procedural text learning in class XII.

This study employed a development research method referring to Robert Maribe Branch's approach, which consists of five stages in product development: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The ADDIE model was chosen for this development because its steps are concise and directly address the core issues in product development. The research was conducted at MAN 1 Lampung Timur and SMKS Islam Nurul Iman for Grade XII students. Data collection techniques involved distributing questionnaires to a single class in each of the target schools. Product evaluation was obtained through validation by media experts and material experts.

The results of this research show that (1) the development of Wordwall media in class (3) the wordwall media developed was declared effective based on a comparison of pre-test, post-test, and N-gain from the use of wordwall media which received a score of 39.7% at MAN 1 East Lampung and 40.2% at SMKS Islam Nurul Iman.

Keywords: *learning media, wordwall, procedural text*

**Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TEKS PROSEDUR MENGGUNAKAN
APLIKASI WORDWALL UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS XII**

Nama Mahasiswa : Zayin Zakiya Umma Taqwa

Nomor Pokok Mahasiswa : 2323041007

**Jurusan/Fakultas : Pendidikan Bahasa dan Seni/Kependidikan dan
Ilmu Pendidikan**

**Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia**

MENYETUJUI

Pembimbing I

Pembimbing II

**Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 195907221986031003**

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

**Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni**

**Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

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

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

MENGESAHKAN

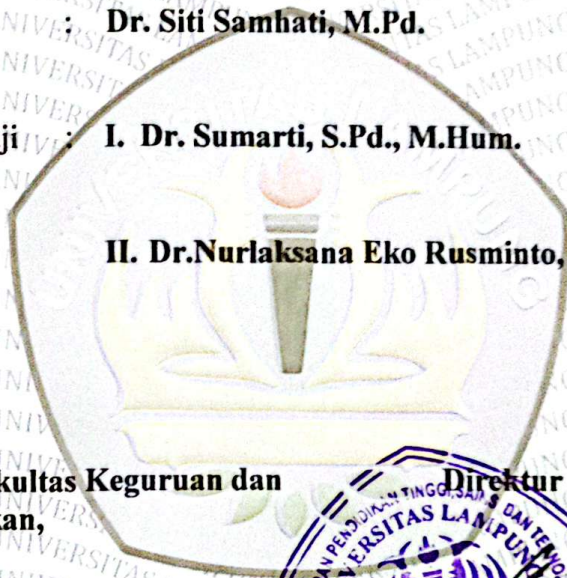
Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.

Sekretaris : Dr. Siti Samhati, M.Pd.

Anggota Penguji : I. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.

II. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.



Plt. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Direktur Pascasarjana,



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 197608082009121001

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

Tanggal Lulus Ujian : 5 Februari 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa sebenarnya :

1. Tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Teks Prosedur Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Untuk Peserta Didik Kelas XII adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya tulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut dengan plagiarisme.

2. Hal intelektual atas karya ilmiah ini saya serahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak benar, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang akan diberikan kepada saya sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, Februari 2025



Zayin Zakiya Umma Taqwa
23230401007

RIWAYAT HIDUP



Penulis merupakan putri tunggal dari pasangan Alif Mulyani dan Nursiah, yang lahir pada 13 Maret 2001 di Labuan Maringgai, Lampung Timur.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis dimulai dari TK Tunas Harapan diselesaikan pada tahun 2006, dan dilanjutkan di jenjang MI Nurul Iman Labuhan Maringgai, Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2012,

Pendidikan di SMP Islam Nurul Iman diselesaikan tahun 2015 dan pendidikan di MAN 1

Lampung Timur yang diselesaikan pada tahun 2018. Pada tahun 2018 penulis terdaftar sebagai mahasiswa S1 pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang dan diselesaikan pada tahun 2022. Pada tahun 2023 penulis terdaftar sebagai mahasiswa pascasarjana pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

MOTO

فَبَايَ الْآءِ رَبِّكُمْ تَكْذِبِينَ

"Maka, nikmat Tuhanmu manakah yang kamu dustakan (wahai jin dan manusia)?"

QS. Ar-Rahman.

ءِ وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

"Orang-orang yang berusaha dengan sungguh-sungguh untuk (mencari keridaan) Kami benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Sesungguhnya Allah benar-benar bersama orang-orang yang berbuat kebaikan."

QS. Al-'Ankabut[29]:69

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillah dan rasa syukur atas nikmat Allah SWT. Yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga memberikan begitu banyak jalan, kekuatan, kesehatan, serta keyakinan membuat segalanya menjadi lebih indah dan bermakna. Dengan mengucap rasa syukur dan kerendahan hati kupersembahkan tesis ini kepada orang-orang terkasih dan tersayang:

1. Ayahanda Alif Mulyani S.Pd.I dan ibunda tercinta Hj. Nursiah sebagai pendidik utama yang senantiasa mendoakan keberhasilan anak-anaknya ;
2. Adikku andi irma nurhikmah yang selalu siap sedia untuk selalu mendengarkan segala keluh kesah peneliti selama proses menyelesaikan tesis ini ;
3. Teman-teman seperrjuangan Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2023
4. Almamater Universitas Lampung.

SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamualaukum warohmatullahi wabarokatuh.

Puji syukur tiada terhingga ke hadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penelitian tesis ini. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Prosedur Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Reserta Didik Kelas XII ” ini adalah salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan 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. Prof. Dr. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung ;
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung ;
4. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung ;
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung ;
6. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dosen pembimbing I ;
7. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku dosen pembimbing II ;
8. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku dosen pembahas ;
9. Dr. Eko Rusminto, M.Pd., dosen pembimbing akademik ;
10. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku validator ahli media ;
11. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku validator ahli materi ;

12. Kepala sekolah, dewan guru, dan seluruh staf karyawan di MAN 1 Lampung Timur dan SMKS Islam Nurul Iman ;
13. Seluruh peserta didik di MAN 1 Lampung Timur dan SMKS Islam Nurul Iman ;
14. Ayahanda Alif Mulyani S.Pd.I dan ibunda tercinta Hj. Nursiah ;
15. Adikku Andi Irma Nurhikmah ;
16. Keluarga besar yang terkasih ;
17. Rekan berkeluh kesah peneliti pada proses penyelesaian tesis : Dwi Aprilia, Nyi Ayu Khofifah, Syilwa Muhimmatul Ulya ;
18. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung angkatan 2023 ;
19. Almamater tercinta Universitas Lampung ;
20. 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, Februari 2025

Zayin Zakiya Umma Taqwa
NPM 232304011007

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP.....	v
MOTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
SANWACANA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Ragam-Ragam Media Pembelajaran	12
2.2 Teks Prosedur.....	13
2.2.1 Pengertian Teks Prosedur	13
2.2.2 Struktur Teks Prosedur	13

2.2.3 Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur.....	14
2.3 Wordwall.....	16
2.3.1 Pengertian <i>Wordwall</i>	16
2.3.2 Fitur Wordwall.....	16
2.3.3 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	19
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	23
BAB III	25
METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Model Pengembangan.....	25
3.2 Prosedur Pengembangan.....	26
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	26
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	26
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	26
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	27
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	27
3.3 Uji Coba Produk.....	27
3.3.1 Desain Uji Coba.....	28
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	28
3.3.3 Jenis Data.....	28
3.3.4 Instrumen Penelitian	29
3.3.5 Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Hasil Pengembangan.....	52
1. Analisis.....	53
2. Desain.....	54
3. Tahap Pengembangan.....	59
4. Implementasi.....	66
5. Evaluasi.....	68

4.2 Pembahasan.....	68
4.2.1 Proses Pengembangan.....	68
4.2.2 Kelayakan Media.....	75
4.2.3 Efektivitas Media.....	77
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa.....	36
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Skor Penilaian Responden.....	49
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Skala Kelayakan Media.....	50
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kategori Presentase Ketuntasan Siswa.....	50
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Nilai Rata-Rata <i>N-Gain</i> dan Kualifikasinya.....	51
Tabel 4.1 Capaian Dan Tujuan Pembelajaran.....	53
Tabel 4.2 Kegiatan Pembelajaran.....	55
Tabel 4.3 Rancangan Media Pembelajaran.....	57
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 4.5 Analisis Hasil Pengujian Ahli Media.....	61
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	63
Tabel 4.7 Analisis Hasil Pengujian Ahli Materi.....	64
Tabel 4.8 Hasil Analisis Penilaian Peserta Didik MAN 1 Lampung Timur.....	66
Tabel 4.9 Hasil Analisis Penilaian Peserta Didik SMKS Islam Nurul Iman.....	67
Tabel 4.10 Uji Kelayakan Ahli Media.....	75
Tabel 4.11 Uji Kelayakan Ahli Materi.....	76
Tabel 4.12 Uji Kelayakan Peserta Didik.....	77
Tabel 4.13 Hasil Pretest <i>N-Gain</i> MAN 1 Lampung Timur.....	78
Tabel 4.14 Hasil Pretest <i>N-Gain</i> MAN 1 Lampung Timur.....	80
Tabel 4.15 Hasil Pretest dan Posttest Dua Sekolah.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian dan Surat Tanggapan Penelitian
2. Surat Permohonan Menjadi Validator
3. Angket Analisis Kebutuhan Guru
4. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik
5. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik
6. Angket Validasi Ahli
7. Angket Peserta Didik
8. Bahan Ajar
9. Foto Kegiatan Saat Penelitian
10. Hasil Uji N-Gain Peserta Didik
11. Bukti Penggunaan Media *Wordwall*

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang didalamnya meliputi guru, peserta didik serta lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi dalam rangka adanya ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru dalam proses pengajarannya tidak akan terlepas dengan media pembelajaran untuk menjadi alat dalam penyampaian materi yang diajarkan. Media dapat digunakan sebagai sarana yang membantu guru dalam memberikan materi yang akan atau sedang diajarkannya. Musfiqon : 2012 mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa media adalah sarana untuk menyampaikan informasi dalam sebuah proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi berperan sebagai kendaraan dalam penyampaian pengajaran. Teknologi dalam pendidikan dijadikan sebagai alat untuk terciptanya tujuan pembelajaran. peserta didik yang dapat memanfaatkan teknologi dalam pendidikan dengan baik untuk menambah ilmu pengetahuannya. Perlu diingat bahwa teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran seorang guru, interaksi antara peserta didik dan guru dalam proses belajar sebab edukasi bukan hanya sekedar memperoleh sebuah pengetahuan namun tentang nilai, kerja sama dan juga sebuah kompetisi. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat mahir dalam menggunakan teknologi agar dapat menyesuaikan dengan kemahiran para generasi milenial dalam penggunaan teknologi sebab pembelajaran pada era ini tak lagi hanya mengandalkan papan tulis namun menggunakan alat-alat elektronik serta kecanggihan teknologi yang ada. Lestari : 2018.

Hal yang paling utama seorang guru harus bisa menggunakan teknologi. Hal yang kedua seorang guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk mencari sumber-sumber belajar maupun sumber untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Hal yang ketiga guru harus bisa mendorong semangat peserta didik sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sebab jika kegiatan belajar mengajar bersifat *Teacher Centered Learning* akan terlalu membosankan bagi peserta didik. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Mujahidin dan Rus'an : 2019 terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) di antaranya yaitu dapat membuat anak menjadi pasif, tidak berani mengatakan perasaannya, verbalisme, bermental sakit, rendah diri, tidak kritis, dan tidak produktif. Dan hal yang terakhir diharapkan bagi seorang guru dalam memilih atau

mengembangkan sebuah pembelajaran perlu memerhatikan kondisi sekolah, peserta didik serta materi yang akan diajarkannya.

Guru dapat memanfaatkan media yang menarik sebagai alat untuk menyampaikan materi, karena komunikasi pembelajaran menggunakan lisan tidak akan mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, dibutuhkan suatu alat atau media yang mampu membantu mengkonkretkan materi, dengan demikian dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah tersebut Joeckel : 2017. Namun sebelum guru memanfaatkan media pembelajaran alangkah baiknya jika terlebih dahulu membekali diri dengan pengetahuan terkait dengan media pembelajaran, karena tidak sedikit guru yang tidak mengerti tentang media pembelajaran. guru dituntut harus memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi agar terciptanya tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. media belajar sangat menarik dan juga sangat efektif sehingga mampu menumbuhkan antusiasme dan gairah belajar peserta didik Kharisma:2019.

Jika berbicara mengenai media pembelajaran, saat ini banyak ragam media pembelajaran yang dapat diterapkan atau digunakan oleh guru terutama media pembelajaran interaktif dengan bantuan *handphone*. Namun perlu disadari bahwa sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan ada beberapa analisis kebutuhan yang harus diperhatikan oleh guru : Arief S. Sadirman. Untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru. (1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, (2) Dukungan terhadap isi bahan Pelajaran, (3) Kemudahan memperoleh media, (4) Ketrampilan guru dalam menggunakannya, (5) Tersedia waktu untuk menggunakannya. Sehingga materi atau pembahasan yang terkandung didalam media dapat dipahami oleh peserta didik. Ahmad Rivai : 2011.

Sesuai dengan tuntutan proses pembelajaran abad 21 yang proses pembelajarannya memanfaatkan teknologi. media pembelajaran interaktif adalah salah satu jawaban atas permasalahan yang ada pada saat ini. Dengan menggunakan cara mengemas media pembelajaran interaktif dalam bentuk *software* komputer ataupun *mobile* serta dengan menambahkan animasi peraga yang baik akan menarik keinginan peserta didik untuk belajar dan memahami materi. media pembelajaran interaktif merupakan wujud media pembelajaran yang adaatif dengan perkembangan teknologi tuntutan belajar pada abad 21. Larusson : 2009.

Banyak media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang mudah diakses, media interaktif yang memiliki beragam fitur adalah media interaktif *wordwall*, *Kahoot!*, *Gogle Clasroom* dan banyak media pembelajaran lainnya. *Kahoot!* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajarnya karena aplikasi *Kahoot!* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya Harlina, Nor, & Ahmad, 2017.

Kahoot! merupakan aplikasi *online* yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah. *Kahoot!* ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. Dalam kegiatan belajar mengajar aplikasi *Kahoot!* bisa digunakan sebagai bahan evaluasi yaitu untuk pelaksanaan quis berupa pretest, post test, remedial dan juga ulangan harian Hartanti : 2019. Dapat disimpulkan bahwa *Kahoot!* merupakan media yang cocok untuk dijadikan sebagai alat ukur pemahaman peserta didik atas materi yang telah diajarkan bukan sebagai alat untuk guru memaparkan materi dalam kegiatan belajar mengajar.

Tidak hanya *Kahoot!* Namun ada pula media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang dapat menciptakan ruang kelas di dunia maya. *Google classroom* merupakan salah satu media pembelajaran dalam mendistribusikan tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan oleh peserta didik. Naserly, 2020. Hal ini sejalan dengan Gupta & Pathania, 2021. *Google Classroom* adalah suatu teknologi berbasis web yang digunakan dalam bidang pendidikan untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar. Saat ini, *Google Classroom* menjadi salah satu *platform* pembelajaran yang populer, karena dapat menampung lebih dari tiga puluh juta tugas yang diunggah oleh guru dan peserta didik. Salam, 2020. Dengan demikian, *Google Classroom* dapat digunakan sebagai wadah untuk memberikan dan mengunggah tugas bahkan menilai tugas yang telah dikumpulkan Nirfayanti & Nurbaeti, 2019. Maka dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* merupakan media yang cocok untuk dijadikan guru sebagai alat pengumpulan tugas-tugas peserta didik atas materi yang telah diajarkan bukan sebagai alat untuk guru memaparkan materi dalam kegiatan belajar mengajar.

Media *wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai macam model yang disajikan dengan permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui *wordwall.net*. peserta didik dapat mengakses media ini secara individu melalui perangkat *handphone* atau komputer masing-masing Nadia, dkk., 2022. Pada media *wordwall* ini memiliki banyak fitur-fitur yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu *wordwall* juga memiliki 18 model permainan dengan tema yang beragam diantaranya yaitu tema bawah laut, atas awan, luar angkasa, acara permainan *TV*, dan lain sebagainya. Selain itu, pada setiap tema memiliki *sound music* yang unik serta tampilan gambar yang bisa bergerak.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka produk yang akan dikembangkan adalah media *wordwall* untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang menarik pada era milenial ini. Dengan menggunakan media *wordwall* ini diharapkan peserta didik dapat lebih semangat serta antusias dalam mengikuti pembelajaran yang ada. Penggunaan media *wordwall* ini menuntun peserta didik untuk bermain *game* tetapi tetap dalam konteks pembelajaran. *wordwall* adalah media yang mengharuskan peserta didik untuk menyelesaikan permainan dengan konteks materi yang telah guru tetapkan. Selain itu media *wordwall* dipilih karena media pembelajaran ini dianggap cocok dalam pembelajaran bahasa Pamungkas : 2021.

Media pembelajaran *wordwall* yang dikembangkan pada penelitian ini akan digunakan untuk materi teks prosedur dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XII. Pada mateks teks prosedur ini dapat membantu peserta didik dalam berpikir kritis. Hal ini disebabkan dalam menulis teks prosedur, tanpa sadar peserta didik akan dituntut untuk memaparkan atau menuliskan suatu proses yang terjadi sesuai realita yang bersifat ilmiah sehingga memacu peserta didik untuk berpikir kritis dalam memilih kata ataupun kalimat yang akan digunakannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru MAN 1 Lampung Timur, media pembelajaran yang digunakan cenderung pada media cetak. Namun untuk penggunaan media yang memanfaatkan teknologi cenderung pada media video (*Youtube*) ataupun *powerpoint* (PPT). Penggunaan media pembelajaran yang berorientasi seperti permainan di *website* belum pernah digunakan. Bahkan tidak sedikit guru disana yang masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajarannya. Sedangkan hasil dari wawancara dengan beberapa peserta didik, penggunaan media yang berbasis teknologi sangat jarang digunakan oleh

guru karena saat kegiatan pembelajaran guru sering memberikan game dan beberapa kuis agar pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan.

Penelitian ini dilakuka di MAN 1 Lampung Timur dan SMKS Islam Nurul Iman karena penggunaan media pembelajaran wordwall belum pernah digunakan di sekolah tersebut, selain itu di sekolah tersebut terdapat sarana dan prasarana yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi. di sekolah tersebut tidak mengizinkan peserta didiknya untuk membawa gawai ke kelas namun gawai peserta didik akan dikumpulkan di pelayanan terpadu satu pintu (PTSP) pada saat peserta didik memasuki lingkungan sekolah. Namun pihak sekolah mengizinkan penggunaan gawai pada saat di kelas dengan catatan hanya digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Pihak sekolah menyadari atas pentingnya peran teknologi dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Safina,dkk : 2024 dalam kesimpulannya, penggunaan media wordwall dalam pembelajaran teks cerpen di kelas XI Proyek Univa Medan adalah sebuah inovasi yang sangat menjanjikan. Penerapan wordwall juga dapat menjadi landasan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif di masa depan. hal ini dibuktikan berdasarkan Tahap hasil keefektifan media pembelajaran Wordwall dalam teks cerpen dilakukan dengan cara tes evaluasi pada lembar soal untuk dapat mengukur keefektifan media pembelajaran Wordwall dalam teks cerpen. Hasil dari evaluasi memperoleh kriteria nilai “Sangat Efektif” dengan presentase (90%).

Maka hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran wordwall menarik untuk diteliti lebih lanjut. Selain medianya yang menarik dan juga tidak membosankan, media pembelajaran wordwall ini juga mampu meningkatkan hasil belajar serta minat membaca siswa menurut penelitian (Safina,dkk : 2024).

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan media *wordwall* pada pembelajaran teks prosedur peserta didik kelas XII?
2. Bagaimanakah kelayakan media *wordwall* pada pembelajaran teks prosedur peserta didik kelas XII?
3. Bagaimanakah keefektivan pengembangan media *wordwall* pada pembelajaran teks prosedur peserta didik kelas XII?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang tertera di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan pengembangan media *wordwall* pada pembelajaran teks prosedur peserta didik kelas XII.
2. Mendeskripsikan kelayakan media *wordwall* yang telah dikembangkan pada pembelajaran teks prosedur peserta didik kelas XII.
3. Mendeskripsikan keefektivan dari pengembangan media *wordwall* pada pembelajaran teks prosedur peserta didik kelas XII.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian pengembangan yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat-manfaat secara praktis ataupun secara teoritis. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif yang diharapkan bisa memberikan hal yang baru didalam pembelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Jika secara praktisnya penelitian pengembangan ini dibedakan menjadi dua hal, yaitu bagi guru dan bagi peserta didik. Secara terinci diuraikan sebagai berikut.

- a. Bagi guru, dari penelitian pengembangan ini guru dapat memperluas referensinya tentang penerapan media-media pembelajaran yang lebih berinovatif. Penelitian ini dapat memberikan inspirasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

- b. Bagi peserta didik, diharapkan media wordwall ini dapat lebih meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik dalam memahami materi belajar khususnya pada materi teks prosedur.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek yang ada pada penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas XII MAN 1 Lampung Timur dan SMKS Islam Nurul Iman.
2. Objek penelitian ini adalah mempelajari materi teks prosedur dengan menggunakan media *wordwall* yang akan dikembangkan pada penelitian ini.
3. Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah di MAN 1 Lampung Timur dan SMKS Islam Nurul Iman (Lampung Timur).
4. Waktu penelitian pengembangan ini adalah tahun pelajaran 2024/2025.

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam kegiatan proses pembelajaran, terjadi komunikasi antar guru dan juga peserta didik. Guru yang memiliki peran sebagai pengirim informasi sedangkan peserta didik yang berperan sebagai penerima informasi. Proses ini dapat berhasil dengan baik apabila antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada peserta didik dan begitupun sebaliknya. Untuk menyempurnakan adanya interaksi komunikasi diantara keduanya maka diperlukan adanya alat komunikasi atau media.

Media mempunyai peran yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran, peran media yaitu sebagai pengantar atau perantara untuk materi yang akan disampaikan oleh seorang guru kepada peserta didik. Kata media berasal dari kata *medius* yaitu bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar. Azhar Arsyad : 2011 menyatakan bahwa media merupakan suatu pengantar atau perantara pesan dari pengirim untuk penerimanya yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan. Maksud dari kata pesan yang di maksud disini ialah sebuah materi atau bahan ajar yang sudah direncanakan dalam sebuah kurikulum yang berlaku.

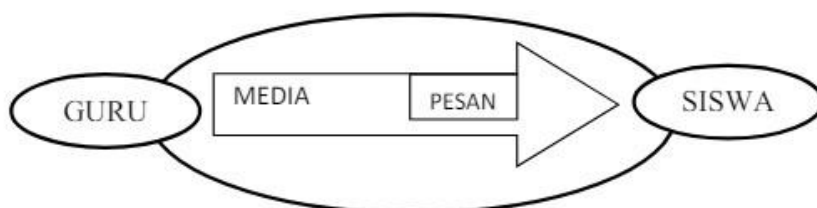
Dari hadirnya media pembelajaran ini maka proses belajar mengajar dapat berjalan dengan mudah bagi pendidik ataupun bagi peserta didik. karena dengan penggunaan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar. Hadirnya media pembelajaran sebagai wadah dalam proses kegiatan belajar dapat memudahkan peserta didik dalam proses belajar. Selain dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar media pembelajaran ini juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pada saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung.

Media juga dapat disebut sebagai “media pembelajaran” (*instructinal media*) ketika memuat pesan dengan tujuan pembelajaran. *AECT (association of education and communication technology*, mengatakan bahwa media dapat dijadikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan juga sebuah informasi.

Dari pemaparan yang ada diatas maka dapat disimpulkan bahwa media ialah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terlaksanakannya proses belajar pada diri peserta didik sehingga dapat memudahkan proses belajar mengajar, untuk menciptakan efisiensi proses belajar mengajar, serta untuk membantu terciptanya konsentrasi belajar pada peserta didik.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana yang membantu guru dalam penyampian materi yang diajarkan. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai prantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien Musfiqon:2012. Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa media adalah sarana untuk menyampaikan informasi dalam sebuah proses pembelajaran. sesuai dengan diagram fungsi media pembelajaran Daryanto:2015 yang menggambarkan bahwa media memiliki fungsi sebagai prantara untuk menyampaikan pesan yang disampaikan oleh guru terhadap peserta didik.



Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Sumber : Daryanto (2015:19)

Fungsi media pembelajaran menurut Ramli : 2012 dapat dikelompokkan menjadi tiga. *Pertama*, media pembelajaran ini membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menangani kekurangan dan juga kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat efektif dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan sehingga akan efisien dalam penggunaan waktu serta meringankan beban guru yang bersangkutan tersebut. *Kedua*, membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat guna dapat

membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman peserta didik saat penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, serta aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, intelegensi dan sebagainya dapat digunakan karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. *Ketiga*, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna maka akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran akan efektif dan hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan.

Munadi : 2010 pada bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru” mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara lebih kompleks yaitu, 1) fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar; 2) fungsi semantik; 3) fungsi manipulatif; 4) fungsi psikologis; 5) fungsi sosio-kultural.

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar artinya media pembelajaran dapat berfungsi menggantikan fungsi guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *teacher center*; sebagai contohnya, jika pelaksanaan pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, maka guru dapat menggantinya dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan seperti video untuk menyampaikan materi yang sedang diajarkan saat itu. Fungsi semantiknya ialah kemampuan media pembelajaran menambah perbendaharaan arti atau makna dalam pembelajaran. Sebagai contohnya, semantik seperti gambar harimau yang digunakan sebagai simbol keberanian. Maka dalam hal pembelajaran, gurulah yang mampu memecahkan makna yang ada dari simbol-simbol yang ada dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media seringkali mempermudah pemberian serta pemahaman makna dalam kegiatan pembelajaran.

Fungsi manipulatif pada media pembelajaran yaitu pada kemampuan merakam, menyimpan, merekonstruksi, dan mentransportasi suatu peristiwa ataupun objek. Salah satu contohnya pada media pembelajaran berbasis teknologi, yang mampu merekam sebuah gambar, suara, kemudian menyimpannya, dan bisa melestarikan materi pelajaran dengan memfotokopi serta mendokumentasikan materi baik berupa file atau fisik. Namun jika fungsi manipulatif singkatnya ialah media pembelajaran yang mempunyai kemampuan dalam

mengatasi keterbatasan indrawi. Sebagai contohnya, penggunaan media pembelajaran ini dapat membuat peserta didik memiliki kesempatan menyaksikan objek atau benda yang sukar diamati karena objek tersebut tidak mungkin diamati oleh peserta didik dikarenakan lokasinya terlalu jauh untuk dapat dikunjungi maka media visual seperti gambar atau fotolah yang dapat membantu mereka melihat objek atau benda yang akan diamati tersebut.

Fungsi psikologis dalam media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran untuk mempengaruhi kondisi mental, pikiran serta perilaku manusia. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat serta berdayaguna maka dapat membuat peserta didik lebih fokus dan termotivasi terhadap materi yang sedang diajarkan. Sedangkan fungsi sosiokultural dalam media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi hambatan sosiokultural antar peserta didik dalam berkomunikasi pada proses pembelajaran sehari-hari. sosiokultural dalam hal ini berkaitan dengan segi sosial dan budaya masyarakat. Seperti telah kita ketahui bersama bahwa Indonesia dengan wilayah yang luas dan suku yang sangat beragam memiliki tingkat sosiokultural yang tinggi. Dan media pembelajaran ini yang akan membantu untuk mengatasi hambatan tersebut.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Rasagama : 2020 mengemukakan bahwa manfaat dari adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya yaitu motivasi belajar peserta didik akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu peserta didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran.

Namun Sudjana dan Rivai : 2002 mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu ; 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak munculnya rasa kebosanan terhadap peserta didik. 4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar penjelasan tetapi juga peserta didik beraktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan lain sebagainya.

2.1.4 Ragam-Ragam Media Pembelajaran

Menurut Rahmi, M., : 2020 adapun berbagai macam pengelompokan ragam media pembelajaran sebagai berikut.

1. Media audio : radio, televisi, telepon, mp3, tape recorder, pita audio dan lain sebagainya.
2. Media visual : buku, gambar, foto, film rangkai, majalah, buku-buku referensi, surat kabar, poster, peta dan lain-lainnya.
3. Media audiovisual : adapun media audiovisual ini terbagi menjadi 2 yaitu :
 - a. Audiovisual gerak : video, CD, gambar yang ada suaranya dan lain sebagainya.
 - b. Audiovisual diam : slide dalam suara, film rangkai suara.

Media pembelajaran memiliki beraneka ragam yang bisa digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajarannya. Berikut ini Mustika : 2015 menyatakan bahwa ragam pembelajaran sebagai berikut.

a. Media grafis

Dikenal sebagai media visual diam, dipakai untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau guru ke murid. Grafik, poster, media cetak, komik, kartun, bagan, diagram, dan gambar ialah beberapa contoh dari ragam media grafis ini.

b. Media display

Media display atau media yang mengkomunikasikan informasi secara grafis disebut sebagai media pajangan atau pameran. Media ini dibuat semenarik mungkin agar informasi yang di sampaikan mudah diserap. Papan flanel, flip chart, papan tulis, dan papan buletin ialah beberapa contoh media ragam ini.

c. Peserta didik menggunakan materi audio

Yang dimaksud dari peserta didik menggunakan materi audio ialah yang bersifat auditori dan sebagian besar mengandalkan indera pendengaran. Ragam media ini banyak memanfaatkan suara yang sudah direkam secara khusus. sering dibagi menjadi tiga yaitu kategori: radio, kaset audio, dan cakram audio.

d. Bentuk media terbaru

Bentuk media terbaru yang digunakan guru untuk mendukung peserta didik dalam pembelajaran mereka adalah media komputer. Anda dapat menyimpan dan mengubah informasi dalam media komputer sesuai dengan kebutuhan Anda. Media presentasi dan film pembelajaran hanyalah dua ragam perangkat pembelajaran berbasis komputer yang dimanfaatkan oleh para guru.

2.2 Teks Prosedur

2.2.1 Pengertian Teks Prosedur

Dalam kegiatan keterampilan menulis memiliki banyak teks, termasuk teks prosedur. Teks prosedur adalah teks yang berisi rangkaian untuk melakukan atau membuat sesuatu secara runtut yang dilengkapi dengan langkah-langkah serta tujuan tertentu. Rangkaian tersebut digambarkan sebagai petunjuk untuk melakukan ataupun membuat sesuatu sesuai dengan urutan yang benar. Mukti : 2017. jika Menurut Kemendikbud : 2016 teks prosedur adalah teks yang menjelaskan sebuah kegiatan yang harus dilakukan agar pembacanya dapat secara tepat dan akurat mengikuti sebuah proses membuat sesuatu, melakukan suatu pekerjaan, ataupun menggunakan suatu alat. Selaras dengan pendapat diatas menurut Intiana : 2014 teks prosedur ialah teks yang memberikan petunjuk tentang cara melakukan sesuatu melalui serangkaian tindakan atau langkah-langkah yang menunjukkan beberapa tahap sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan. Sedangkan Mahsun : 2014 berpendapat bahwa teks produr merupakan jenis teks yang memiliki tujuan untuk mengarahkan atau mengajarkan langkah-langkah suatu kegiatan, prosedur ini dapat diketahui berdasarkan adanya percobaan atau pengamatan.

2.2.2 Struktur Teks Prosedur

Menurut Nuraidah : 2020 Dalam pembentukannya, teks prosedur memiliki tiga struktur atau susunan yang meliputi tujuan, material dan langkah-langkah. Adapun pemaparannya sebagai berikut.

a. Tujuan

Bagian tujuan teks prosedur bisa berupa judul dan juga berisikan tujuan dari pembuatan teks prosedur tersebut ataupun hasil akhir yang akan dicapai jika kita melakukan tahapan pada teks prosedur tersebut.

b. Material

Bagian material teks prosedur ini berisi mengenai bahan, alat ataupun material yang dibutuhkan. Tapi tidak semua teks prosedur terdapat bagian-bagian ini. Pada umumnya penggunaan bagian material ini terdapat pada teks prosedur tentang pembuatan suatu hal seperti makanan, minuman dan lain sebagainya.

c. Langkah-langkah

Pada bagian ini berisikan langkah-langkah yang harus dilewatkan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan teks prosedur. Pada bagian ini setiap langkah-langkah yang ada harus dilakukan sesuai dengan urutan dan tidak boleh secara acak. Pada bagian ini memiliki penutup yang biasanya berisikan penekanan pada keuntungan dan ucapan selamat melakukan sesuatu.

2.2.3 Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur

Priyatni : 2014 berpendapat bahwa ciri kebahasaan teks prosedur antara lain; 1) Menggunakan penomoran yang menunjukkan urutan ataupun tahapan. 2) Menggunakan kata yang menunjukkan sebuah perintah, dan menggunakan kata-kata yang menjelaskan kondisi. Pendapat lain dikemukakan oleh.

Pendapat lain dikemukakan oleh Harsiati,dkk : 2017 ciri bahasa yang digunakan ; 1) kalimat perintah karena pada teks prosedur pembaca berfokus untuk melakukan suatu kegiatan. 2) selain kalimat perintah juga diberikan saran, dan larangan agar diperoleh hasil maksimal pada waktu menggunakan, membuat. 3) penggunaan kata dengan ukuran akurat. 4) menggunakan kelompok kalimat dengan batasan yang jelas.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa kebahasaan teks prosedur ialah menggunakan kalimat perintah,kata kerja imperatif, penggunaan batasan dan penggunaan kata keterangan.

1. Kalimat perintah

Kalimat perintah menurut Kridaklasana : 2008 adalah bentuk kalimat atau verba untuk mengungkapkan perintah atau keharusan atau larangan melaksanakan perbuatan. Pendapat lain dipaparkan juga oleh Arifin dan Tasai : 2008 mengungkapkan bahwa kalimat perintah dan permintaan (imperatif) dipakai jika

penutur hendak ‘menyuruh’ ataupun ‘melarang’ seseorang untuk berbuat sesuatu. (biasanya dengan menggunakan tanda baca titik, atau tanda seru).

2. Kata kerja imperatif

Kata kerja imperatif menurut Mulyadi : 2017 merupakan kata kerja yang digunakan untuk memberi sebuah perintah ataupun intruksi. Kata kerja ini dibentuk oleh sufiks-*kan* contohnya *tempatkan*, dan-*I* contohnya *hindari*. Selain itu kata kerja imperatif ini dapat dibentuk dengan partikel-*lah* contohnya *pilihlah*.

3. Penggunaan kriteria atau batasan

Harsiati, dkk : 2017 mengemukakan bahwa teks prosedur dibuat agar orang dapat melakukan sama hal nya seperti apa yang ditulis. Oleh karena itu kalimat pada teks prosedur harus rinci dan juga jelas batasannya. Contohnya,

- a. Tanpa batasan : angkat kaki kanan.
- b. Dengan batasan : angkat kaki kanan setinggi lutut.
- c. Dengan batasan : langkahkan kaki kanan dua kali dan pada hitungan 4 maka bertepuk tangan.

4. Penggunaan kata keterangan

Menurut Harsiati, dkk : 2017 adverbial atau kata keterangan ialah kelas kata yang memberikan keterangan kepada kata lain, seperti verba (kata kerja) atau adjektiva (kata sifat). Adverbial yang banyak digunakan pada teks prosedur ialah keterangan cara, keterangan alat serta keterangan tujuan. Contohnya pada keterangan cara, adverbial ini menambahkan keterangan cara pada kegiatan yang terjadi *dengan*, dan *secara* (bungkuslah adonan *dengan* rapat, bunyikan *secara* serentak semua gendang) .

2.3 Wordwall

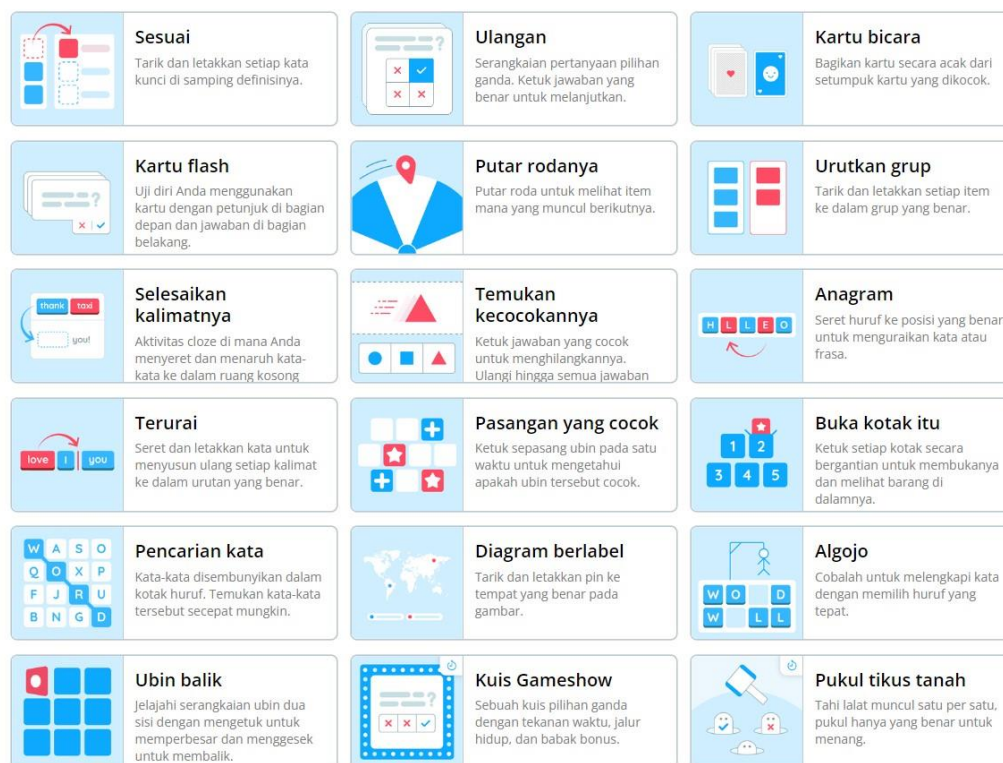
2.3.1 Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis *website* yang sebagian pendidik gunakan sebagai alat untuk membuat permainan berbasis kuis yang sangat bervariasi. Media berbasis *website* ini sangat tepat digunakan sebagai alat untuk mengulas materi pembelajaran sehingga terciptanya hasil belajar yang efektif. Sejalan dengan itu Sherianto : 2020 dalam Wafiqni, N., 2021 menyatakan bahwa *wordwall* ini adalah sebuah aplikasi yang menarik pada *browser*. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media serta alat penilaian yang akan menyenangkan peserta didik. Di dalam halaman yang ada pada *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil dari kreasi pendidik atau pengguna baru sehingga pengguna baru atau pendidik yang akan menggunakan *wordwall* mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. Sedangkan menurut Kurniasih : 2021 dalam Sinaga, Y. M., 2022 *wordwall* yakni salah satu program yang ditawarkan oleh *website* untuk mendukung adanya aktivitas yang ada di kelas seperti permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, *wordwall* merupakan salah satu program *online* yang ditawarkan sebagai upaya peningkatan kegiatan pendidikan untuk menciptakan sebuah lingkungan belajar yang interaktif di dalam kelas.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* yakni salah satu media interaktif yang banyak menawarkan fitur-fitur permainan dan juga kuis yang bisa digunakan sebagai alat penilaian serta bisa digunakan sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Ada beberapa tamplate yang ada di dalam *wordwall* yang bisa digunakan oleh pendidik untuk menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik.

2.3.2 Fitur *Wordwall*

Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi teknologi digital yang dapat diakses melalui *website*. Fitur di dalam *wordwall* ini seperti kuis serta permainan yang bisa dipergunakan oleh pendidik pada saat menyampaikan materi Olisna et al : 2022. *Wordwall* memiliki delapan belas macam fitur-fitur gratis sebagai pilihan pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran. Berikut ini adalah berbagai pilihan-pilihan yang tersedia.



Gambar 2.2 Fitur Wordwall

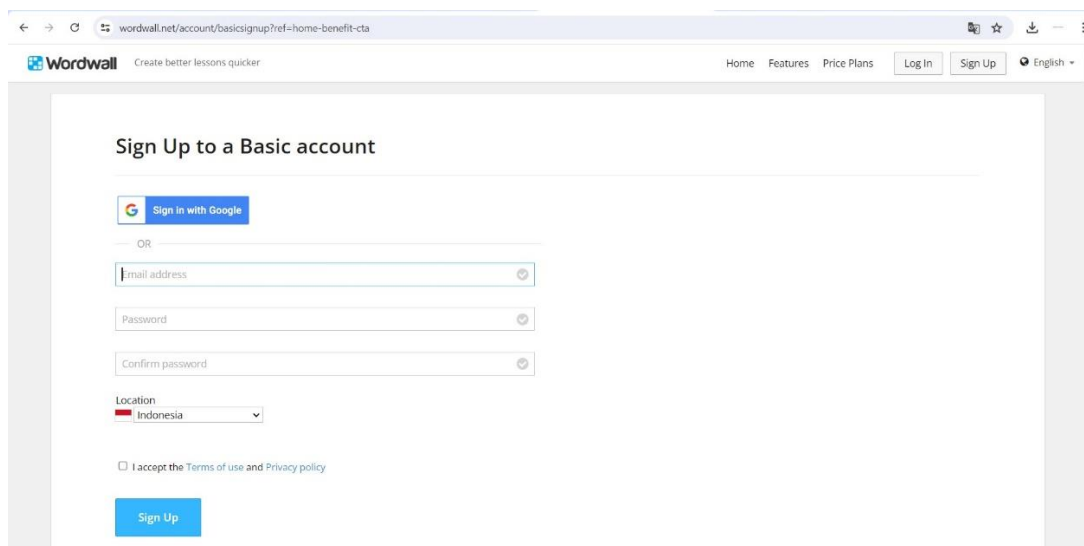
- A. Sesuai, peserta didik harus mencocokkan kata kunci dan juga definisi dari suatu hal, caranya yaitu dengan peserta didik menarik setiap kata kunci dan letakkan di samping definisi yang tepat.
- B. Kartu *flash*, pada template permainan ini digambarkan melalui kartu yang memiliki dua sisi, sisi depan dapat berubah gambar atau pernyataan lalu sisi belakang menggambarkan pernyataan terhadap sisi depan, peserta didik bertugas untuk menebak apakah antara kedua sisi tersebut benar atau salah.
- C. Sesuaikan kalimatnya, pada permainan ini mengharuskan peserta didik untuk mengisi kata yang hilang dalam pernyataan yang telah disediakan. Potongan kata yang hilang telah disediakan, maka tugas siswa hanya memilih agar kata tersebut menjadi sebuah kalimat yang padu.
- D. Terurai, pada permainan ini menyediakan beberapa kata secara acak dan peserta didik harus menyusun kata tersebut sehingga menjadi suatu kalimat yang benar.

- E. Pencarian kata, pada permainan ini peserta didik membutuhkan konsentrasi dikarenakan siswa harus mencari kata-kata yang disembunyikan didalam kisi-kisi huruf.
- F. Ubin balik, pada permainan ini tidak menggunakan skor namun pada permainan ini hanya menggambarkan ubin-ubin yang telah tersedia dengan gambar lalu dibelakangnya terdapat keterangan atau pernyataan, permainan ini sangat cocok digunakan pada tebak-tebakkan dalam pembelajaran.
- G. Ulangan, disini peserta didik dihadapkan oleh pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda, pilih jawaban yang benar agar dapat melanjutkan pertanyaan-pertanyaan berikutnya.
- H. Putar rodanya, permainan ini dapat digunakan untuk mengetes peserta didik dalam mendeskripsikan apa yang didapatkan dari putaran roda tersebut setelah berhenti. Dari permainan ini juga dapat digunakan untuk memilih peserta didik secara acak dalam kegiatan penutup pembelajaran untuk menarik kesimpulan suati pembelajaran karena permainan ini tidak terdapat penskoran.
- I. Temukan kecocokannya, dalam kegiatan permainan ini peserta didik diberikan arahan untuk mencocokkan atau memilih jawaban yang tepat. Apabila jawabanya benar, maka kata yang sudah dicocokkan akan hilang dari pilihan yang ada.
- J. Pasangan yang cocok, dalam permainan ini siswa harus menemukan kecocokan atau kesamaan antara dua gambar yang telah disediakan secara acak dengan cara membuka dua kotak setiap percobaannya, permainan ini dilihat dari kecepatan waktu.
- K. Diagram berlabel, peserta didik diberikan gambar dan pin yang berisikan jawaban atas bagian-bagian gambar yang telah disediakan, sehingga peserta didik harus menarik jawaban ke letak gambar yang sudah disediakan dengan tepat.
- L. Kuis *Gameshow*, permainan ini berupa soal pilihan ganda namun terdapat perbedaan yaitu kuis ini terdapat tekanan waktu, jumlah nyawa, dan juga babak bonus.
- M. Kartu bicara, pada permainan kartu bicara ini tidak menyediakan skor, namun permainan ini menggambarkan kartu yang berisikan gambar atau sebuah pertanyaan yang harus dibagikan kepada peserta didik. Kartu dapat dikocok terlebih dahulu atau dapat diambil secara langsung.
- N. Urutan grub, peserta didik dalam permainan ini harus mengurutkan atau mengelompokkan jawaban yang benar dan tepat sesuai dengan klasifikasinya.

- O. Anagram, peserta didik harus menarik atau memindahkan huruf-huruf yang diacak menjadi sebuah kata yang benar.
- P. Buka kotak itu, peserta didik dapat memilih salah satu kotak secara bergilir, setelah memilih maka akan muncul soal dalam bentuk pilihan ganda.
- Q. Algojo, pada permainan ini sama halnya dengan teka teki silang peserta didik harus memecahkan teka teki dengan memperhatikan petunjuk atau soal yang telah disediakan.
- R. Pukul tikus tanah, pada permainan ini juga memerlukan ketelitian peserta didik karena dalam permainan ini siswa dituntut untuk memukul tikus-tikus yang bermunculan dengan membawa jawaban-jawaban, peserta didik harus memukul tikus yang membawa jawaban yang benar.

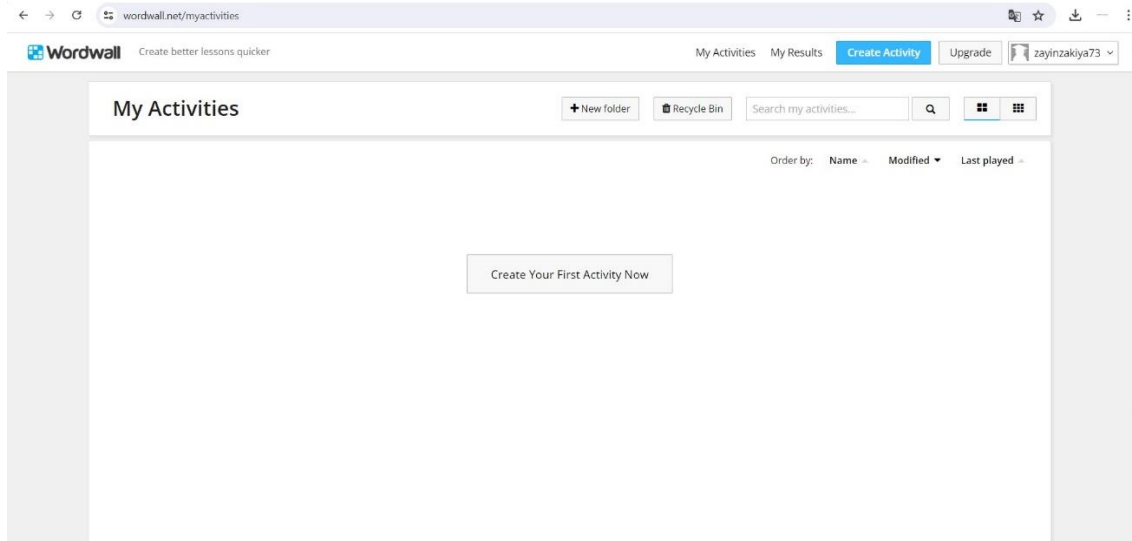
2.3.3 Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall*

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu : tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan, langkah awal yang harus kita lakukan ialah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapi data yang tertara didalamnya.

The image shows a screenshot of a web browser displaying the Wordwall website's sign-up page. The browser's address bar shows the URL 'wordwall.net/account/basicsignup?ref=home-benefit-cta'. The website header includes the Wordwall logo, the tagline 'Create better lessons quicker', and navigation links for 'Home', 'Features', and 'Price Plans'. There are also buttons for 'Log In' and 'Sign Up', and a language dropdown menu set to 'English'. The main content area is titled 'Sign Up to a Basic account' and contains a sign-up form. The form includes a 'Sign in with Google' button, an 'OR' separator, and three input fields for 'Email address', 'Password', and 'Confirm password'. Below these fields is a 'Location' dropdown menu currently set to 'Indonesia'. At the bottom of the form, there is a checkbox for 'I accept the Terms of use and Privacy policy' and a blue 'Sign Up' button.

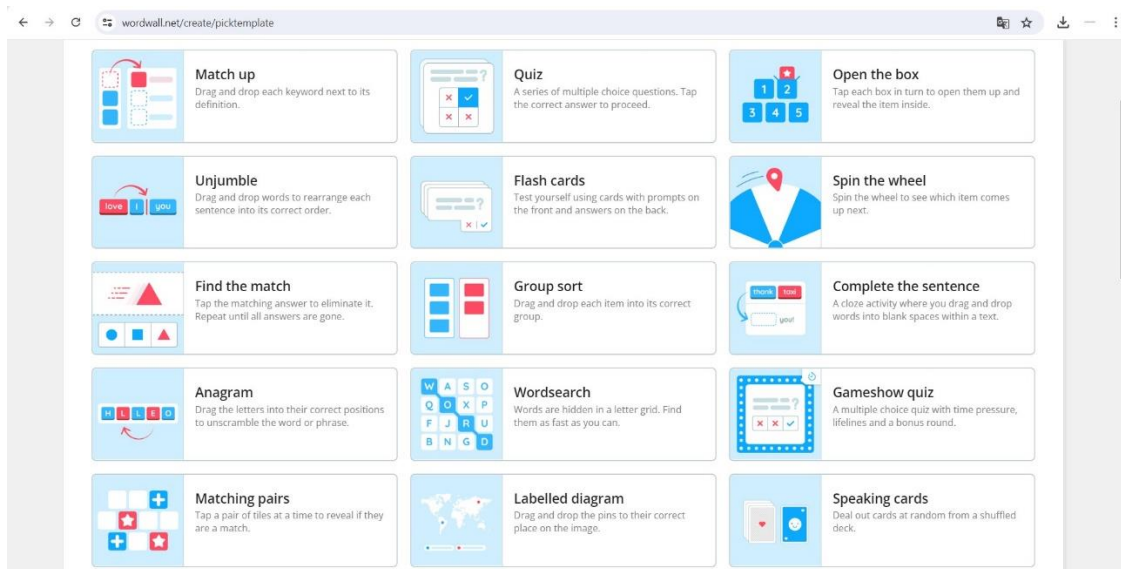
Gambar 2.3 Tampilan *Login*

Selanjutnya pilihlah *create activity*



Gambar 2.4 Tampilan Setelah Login

Lalu pilihlah salah satu template yang ada



Gambar 2.5 Tampilan Fitur Wordwall

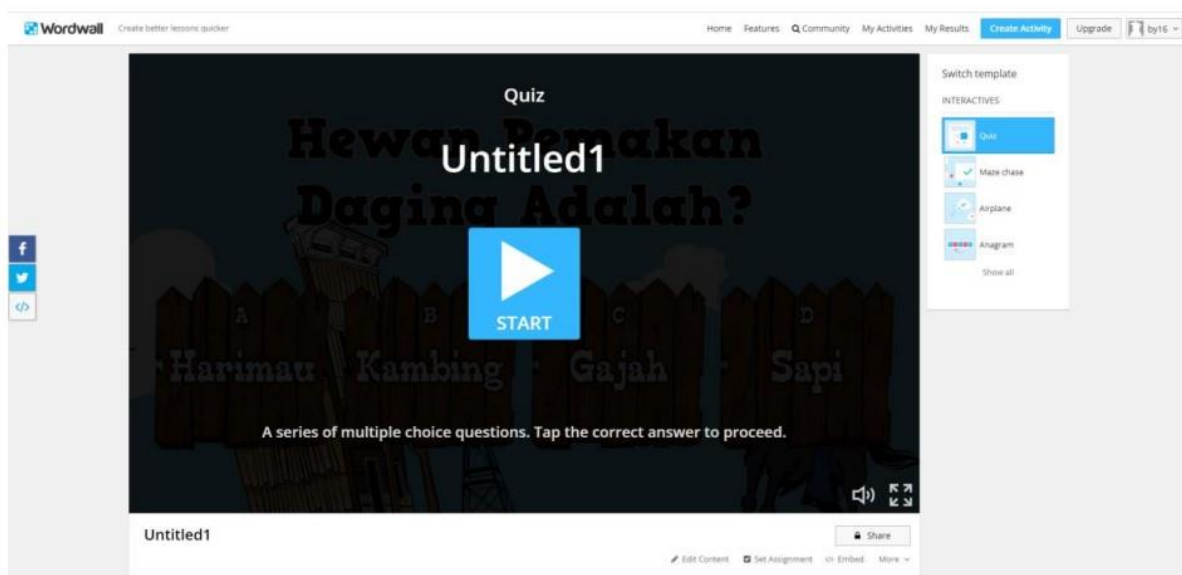
Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan untuk media yang akan dibuat



Gambar 2.6 Tampilan Salah Satu *Template Wordwall*

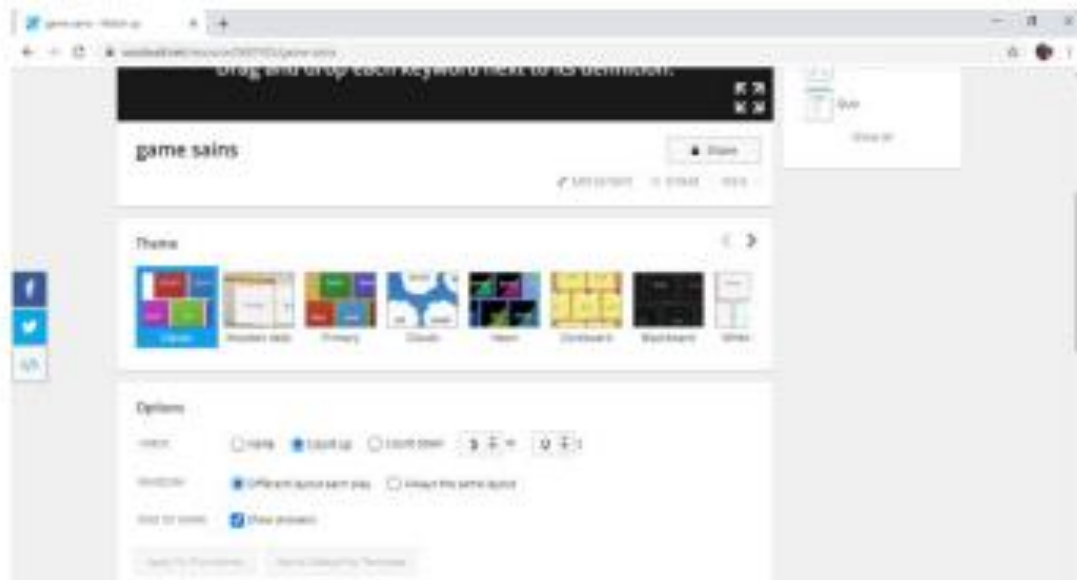
Pilih *done*, sebagai Langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Berikut ialah salah satu contoh penggunaan media wordwall pada pembelajaran yang dilakukan oleh penulis.



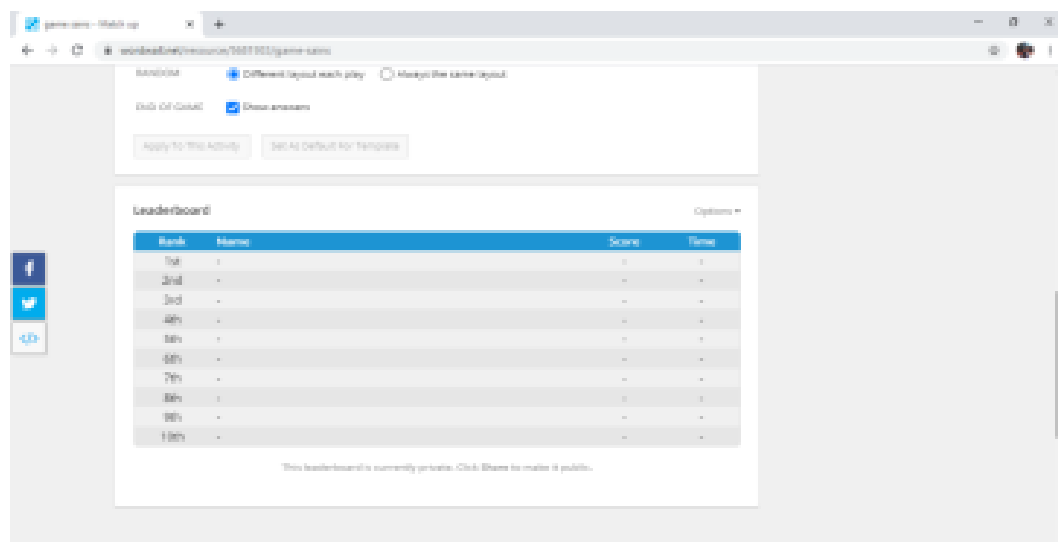
Gambar 2.7 Tampilan Setelah Media Disimpan

Pada gambar di atas yang ada pada sebelah kanan ialah pilihan dari fitur-fitur template yang mana pada menu ini pengguna dapat mengganti template dengan template yang tersedia.



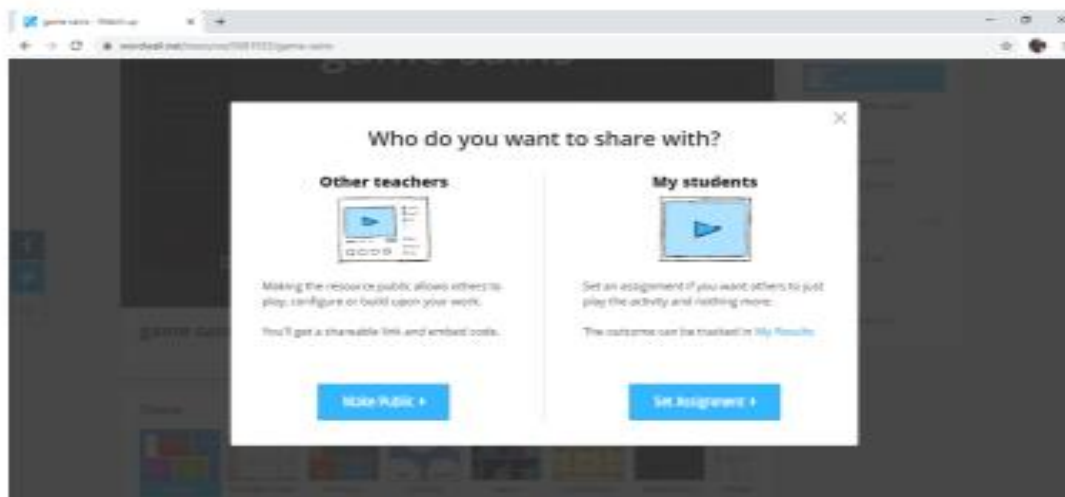
Gambar 2.8 Tampilan Bagian Bawah Saat Media Digunakan

Lalu dibagian bawah yang ada pada media ini juga tersedia beberapa pengaturan ataupun setting yang dapat digunakan untuk mengatur waktu atau pembatas waktu, serta pengguna juga dapat melakukan pengecekan terhadap materi ataupun soal yang telah dibuat.



Gambar 2.9 Tampilan *leaderboard*

Dibagian bawah pengaturan juga terdapat *leaderboard* yang berfungsi untuk mengetahui nama dan nilai peserta didik yang sudah mengikuti kuis dan juga lama waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan kuis yang telah dibuat oleh pengajar.



Gambar 2.10 Tampilan Pilihan Pengiriman Media

Pada gambar yang ada diatas pendidik atau pengguna memiliki dua pilihan, pilihan yang ada disebalah kiri yaitu untuk dibagikan kepada guru dan yang ada disebalah kanan untuk dibagikan kepada peserta didik.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

1. Kelebihan *wordwall*

Menurut Dinda Oktavia Pratiwi : 2022 menyatakan bahwa kelebihan dari media *wordwall* yaitu media ini dapat menawarkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami dan mudah ingat oleh peserta didik. Program *wordwall* mempunyai mode penugasan yang bisa digunakan sehingga peserta didik dapat mengaksesnya dari *smarthpone* mereka sendiri. Sedangkan menurut Annisa Savira dan Rudy Gunawan : 2022 menyatakan bahwa kelebihan dari aplikasi *wordwall* sebagai berikut.

- a. Mempunyai potensi untuk menawarkan kepada peserta didik suatu sistem pembelajaran yang relevan dan mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan baik ditingkat dasar maupun lanjutan.

- b. Aplikasi wordwall dapat diakses dari manapun dengan menggunakan *smartphone*.
- c. Aplikasi inovatif yang memiliki berbagai macam template untuk menarik minat murid dan mendorong kegiatan pembelajaran.

Pendapat diatas sejalan dengan Putri Rahma Aleada : 2022 yang mengatakan bahwa manfaat dari adanya penggunaan aplikasi *wordwall* ini dapat memberikan pembelajaran yang lebih dinamis dan juga interaktif serta mudah digunakan oleh peserta didik. Selain itu peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya melalui ponsel cerdas mereka dari mana saja dan kapan saja, dengan adanya aplikasi *wordwall* ini menunjukkan bahwa ini telah diterapkan di abad 21, saat pembelajaran tidak dibatasi oleh waktu.

2. Kekurangan *wordwall*

Adapun kekurangan dari media *wordwall* ini menurut Septyadi D & Alfiah : 2021, yakni aplikasi *wordwall* ini membutuhkan waktu atau proses yang lebih lama untuk membuatnya, serta media ini adalah media visual, maka materi yang ada pada *wordwall* ini bisa hanya sekedar ditinjau. Adapun menurut Annisa Savira dan Rudy Gunawan : 2022 menyatakan bahwa sebagai berikut.

- a. Dalam pembuatan *wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b. Aplikasi tidak mempunyai akses internet atau kuota maka tidak dapat membuka atau mengakses *wordwall*.
- c. Dalam pengimplementasiannya ukuran huruf terkadang kecil dan tidak dapat diubah.

III METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) saat ini adalah salah satu jenis penelitian yang banyak dikembangkan. Pengertian penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses atau sebuah langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada. Sejalan dengan Sugiyono : 2015 bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang akan dikembangkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda ataupun perangkat keras (*hardware*) seperti buku dan alat pembelajaran lainnya, akan tetapi dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*). Laksono,dkk.,2021. Adapun model pembuatan produk dalam penelitian pengembangan ini ialah model ADDIE. Pemilihan model ADDIE ini disusun secara terprogram dengan susunan-susunan kegiatan yang sistematis. Menurut Mustofa dan Kurniawan : 2020 pengembangan model ADDIE dipopulerkan oleh Robert M. Branch meliputi lima tahapan yaitu :



Gambar 3.1 Alur ADDIE

3.2 Prosedur Pengembangan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran teks prosedur menggunakan aplikasi wordwall untuk peserta didik kelas XII dengan menggunakan model ADDIE sebagai pedoman pengembangan medianya. Adapun prosedur pengembangan atau langkah-langkah sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Adapun beberapa hal yang akan dilakukan pada tahapan analisis ini sebagai berikut.

- a. Tahap pertama, melakukan analisis terhadap penentuan tujuan, pemilihan materi serta sasaran penelitian yang akan dituju.
- b. Tahap kedua, menentukan media pembelajaran, dan media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media *wordwall*.
- c. Tahap ketiga, melakukan prapenelitian pendahuluan di sekolah untuk melihat bagaimana penerapan pembelajaran materi teks prosedur di sekolah sebelum menggunakan media *wordwall*.
- d. Tahap terakhir yaitu pemilihan sasaran pada peserta didik kelas XII pada materi teks prosedur.

2. Tahap Desain (*Design*)

Hal-hal yang akan dilakukan pada tahapan kedua ini yaitu sebagai berikut.

- a. Diawali dengan adanya proses analisis kebutuhan media pembelajaran yang akan digunakan pada pemilihan materi yang telah dilakukan pada tahapan analisis sebelumnya.
- b. Tahap selanjutnya menganalisis serta menentukan berbagai elemen animasi, gambar, audio yang akan digunakan untuk alat pendukung saat menjelaskan materi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan pengembangan ini yaitu :

- a. Memilih terlebih dahulu template yang akan digunakan pada *wordwall*, pembuatan media akan mengacu pada segi desain dan juga segi materi yang telah direncanakan pada tahapan sebelumnya.

- b. Melakukan tinjauan pada media pembelajaran yang telah dibuat dengan cara memvalidasi media pembelajaran yang telah dibuat oleh validator ahli media dan validator ahli materi dengan cara memberikan angket pengukuran yang telah dibuat.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini merupakan langkah-langkah dimana media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diuji cobakan atau diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas untuk membuktikan atau menguji cobakan kelayakan produk berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* kepada peserta didik kelas XII. Uji coba dilakukan dengan melibatkan peserta didik kelas XII yang bertujuan untuk melihat respon yang akan diberikan dari kemenarikan serta kemudahannya media pembelajaran *wordwall* yang telah dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada bagian akhir ini adalah bagian pengukuran ataupun penilaian dari peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran yang akan dilihat dari kelayakan isi media pembelajaran dan penyajian media pembelajaran, untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3.3 Uji Coba Produk

Produk yang telah dihasilkan perlu diuji terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakannya. Uji coba produk ini termasuk pada tahapan pengembangan dan juga tahapan evaluasi. Uji produk pada tahapan ini akan dilakukan oleh validator untuk mengetahui muatan dari segi media yang telah dikembangkan. Selain ada nya peran validator ahli media maka akan ada pula validator ahli materi yang akan mengujikan materi yang terkandung dalam produk. Sedangkan pada tahapan evaluasi, uji coba produk dilakukan dengan melibatkan peserta didik kelas XII di sekolah. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kualitas yang dimiliki oleh produk yang dikembangkan layak ataupun tidak. Berikut dipaparkan uji coba produk dari penelitian pengembangan ini.

3.3.1 Desain Uji Coba

Media adalah produk yang dikembangkan pada penelitian ini, media tersebut akan diuji tingkat kelayakannya menggunakan tiga tahapan yaitu sebagai berikut.

- a. Melakukan validasi kepada ahli media
- b. Melakukan validasi kepada ahli materi
- c. Melakukan uji coba media kepada peserta didik kelas XII

3.3.2 Subjek Uji Coba

Berikut ini dipaparkan subjek uji coba dari pengembangan penelitian ini yaitu :

- a. Tahap Validasi Ahli

Validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada produk berdasarkan penilain serta saran yang peneliti dapatkan dari ahli. Validasi dari ahli terdiri dari validasi media dan validasi materi yang ada dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

- b. Tahap Uji Keterbacaan Peserta Didik Kelas XII

Adanya uji keterbacaan yang ada pada tahapan ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Namun subjeknya terdiri sekitar 50 peserta didik kelas XII dan satu orang guru bahasa indonesia kelas XII MAN 1 Lampung Timur dan SMKS Islam Nurul Iman. Oleh karena itu media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan sudah direvisi akan diuji cobakan kembali pada peserta didik kelas XII serta akan diberikan penilain agar produk dapat direvisi kembali dan menghasilkan media pembelajaran yang relevan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik kelas XII di MAN 1 Lampung Timur dan SMKS Islam Nurul Iman.

3.3.3 Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan media pembelajaran teks prosedur menggunakan aplikasi wordwall siswa kelas XII adalah data kuantitatif dan kualitatif. Dipaparkan sebagai berikut.

- a. Data kuantitatif yaitu jenis data yang dapat diukur ataupun dihitung secara langsung berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan ataupun berbentuk angka. Sejalan dengan Drew : 2017 Penelitian kuantitatif melibatkan pengumpulan data dalam bentuk angka dan merencanakan studi dalam rincian operasi spesifik sering dengan memanipulasi lingkungan untuk menentukan apa yang terjadi. Adapun data kuantitatif yang ada pada penelitian ini adalah hasil yang diperoleh dari skor angket penilaian validator serta skor penilaian dari siswa kelas XII MAN 1 Lampung Timur dan SMKS Islam Nurul Iman.
- b. Data kualitatif adalah sebuah data yang merupakan deskripsi dalam bentuk kalimat. Menurut Gunawan : 2013 Penelitian kualitatif sifatnya deskriptif analitik. Data yang diperoleh seperti hasil pengamatan, hasil wawancara, hasil pemotretan, analisis dokumen, catatan lapangan, disusun peneliti di lokasi penelitian, tidak dituangkan dalam bentuk dan angka-angka. Peneliti segera melakukan analisis data dengan memperkaya informasi, mencari hubungan, membandingkan, menemukan pola dasar data aslinya (tidak ditransformasikan dalam bentuk angka). Hasil analisis data berupa pemaparan mengenai situasi yang diteliti yang disajikan dalam bentuk uraian naratif. Adapun yang termasuk pada data kualitatif pada penelitian ini berupa kritik serta saran terhadap produk yang dikembangkan pada penelitian ini.

3.3.4 Instrumen Penelitian

Seperti yang telah dipaparkan diatas, jenis data yang di gunakan pada penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Adapun instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

- a. Angket

angket atau kuesioner merupakan sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur dalam suatu penelitian. Angket dapat berupa lembaran ataupun media online yang akan digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan penelitian produk media pembelajaran dari hasil pengembangan, kemudian instrumen angket disusun menggunakan skala likert. Menurut peneliti penggunaan angket dalam penelitian membuat pengumpulan data sebagai penilain bahan ukur penelitian akan lebih praktis,

mudah, serta dapat menghemat waktu dan juga tenaga. Sedangkan menurut Sugiyono : 2017 angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pertanyaan tertutup atau terbuka yang dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui internet.

1. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3.1 kisi-kisi angket validasi ahli media

1. Pada instrumen ini terdiri dari : aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi audio visual, dan aspek kemudahan penggunaan dalam hal petunjuk penggunaan media.

2. Kriteria Penilaian :

SS = Sangat Setuju S = Setuju

KS = Kurang Setuju SKS = Sangat Kurang Setuju

3. Deskripsi Kriteria Penilaian :

Deskripsi Skor : Sangat Setuju (SS) : (4) Makna Pilihan SS :

1. Anda sepenuhnya setuju dengan pernyataan yang disajikan pada angket.
2. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sepenuhnya sesuai dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
3. Anda merasa yakin bahwa apa yang dinyatakan dalam pernyataan tersebut terjadi atau relevan dengan kondisi Anda.

Deskripsi Skor : Setuju (S) : (3) Makna Pilihan S :

1. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut cukup relevan dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.

2. Meskipun tidak sepenuhnya yakin, Anda merasa pernyataan tersebut mencerminkan sebagian besar kondisi atau situasi Anda. Setuju biasanya menggambarkan sikap positif, tetapi tidak sekuat Sangat Setuju (SS).

Deskripsi Skor : Kurang Setuju (KS) : (2) Makna Pilihan KS :

1. Anda kurang setuju dengan pernyataan yang disajikan pada angket.
2. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut kurang relevan atau tidak sepenuhnya mencerminkan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
3. Anda merasa ada ketidaksesuaian dengan kondisi yang Anda alami, tetapi masih ada sedikit aspek yang dapat diterima.

Deskripsi Skor : Sangat Kurang Setuju (SKS) : (1) Makna Pilihan SKS :

1. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sama sekali tidak relevan atau bertentangan dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
2. Anda merasa bahwa pernyataan tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang Anda alami. Sangat Kurang Setuju menggambarkan sikap yang sangat negatif terhadap pernyataan dalam angket.

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Aspek Rekaya Perangkat Lunak	Dalam mengakses media ini perlu membutuhkan konektivitas internet Dalam mengakses media ini perlu membutuhkan spesifikasi spesifikasi handphone yang tinggi

		Sederhana dan memikat
		Menu-menu dalam media tersebut mudah untuk digunakan
		media ini dapat diakses dengan mudah
		Media pembelajaran disajikan secara runtut sesuai dengan urutan bagian-bagian materi pada pembelajaran
		Tombol navigasi pada Quiz berfungsi dengan baik
		Kemudahan pemahaman konten multimedia pada media pembelajaran
2.	Aspek Komunikasi dan Audio Visual	Bahasa yang digunakan didalam media mudah dipahami
		Desain tampilan media menarik
		Penggunaan audio pada media sudah baik
		Pemilihan warna pada tema media sudah baik
		Kualitas suara audio pada media sangat jelas dan mudah ditangkap
		materi yang terdapat pada media sesuai dengan kurikulum yang berlaku
3.	Aspek Kemudahan Penggunaan	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami

2. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3.2 kisi-kisi angket validasi ahli materi

1. Pada instrumen ini terdiri dari : aspek kelayakan materi, aspek keterkaitan standar kompetensi kurikulum, aspek akurasi materi.

2. Kriteria Penilaian :

SS = Sangat Setuju S = Setuju

KS = Kurang Setuju SKS = Sangat Kurang Setuju

3. Deskripsi Kriteria Penilaian :

Deskripsi Skor : Sangat Setuju (SS) : (4) Makna Pilihan SS :

1. Anda sepenuhnya setuju dengan pernyataan yang disajikan pada angket.

2. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sepenuhnya sesuai dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
3. Anda merasa yakin bahwa apa yang dinyatakan dalam pernyataan tersebut terjadi atau relevan dengan kondisi Anda.

Deskripsi Skor : Setuju (S) : (3) Makna Pilihan S :

1. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut cukup relevan dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
2. Meskipun tidak sepenuhnya yakin, Anda merasa pernyataan tersebut mencerminkan sebagian besar kondisi atau situasi Anda. Setuju biasanya menggambarkan sikap positif, tetapi tidak sekuat Sangat Setuju (SS).

Deskripsi Skor : Kurang Setuju (KS) : (2) Makna Pilihan KS :

1. Anda kurang setuju dengan pernyataan yang disajikan pada angket.
2. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut kurang relevan atau tidak sepenuhnya mencerminkan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
3. Anda merasa ada ketidaksesuaian dengan kondisi yang Anda alami, tetapi masih ada sedikit aspek yang dapat diterima.

Deskripsi Skor : Sangat Kurang Setuju (SKS) : (1) Makna Pilihan SKS :

1. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sama sekali tidak relevan atau bertentangan dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.

2. Anda merasa bahwa pernyataan tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang Anda alami. Sangat Kurang Setuju menggambarkan sikap yang sangat negatif terhadap pernyataan dalam angket.

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kelayakan Materi	kesesuaian materi yang ada pada media dengan modul ajar
2.	Keterkaitan Standar Kompetensi Kurikulum	bagian-bagian materi yang terdapat pada media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku
3.	Aspek Akurasi Materi	kebenaran konsep pada materi yang ada didalam media pembelajaran
		materi yang disajikan pada media pembelajaran telah runtut
		kemenarikan materi dengan media dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif
		Materi pada media Wordwall dapat menambah wawasan peeserta didik

4. Kisi-Kisi Angket Penilaian Peserta Didik Kelas XI

Tabel 3.3 kisi-kisi angket penilaian peserta didik kelas XI

- Pada instrumen ini terdiri dari : aspek tampilan program, interaktivitas, kemudahan program.
- Kriteria Penilaian :
 - SS = Sangat Setuju S = Setuju
 - KS = Kurang Setuju SKS = Sangat Kurang Setuju
- Deskripsi Kriteria Penilaian :

Deskripsi Skor : Sangat Setuju (SS) : (4) Makna Pilihan SS :

1. Anda sepenuhnya setuju dengan pernyataan yang disajikan pada angket.
2. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sepenuhnya sesuai dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
3. Anda merasa yakin bahwa apa yang dinyatakan dalam pernyataan tersebut terjadi atau relevan dengan kondisi Anda.

Deskripsi Skor : Setuju (S) : (3) Makna Pilihan S :

1. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut cukup relevan dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
2. Meskipun tidak sepenuhnya yakin, Anda merasa pernyataan tersebut mencerminkan sebagian besar kondisi atau situasi Anda. Setuju biasanya menggambarkan sikap positif, tetapi tidak sekuat Sangat Setuju (SS).

Deskripsi Skor : Kurang Setuju (KS) : (2) Makna Pilihan KS :

1. Anda kurang setuju dengan pernyataan yang disajikan pada angket.
2. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut kurang relevan atau tidak sepenuhnya mencerminkan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
3. Anda merasa ada ketidaksesuaian dengan kondisi yang Anda alami, tetapi masih ada sedikit aspek yang dapat diterima.

Deskripsi Skor : Sangat Kurang Setuju (SKS) : (1) Makna Pilihan SKS :

1. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sama sekali tidak relevan atau bertentangan dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.

2. Anda merasa bahwa pernyataan tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang Anda alami. Sangat Kurang Setuju menggambarkan sikap yang sangat negatif terhadap pernyataan dalam angket.

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan program	Kemenarikan warna latar pada media
		Keestetikan warna tulisan dengan warna latar pada media
		Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan
		Huruf mudah dibaca
		Tata latak yang ada pada layar sangat jelas
		Kejelasan suara pada audio media
2	Interaktivitas	Kecepatan respons dari program yang ada pada media
		Ketersediaan waktu untuk mempelajari materi dan menjawab tes mada program media
3	Kemudahan program	Bahasa mudah dipahami
		Kemudahan penggunaan media
		Kemudahan dalam bernavigasi (berpindah dari satu menu/sub menu lainnya)
		Petunjuk penggunaan media mudah dipahami
		Memudahkan siswa belajar secara mandiri

Instrumen Penelitian Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Teks Prosedur Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Siswa Kelas XII

Peneliti : Zayin Zakiya Umma Taqwa

Instrumen evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli media terkait dengan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* yang telah dikembangkan. Kritik dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran ini.

Petunjuk Pengisian :

1. Pada instrumen ini terdiri dari : aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi audio visual, dan aspek lain dalam hal petunjuk penggunaan media.
2. Kriteria Penilaian :
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 KS = Kurang Setuju SKS = Sangat Kurang Setuju
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang ada pada angket dengan memberikan **tanda chek (√)** pada kolom jawaban yang sesuai menurut ahli media.
4. Deskripsi Kriteria Penilaian :

Deskripsi Skor : Sangat Setuju (SS) : (4) Makna Pilihan SS :

1. Anda sepenuhnya setuju dengan pernyataan yang disajikan pada angket.
2. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sepenuhnya sesuai dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
3. Anda merasa yakin bahwa apa yang dinyatakan dalam pernyataan tersebut terjadi atau relevan dengan kondisi Anda.

Deskripsi Skor : Setuju (S) : (3) Makna Pilihan S :

1. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut cukup relevan dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.

2. Meskipun tidak sepenuhnya yakin, Anda merasa pernyataan tersebut mencerminkan sebagian besar kondisi atau situasi Anda. Setuju biasanya menggambarkan sikap positif, tetapi tidak sekuat Sangat Setuju (SS).

Deskripsi Skor : Kurang Setuju (KS) : (2) Makna Pilihan KS :

1. Anda kurang setuju dengan pernyataan yang disajikan pada angket.
2. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut kurang relevan atau tidak sepenuhnya mencerminkan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
3. Anda merasa ada ketidaksesuaian dengan kondisi yang Anda alami, tetapi masih ada sedikit aspek yang dapat diterima.

Deskripsi Skor : Sangat Kurang Setuju (SKS) : (1) Makna Pilihan SKS :

1. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sama sekali tidak relevan atau bertentangan dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
2. Anda merasa bahwa pernyataan tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang Anda alami. Sangat Kurang Setuju menggambarkan sikap yang sangat negatif terhadap pernyataan dalam angket.

No	Aspek Penilaian	Jawaban/penilaian			
		SS	S	KS	SKS
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Dalam mengakses media ini perlu membutuhkan konektivitas internet				
2.	Dalam mengakses media ini perlu membutuhkan spesifikasi spesifikasi handphone yang tinggi				

3.	Sederhana dan memikat				
4.	Menu-menu dalam media tersebut mudah untuk digunakan				
5.	media ini dapat diakses dengan mudah				
6.	Media pembelajaran disajikan secara runtut sesuai dengan urutan bagian-bagian materi pada pembelajaran				
7.	Tombol navigasi pada Quiz berfungsi dengan baik				
8.	Kemudahan pemahaman konten multimedia pada media pembelajaran				
Aspek Komunikasi dan Audio Visual					
9.	Bahasa yang digunakan didalam media mudah dipahami				
10.	Desain tampilan media menarik				
11.	Penggunaan audio pada media sudah baik				
12.	Pemilihan warna pada tema media sudah baik				
13.	Kualitas suara audio pada media sangat jelas dan mudah ditangkap				
14.	materi yang terdapat pada media sesuai dengan kurikulum yang berlaku				
Aspek Lain					
15.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami				

Catatan/Kritik/Saran :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan :

Media pembelajaran wordwall materi teks prosedur mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dinyatakan

*):

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak Layak

Bandar Lampung,..... 2024
Validator,

.....

Instrumen Penelitian Penilaian Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Teks Prosedur Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Siswa Kelas XII

Peneliti : Zayin Zakiya Umma Taqwa

Instrumen evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli materi terkait dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* yang telah dikembangkan. Kritik dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas materi pada media pembelajaran ini.

Petunjuk Pengisian :

1. Pada instrumen ini terdiri dari : aspek kelayakan materi, aspek keterkaitan standar kompetensi kurikulum, aspek akurasi materi.
2. Kriteria Penilaian :
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 KS = Kurang Setuju SKS = Sangat Kurang Setuju
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang ada pada angket dengan memberikan **tanda chek (√)** pada kolom jawaban yang sesuai menurut ahli media.
4. Deskripsi kreteria penilaian
 Deskripsi Skor : Sangat Setuju (SS) : (4) Makna Pilihan SS :
 1. Anda sepenuhnya setuju dengan pernyataan yang disajikan pada angket.
 2. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sepenuhnya sesuai dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
 3. Anda merasa yakin bahwa apa yang dinyatakan dalam pernyataan tersebut terjadi atau relevan dengan kondisi Anda.
 Deskripsi Skor : Setuju (S) : (3) Makna Pilihan S :
 1. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut cukup relevan dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.

2. Meskipun tidak sepenuhnya yakin, Anda merasa pernyataan tersebut mencerminkan sebagian besar kondisi atau situasi Anda. Setuju biasanya menggambarkan sikap positif, tetapi tidak sekuat Sangat Setuju (SS).

Deskripsi Skor : Kurang Setuju (KS) : (2) Makna Pilihan KS :

1. Anda kurang setuju dengan pernyataan yang disajikan pada angket.
2. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut kurang relevan atau tidak sepenuhnya mencerminkan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
3. Anda merasa ada ketidaksesuaian dengan kondisi yang Anda alami, tetapi masih ada sedikit aspek yang dapat diterima.

Deskripsi Skor : Sangat Kurang Setuju (SKS) : (1) Makna Pilihan SKS :

1. Pilihan ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sama sekali tidak relevan atau bertentangan dengan pengalaman, pandangan, atau keyakinan Anda.
2. Anda merasa bahwa pernyataan tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang Anda alami. Sangat Kurang Setuju menggambarkan sikap yang sangat negatif terhadap pernyataan dalam angket.

No	Aspek	Jawaban/penilaian			
		SS	S	KS	SKS
Kelayakan Materi					
1.	kesesuaian materi yang ada pada media dengan modul ajar				
keterkaitan Standar Kompetensi Kurikulum					
2.	bagian-bagian materi yang terdapat pada media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku				

Aspek Akurasi Materi					
3.	kebenaran konsep pada materi yang ada didalam media pembelajaran.				
4.	materi yang disajikan pada media pembelajaran telah runtut.				
5.	kemenarikan materi dengan media dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif				
6.	Materi pada media Wordwall dapat menambah wawasan peeserta didik				

Catatan/Kritik/Saran :

.....

Kesimpulan :

Materi teks prosedur pada media pembelajaran wordwall mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dinyatakan

*):

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak Layak

Bandar Lampung, 2024

Validator,

.....

Instrumen Penelitian Penilaian Responden Peserta Didik

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Teks Prosedur Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Siswa Kelas XII

Peneliti : Zayin Zakiya Umma Taqwa

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah angket dengan seksama.
2. Berikan **tanda cek** (√) pada kolom yang kategorinya sesuai dengan penilaian kalian terhadap media pembelajaran *wordwall* pada kolom jawaban yang telah tersedia pada angket.
3. Tulislah data diri kalian ditempat yang telah disediakan.
4. Kriteria Penilaian :
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 KS = Kurang Setuju SKS = Sangat Kurang Setuju
5. Komentar, kritik dan saran silahkan ditulis pada tempat yang telah disediakan.

Nama :

No. Absen :

Kelas :

No.	Aspek Penilaian	Jawaban/Penilaian			
		SS	S	KS	SKS
Tampilan Program					
1.	Kemenarikan warna latar pada media				
2.	Keestetikan warna tulisan dengan warna latar pada media				
3.	Kesesuai jenis dan ukuran tulisan				

4.	Huruf mudah dibaca				
5.	Tata latak yang ada pada layar sangat jelas.				
6.	Kejelasan suara pada audio media				
Interaktivitas					
7.	Kecepatan respons dari program yang ada pada media				
8.	Ketersediaan waktu untuk mempelajari materi dan menjawab tes pada program media				
Kemudahan Program					
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
10.	Kemudahan penggunaan media				
11.	Kemudahan navigasi pada media (berpindah dari satu menu/sub menu lainnya)				
12.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami				
13.	Memudahkan siswa belajar secara mandiri				

Catatan/Kritik/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

b. Wawancara

Wawancara yaitu sebuah kegiatan tanya jawab yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan dan dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung. Sedangkan (Amiran : 2016) mengungkapkan bahwa wawancara merupakan komunikasi antara peneliti dengan subjek yang diteliti melalui pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan informasi yang dituju. Wawancara adalah salah satu kegiatan yang ada didalam penelitian pengembangan ini. Bentuk informasi yang akan diperoleh dari wawancara ini berupa tulisan.

Tabel 3.4 Instrumen Wawancara Pada Guru dan Peserta Didik

1. Wawancara Guru

Aspek	Pertanyaan
Penggunaan Media Pembelajaran	1. Apakah guru sering menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar.? 2. Apakah guru terampil menggunakan media pembelajaran berbasis tekonologi? 3. Apakah guru menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik?
Kebutuhan Media Pembelajaran	1. Apakah guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara online.? 2. Apakah guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara online.? 3. Media pembelajaran berbasis gemifikasi akan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.?
Kendala dalam	1. Apakah guru sering menghadapi kendala teknis dalam

<p>Penggunaan Media Pembelajaran</p>	<p>penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi.?</p> <p>2. Apakah guru masih merasa kesulitan menumakan media pembelajaran selain dari buku cetak.?</p> <p>3. Apakah akses internet yang terbatas menyulitkan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital.?</p>
---	--

2. Wawancara Peserta Didik

Aspek	Pertanyaan
<p>Pengalaman Belajar Bahasa Indonesia</p>	<p>1. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Indonesia? Mengapa?</p> <p>2. Bagian mana dari pelajaran Bahasa Indonesia yang menurutmu paling mudah? Mengapa?</p> <p>3. Bagian mana yang paling sulit? Apa yang membuat bagian itu sulit?</p> <p>4. Apakah materi teks prosedur pada pelajaran Bahasa Indonesia mudah dipahami ?</p> <p>5. Apakah kamu merasa cukup memahami materi yang diajarkan? Jika tidak, apakah media interaktif <i>wordwall</i> ini bisa membantu lebih baik?</p>
<p>Keterampilan Bahasa</p>	<p>1. Apakah kamu kesulitan memahami teks bacaan dalam Bahasa Indonesia?</p> <p>2. Apakah kamu merasa kesulitan dalam menulis teks, esai, atau cerita dalam Bahasa Indonesia?</p> <p>3. Bagaimana cara kamu mengatasi kesulitan ini?</p>
<p>Kebutuhan Dalam Pembelajaran</p>	<p>1. Apakah di sekolah masih menggunakan bahan dan media ajar yang bersifat konvensional?</p> <p>2. Apakah menurutmu penggunaan teknologi atau media interaktif <i>wordwall</i> (seperti video, aplikasi) bisa</p>

	<p>membantu proses belajar Bahasa Indonesia?</p> <p>3. Apa jenis metode atau kegiatan pembelajaran yang paling membantu kamu dalam belajar Bahasa Indonesia? (misalnya: diskusi kelompok, tugas menulis, presentasi, membaca bersama)</p>
--	---

c. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi ini merupakan suatu proses kegiatan yang penting dengan cara memngumpulkan segala bukti nyata, dan bukti nyata tersebut dapat berupa foto, vidio, catatan, transkrip dan sebagai nya. Metode dokumentasi ini dilaksanakan karna bertujuan untuk mendapatkan data yang tidak didapatkan pada teknik pengumpulan data sebelumnya.

3.3.5 Teknik Analisis Data

Pada tahapan teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah kegiatan yang akan berfungsi untuk mengajabarkan semua pendapat, saran serta tanggapan yang diberikan oleh validator dari lembaran angket atau kuesioner yang telah dibuat sebelumnya. Analisis yang akan dilakukan sebagai berikut.

a. Analisis data validasi ahli materi, ahli media, dan juga respon peserta didik.

Angket tanggapan dari responden yang besifat kuantitatif akan diolah untuk menjadi penyajian yang presentase memakai skala likert yang akan menjadi skala pengukuran sama seperti pada tabel yang terdapat dibawah yaitu tingkat pengukuran skala pada penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban Responden

No	Analisi Kuantitatif	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Kurang	3
4	Sangat Kurang	2

- 1) Menghitung data dengan cara menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban yang diperoleh oleh responden menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P : Peresentase

Σ : Jumlah skor keseluruhan jawaban yang didapatkan

Σxi : jumlah skor tertinggi dalam satu aspek kemudian dikalikan 100%

- 2) Selanjutnya peneliti mencari rata-rata hasil dari presentase jawaban dari responden yang kemudian di korvensikan didalam pernyataan dalam penilaian untuk menetapkan kualitas dan manfaat yang diperoleh dari produk yang dikembangkan berdasarkan pendapat peserta didik. Pengkonvresian skor menjadi sebuah penilaian terdapat pada tabel dibawah.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Persentase Kelayakan (%)	Kategori
>75 - 100 %	Sangat Layak
>50 - 75 %	Layak
>25 - 50 %	Kurang Layak
0 – 25 %	SangatTidak Layak

(Sumber: Prasakti, 2020)

b. Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

Keefektivitasan media pembelajaran *wordwall* dapat diketahui dari hasil pengerjaan soal dengan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dari data yang dihasilkan selanjutnya akan diolah menjadi pengukur dari hasil yang didapatkan oleh masing-masing responden dan akan dikelompokan dengan kategori yang telah ditentukan.

Selanjutnya menghitung dari presentase peserta didik menggunakan rumus berikut :

Tabel 3.6 Rumus *N-Gain*

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor tes kemampuan awal}}{\text{skor maksimal} - \text{skor tes kemampuan awal}}$$

Tabel 3.7 Kisi-kisi Nilai Rata-Rata *N-Gain* Ternormalisasi dan Klasifikasinya

Rata-Rata	Klasifikasi	Tingkat Efektivitas
$N\text{-Gain} > 0.70$	Tinggi	Efektif
$0.30 < N\text{-Gain} < 0.70$	Sedang	Cukup Efektif
$N\text{-Gain} < 0.30$	Rendah	Kurang Efektif

c. Analisis Hasil Wawancara

Wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bertujuan agar mendapatkan sebuah jawaban dari beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk memperkuat adanya sebuah data yang diperoleh. Analisis dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti serta adanya jawaban yang telah diberikan oleh validator ahli media dan validator ahli materi didalam wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran teks prosedur menggunakan aplikasi *wordwall* siswa kelas XII dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan pendekatan ADDIE, dengan tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan yang mendalam dengan mengidentifikasi kesulitan peserta didik. Media *wordwall* mendapat hasil yang diharapkan sesuai dari penilaian ahli materi dan ahli media. Implementasi dilakukan di 2 sekolah yaitu MAN 1 Lampung Timur dan SMKS Islam Nurul Iman dengan melibatkan 50 peserta didik, Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Wordwall* yang dikembangkan memiliki skor validasi yang tinggi mendapatkan presentase nilai 97,3% dengan penilaian dari ahli media yang menyatakan bahwa media tersebut sangat menarik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran teks prosedur.
2. Kelayakan pengembangan media pembelajaran teks prosedur menggunakan aplikasi *wordwall* siswa kelas XII mendapatkan hasil presentase 93,3% yang artinya termasuk pada kategori sangat layak untuk digunakan dari ahli materi, sama halnya dengan hasil validasi kepada ahli media mendapat hasil sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media *wordwall* yang telah dikembangkan sangat menarik terutama dari cakupan konten, kejelasan penyampaian, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media *wordwall* hal ini terlihat dari hasil peningkatan pada MAN 1 Lampung Timur sebesar 39,7% dan SMKS Islam Nurul Iman sebesar 40,2% dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* memberikan manfaat yang signifikan pada pembelajaran peserta didik di MAN 1 Lampung Timur dan SMKS Islam Nurul Iman. Sehingga produk media *wordwall* dinyatakan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

5.2 Saran

Berlandaskan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyarankan sebagai berikut :

1. Bagi peneliti lainnya, peneliti merekomendasikan agar mengembangkan pengembangan media pembelajaran teks prosedur menggunakan aplikasi *wordwall* yang diimplementasikan ke dalam jenis teks lain selain teks prosedur sehingga dapat memperluas pengembangan kemandirian belajar pada materi lain.
2. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XII SMA/SMK/MAN, peneliti menyarankan agar menggunakan bahan ajar digital dalam pembelajaran teks prosedur. Peneliti juga menyarankan agar guru bisa menguasai dan menyajikan media yang interaktif seperti *Wordwall* untuk pembelajaran teks lainnya selain teks prosedur agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, motivasi peserta didik untuk belajar akan meningkat sehingga kemandirian belajarnya akan turut pula meningkat. Sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran, guru harus menyelaraskan bahan ajar yang disajikan dengan mempertimbangkan kodrat alam dan kodrat zaman peserta didik. Hal ini sesuai dengan filosofi pendidikan nasional yang diusung oleh Ki Hajar Dewantara, yaitu kodrat alam dan kodrat zaman.
3. Bagi peserta didik kelas XII SMA, media pembelajaran teks prosedur menggunakan aplikasi *wordwall* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemandirian belajar, baik di sekolah maupun di rumah agar pemahamannya terhadap bacaan teks prosedur juga meningkat. media pembelajaran teks prosedur menggunakan aplikasi *wordwall* dapat dioperasionalkan di ponsel pintar berbasis *Android dan iOS* secara berulang kali sesuai kebutuhan peserta didik.
4. Bagi pembaca pada umumnya, penelitian ini bisa dijadikan sebagai literatur rujukan tentang pengembangan media pembelajaran teks prosedur menggunakan aplikasi *wordwall* dan keberkaitan antara kegunaan dan kesenangan yang dirasakan ketika memakai media pembelajaran *wordwall* serta dampaknya pada kemandirian belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aladea, P. . (2022). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa SD*. Doctoral dissertation, FKIP UNPAS.
- Aminuddin. (1985). *Semantik : Pengantar Studi Tentang Makna*. Sinar Baru.
- Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12367>.
- Anita, R. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*. FKIP UIN SUNAN KALIJAGA.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Ayunisyah, S. D., Arifin, M., & Yulistio, D. (2020). Analisis struktur teks prosedur siswa kelas vii smpn 7 kota bengkulu 1. *Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 118–127.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. Sarama Tutorial Nurani Sejahtera.
- Drew, C. ., Hardman, M., & Hosp, J. (2017). *Penelitian Pendidikan: Merancang dan Melaksanakan Penelitian pada Bidang Pendidikan*. Indeks.
- Dwi, M. (2017). *Pengembangan Buku Pengayaan Menyusun Teks Prosedur Pengelolaan Sumber Daya Kelautan Masyarakat Pesisir Bermuatan Nilai Humanistik Untuk Peserta Didik SMP*. Universitas Negeri Semarang.
- Ekaningtiass, P., Fitriani, H., Nurudin, M. N., & Akhadiyah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Teknologi pada Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII SMP. *Bahasa Indonesia Prima*, 06(01), 841–847.
- Gunawan. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. UM Press.
- Gupta, A., & Pathania, P. (2021). To study the impact of google classroom as a platform of learning and collaboration at the teacher education level. *Education and Information*

- Technologies. *Educational Research and Reviews*, 26(1).
- Harlina, N., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Bahasa Indonesia Prima*, 1(1).
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional, NO : 9788-602-53231-4-0*.
- Hawlitcheck, A., & Joeckel, S. (2017). Increasing The Effectiveness of Digital Educational Games: The Effects of a Learning nstruction on Student' Learning, Motivaton and Cognitive Load. *Journal of Education Research*, 20(1).
- Intiana, & Hariana, S. (2014). *Telaah Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia*. FKIP Universitas Mataram.
- Kemendikbud. (2016). *Bahasa Indonesia Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan-Edisi Revisi*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang.
- Kharisma, G. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning untuk Memahami Teks Prosedural. *Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1).
- Laksono. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4).
- Larusson, & Alterman. (2009). Wikis to support the collaborative part of collaborative learning. *Journal of Computer & Education*, 4(7).
- Lestari, & Sudarsi. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).
- Mahsun. (2014). *Teks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Kurikulum 2013.
- Mujahida, & Rus'an. (2019). Analisis Perbandingan Teacher Centered dan Learner Centered. *Journal of Pedagogy*, 2(2).
- Nadia, K., Afiani, & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1).
- Naserly. (2020). Implementasi Zoom, Google Classroom, dan Whatsapp Group dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Olisna, Z., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3).
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education Universitas Jenderal Soedirman IAIN Metro*, 2(2), 136–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Paramita, C. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Visual. *PENDIPA Journal of Science Education*, 1(2), 101–114.
- Prasakti, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Inverse Kinematik Dengan Cnc Drawing Robot Pada Mata Kuliah Robotika. *SI Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.*, 9–25.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Edumaspul. Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(2).
- Rasagama, I. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video YouTube untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 8(2).
- Safina, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Teks Cerpen Siswa Kelas XI MAS Proyek Univa Medan. *Jurnal Dialect*, 1(1).
- Salam, U. (2020). The students' use of google classroom in learning english. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, 9(4).

- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4).
- Simatupang, Y. J. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Dengan Model Pembelajaran Pair Check. *Educational Journal of History and Humanities*, 8(2), 191–206.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2011). *Media Pengajaran*. Algensindo.
- Sudjana, & Rivai. (1992). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur. *PENDIPA Journal of Science Education*, 09(03), 323–335.