

# **Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Prosedur Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas VII SMPN Satu Atap Punaga Kabupaten Takalar**

**Rosmiati<sup>1</sup>**

**Munirah<sup>2</sup>**

**Abd. Rahman Rahim<sup>3</sup>**

**<sup>123</sup>Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Universitas Muhammadiyah Makassar**

**<sup>1</sup>Umhyumiee@gmail.com**

**<sup>2</sup>munirah@unismuh.ac.id**

**<sup>3</sup>abraranismuh65@gmail.com**

## **Abstrak**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan prototipe, membuktikan validitas, membuktikan kepraktisan, dan mengetahui efektivitas bahan ajar interaktif menulis teks prosedur dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas VII. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan 4 dimensi (*Four-D Models*). Subjek penelitian yakni Validator ahli materi, validator praktisi, guru, kepala sekolah, dan peserta didik kelas VII. Teknik analisis data pada penelitian ini : prototipe, analisis validasi, analisis kepraktisan, analisis keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Prototipe yang dihasilkan yakni definisi teks prosedur, struktur teks prosedur, ciri kebahasaan teks prosedur, jenis-jenis teks prosedur, langkah-langkah menyusun teks prosedur, contoh-contoh teks prosedur secara kontekstual, tugas mandiri dan tugas kelompok, tes formatif. Modul interaktif menulis teks prosedur dinyatakan valid. Modul interaktif menulis teks prosedur dinyatakan praktis. Modul interaktif menulis teks prosedur dinyatakan efektif.

**Kata kunci :** *Bahan Ajar, Interaktif, Teks Prosedur*

## **Pendahuluan**

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia, pendidikan sangat berpengaruh bagi masa depan manusia, karena melalui kegiatan pendidikan manusia dapat mengangkat harkat dan martabatnya.

pendidikan di sekolah merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia dalam hal ini terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan sumber daya manusia. Dalam proses belajar mengajar perlu ditetapkan tujuan pembelajaran agar pembelajaran lebih terarah dan dapat mencapai pembelajaran yang tepat waktu dan tepat guna. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya suatu kompetensi atau perilaku pada peserta didik setelah peserta didik terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran. Salah satu usaha dalam membangun proses kegiatan pembelajaran yakni guru harus menyusun pembelajaran yang memudahkan guru dalam mengkomunikasikan pembelajaran, menyusun media

pembelajaran dan penggunaan bahan ajar, serta memudahkan guru dalam menyusun assesmen pembelajaran. .

Poses kegiatan belajar merupakan kegiatan interaktif antara pendidik dan peserta didik serta lingkungan belajar. Hubungan interaktif dan komunikasi yang baik dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan agar terjalin kerja sama yang baik antara pendidik dan peserta didik untuk saling mendapatkan umpan balik yang sangat penting untuk menambah pengetahuan. Kegiatan belajar mengajar harus dimulai dari penyusunan perencanaan pembelajaran serta komunikasi yang baik. Penyediaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran merupakan tugas penting bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar terkonsep, teratur dan terarah. Untuk itu, seorang guru harus mampu menyusun sebuah bahan ajar secara jelas.

Hal yang dilakukan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran yakni penggunaan bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Bahan ajar merupakan salah satu bagian perangkat pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar karena bahan digunakan sebagai sarana bagi peserta didik untuk belajar lebih aktif dan mandiri.

Dalam upaya membangun proses belajar mengajar agar lebih efektif, efisien, dan lebih terarah kepada kompetensi yang diajarkan, maka pendidik penting untuk melakukan pengembangan bahan ajar. Dalam bahan ajar terdapat materi-materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Bahan ajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pencapaian kompetensi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu, perlu merumuskan bahan ajar yang dapat mendukung keterlaksanaan kegiatan pendidikan yang baik, terkhusus pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Materi yang dituangkan dalam bahan ajar harus sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, materi pokok/esensial, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Beberapa bahan ajar yang dapat digunakan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah buku, handout, modul, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). (Riadi, 2015).

Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks yang diajarkan pada kelas VII yakni teks deskripsi, teks cerita fantasi, teks Prosedur, teks laporan hasil observasi, teks puisi rakyat, teks fabel, dan teks surat pribadi dan surat dinas. Pada kurikulum saat ini yang diterapkan di sekolah-sekolah menuntut guru untuk mampu memilih metode, pendekatan dan penggunaan bahan ajar yang cocok dengan karakter peserta didik. Pembelajaran pada kompetensi keterampilan menulis merupakan salah satu kegiatan yang perlu untuk ditingkatkan dalam mengasah kreativitas peserta didik. Pada kompetensi kurikulum ini adalah menulis teks prosedur untuk kelas VII.

Dalam menyusun bahan ajar menulis teks prosedur, materi yang digunakan nantinya ialah secara kontekstual berdasarkan lingkungan peserta didik yang kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan secara kreatif sesuai dengan apa yang mereka amati pada lingkungan di sekitar mereka. Peserta didik dapat mengamati secara langsung berbagai aktivitas, baik mengenai cara-cara melakukan atau membuat sesuatu yang ada di lingkungannya, maupun mengenai cara menggunakan sesuatu. Penggunaan pendekatan secara kontekstual dalam pembelajaran menulis/menyusun teks prosedur secara tidak langsung membangun motivasi belajar dan memudahkan peserta didik dalam menentukan sebuah topik dalam menyusun teks prosedur yang dimulai dengan mengembangkan judul, menentukan tujuan penulisan, menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dan langkah-langkah/proses atau tahapan sesuai

struktur teks prosedur dengan urutan yang benar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik sesuai dengan KKM yang berlaku di sekolah.

Penerapan kurikulum 2013 menuntut aktivitas atau orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik orientasi pembelajaran ini diharapkan adanya perubahan pada peserta didik menjadi peserta didik yang mampu belajar secara mandiri dan guru berperan sebagai fasilitator pendidikan bagi peserta didik. Belajar mandiri adalah cara belajar aktif dan partisipatif dalam mengembangkan kompetensi diri tanpa terkait dengan kehadiran guru di kelas. (Tia, 2020). Namun, pelaksanaan Bahasa Indonesia di SMPN Satu Atap Punaga belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran, juga dipengaruhi karena ketersediaan bahan ajar yang sangat minim.

Bahan ajar pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMPN Satu Atap Punaga masih sebatas ketersediaan bahan ajar berupa buku paket Bahasa Indonesia dan buku bacaan yang berkenaan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahan ajar tersebut secara umum masih mencakup seluruh kompetensi dasar yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis. Keterbatasan bahan ajar ini sangat mempengaruhi hasil capaian kompetensi peserta didik.

Merujuk dari masalah keterbatasan bahan ajar tersebut di atas, peneliti menyusun solusi alternatif dalam kegiatan proses pembelajaran, salah satunya pada pengembangan bahan ajar yakni modul pembelajaran sebagai pembelajaran interaktif. Kegiatan pembelajaran dalam bahan ajar tersebut dipusatkan pada siswa. Penyusunan bahan ajar tersebut diharapkan siswa dapat lebih interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

## Metode

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan bahan ajar ini yakni berupa modul interaktif menulis teks prosedur

Penelitian pengembangan bahan ajar ini menggunakan metode penelitian pengembangan pendidikan R&D (*educational research and development*) dengan menggunakan model 4D (*Four-D Models*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yakni tahap *define* (definisi), tahap *design* (perencanaan), tahap *develop* (pengembangan) dan tahap *disseminate* (penyebaran).

Pada penelitian ini dipandang perlu dilakukan uji coba agar produk yang dihasilkan layak digunakan dan bermutu untuk meningkatkan interaktif dan hasil kompetensi peserta didik, uji coba produk dilakukan sebagai syarat yang harus dipenuhi oleh peneliti dalam melakukan dan menyusun hasil penelitian pengembangan.

Kegiatan yang dilaksanakan pada pengembangan bahan ajar ini yaitu melakukan observasi lapangan, menyusun bahan ajar yang berorientasi pada pembelajaran yang interaktif, menguji kelayakan produk melalui proses validasi yang dilakukan oleh 2 orang validator, uji kepraktisan, dan keefektifan. Subjek penelitian ini melibatkan validator bahan ajar yakni validator ahli, validator praktisi, kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelas VII.

Data yang digunakan yakni data kuantitatif. Data kuantitatif deskripsi ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan bahan ajar berupa: data hasil wawancara dan observasi, data tingkat kelayakan (validasi) bahan ajar berdasarkan hasil instrumen validasi, data respon guru data respon peserta didik terhadap bahan

ajar. data keterlaksanaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas, data hasil capaian kompetensi belajar peserta didik, dan data aktivitas dalam proses belajar peserta didik.

Data hasil penelitian diperoleh melalui instrumen uji coba yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Hasil analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik data pada masing-masing variabel:

1) Prototipe.

Mengidentifikasi masalah-masalah yang ada, serta mengumpulkan informasi-informasi lain yang diperlukan untuk merancang bahan ajar.

2) Analisis validasi.

Analisis angket validasi dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum ni}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Skor Penilaian

$\sum ni$  = Skor yang diperoleh

Hasil analisis angket dikonversikan menggunakan kriteria skor penilaian validasi.

| Skor Kualitas         | Kriteria Kelayakan (valid) |
|-----------------------|----------------------------|
| $0 < P \leq 25\%$     | Sangat kurang layak        |
| $25\% < P \leq 50\%$  | Kurang layak digunakan     |
| $50\% < P \leq 75\%$  | Layak digunakan            |
| $75\% < P \leq 100\%$ | Sangat layak digunakan     |

3) Analisis kepraktisan

a. Respon Guru dan Peserta Didik.

Hasil angket dianalisis menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

Dengan:

$$x_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maks}} \times 4$$

Keterangan:

X = rata-rata akhir

$X_i$  = nilai uji operasional angket tiap peserta didik

n = banyaknya peserta didik yang mengisi angket

Penkonverisan nilai hasil instrumen menjadi pernyataan dapat dilihat pada tabel berikut.

| Skor Kualitas | Kriteria Kemerarikan  |
|---------------|-----------------------|
| 3,26 <x≤ 4,00 | sangat menarik        |
| 2,51 <x≤ 3,26 | menarik               |
| 1,76 <x≤ 2,51 | Kurang menarik        |
| 1,00 <x≤ 1,76 | Sangat kurang menarik |

a. Keterlaksanaan Bahan Ajar

Menghitung presentase yang diperoleh dengan rumus

Keterangan :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

- P = presentase keterlaksanaan
- $\sum x$  = jumlah skor yang diperoleh
- N = banyaknya butir pernyataan.

Kriteria Keterlaksanaan pembelajaran.

| Rentang Presentase | Klasifikasi |
|--------------------|-------------|
| 85 < p             | Sangat Baik |
| 70 < p ≤ 85        | Baik        |
| 50 < p ≤ 70        | Kurang Baik |
| P ≤ 50             | Tidak Baik  |

1) Analisis keefektifan.

Indikator yang digunakan untuk menentukan keefektifan bahan ajar yaitu; tes hasil belajar dan lembar aktifitas peserta didik. Efektivitas bahan ajar dalam penelitian dilihat dari presentase peserta didik yang memperoleh nilai dari hasil belajar menyusun teks prosedur di atas nilai minimal kelulusan (KKM).

Analisis data aktivitas mahasiswa menggunakan rumus presentase (%)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Presentase efektivitas
- F = Frekuensi aktivitas
- N = Banyaknya Individu

| Interval | Kriteria       |
|----------|----------------|
| 76-100%  | Sangat Efektif |
| 56-75%   | Efektif        |
| 40-55%   | Kurang efektif |
| < 40%    | Tidak Efektif  |

## Hasil

### **Define (defenisi)**

#### **Analisi Awal**

Hasil dari pengamatan melalui pengisian lembar instrumen observasi dan wawancara terhadap guru ditemukan beberapa masalah dan kendala yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran, yakni :

- 1) Minimnya fasilitas belajar yang mampu menunjang pembelajaran siswa seperti laboratorium komputer.
- 2) Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak mata pelajaran yakni buku siswa dan buku guru Bahasa Indonesia.
- 3) Proses pembelajaran yang masih terpaku pada guru.
- 4) Penggunaan metode ceramah dalam menyampaikan materi masih dominan digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran
- 5) Peserta didik lebih pasif dalam pembelajaran.
- 6) Peserta didik masih menjadikan guru sebagai pusat informasi sehingga kurang mandiri dalam belajar disebabkan karena minimnya bahan ajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran

#### **Anlisis Peserta Didik**

Dari hasil dari pengamatan dengan menggunakan lembar observasi dan wawancara guru menunjukkan bahwa masih terdapat kendala terhadap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yakni :

- 1) Peserta didik kebanyakan yang pasif dalam kegiatan pembelajaran dan terlihat kurang fokus dalam menerima materi belajar.
- 2) Peserta didik kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Terbatasnya ketersediaan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi terkait pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik.
- 4) Kurangnya fasilitas belajar yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan kompetensi belajar peserta didik.

#### **Analisis Konsep**

Kompetensi Dasar dan Indikator sebelum pengembangan Modul Interaktif pembelajaran Bahasa Indonesia:

| <b>Kompetensi Dasar</b>   | <b>Indikator</b>   |
|---|--|
| 1.6 Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dll) dengan memperhatikan truktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis. | 1.6.1 Menyusun teks prosedur dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan.<br>1.6.2 Memeragakan secara lisan cara melakukan/mebuat dengan memerhatikan penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ ejaan |

### **Analisi Tugas**

- 1) Menugaskan kepada peserta didik untuk menyusun teks prosedur secara berkelompok.
- 2) Memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk memeragakan teks prosedur yang telah disusun.

### **Analisis Tujuan**

Setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, peserta didik diharapkan dapat :

- 1) Menyusun teks prosedur dengan memerhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/tanda baca/ejaan.
- 2) Memeragakan secara lisan cara melakukan/membuat dengan memerhatikan penggunaan kata kalimat/tanda baca/ejaan.

### **Design (perancangan)**

- a. Penyusunan tes  
Penyusunan tes dilakukan dengan pemetaan tes yakni: Tugas mandiri dan tugas kelompok.
- b. Pemilihan Format  
Format yang digunakan dalam penyusunan modul interaktif ini, sebagai berikut :
  - 1) Halaman Judul
  - 2) Kata Pengantar
  - 3) Daftar Isi
  - 4) Pendahuluan
    - a. Deskripsi Singkat
    - b. Relevansi
    - c. Petunjuk Belajar
  - 5) Kegiatan Inti
    - a. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi
    - b. Tujuan Pembelajaran
    - c. Materi Ajar
  - 6) Kegiatan Belajar
  - 7) Tes Formatif
  - 8) Glosarium
  - 9) Daftar Pustaka.

### **Rancangan Awal**

Aspek- aspek dalam menyusun modul interakti ini, antara lain :

- 1) Aspek kelayakan isi.
- 2) Aspek kelayakan kebahasaan.
- 3) Aspek penyajian
- 4) Aspek interaktif
- 5) Aspek kontekstual
- 6) Ukuran modul
- 7) Desain kulit modul
- 8) Desain isi modul
- 9) Aspek materi

### **Develop (pengembangan)**

a. Validasi

validasi modul interaktif yang dilakukan oleh 2 orang validator dinyatakan valid atau layak

b. Uji Coba Produk

Tabel Hasil Uji Coba Produk

| <b>No</b> | <b>Indikator</b>            | <b>Rata-Rata Nilai</b> | <b>Perse ntase</b> | <b>Keterangan</b> |
|-----------|-----------------------------|------------------------|--------------------|-------------------|
| 1.        | Respon Guru                 | 3,8                    | 95%                | Sangat menarik    |
| 2.        | Respon Peserta Didik        | 3,6                    | 90%                | Sangat menarik    |
| 3.        | Keterlaksanaan Bahan Ajar   | 80                     | 100%               | Sangat Baik       |
| 4.        | Hasil Belajar Peserta Didik | 88,5                   | 93,3%              | Baik              |
| 5.        | Aktivitas Peserta Didik     | 3,7                    | 91,7%              | Sangat baik       |

### **Disseminate (penyebaran)**

Modul Interaktif sebarakan secara terbatas, yakni penyebaran modul kepada guru-guru dalam lingkup sekolah dan penyerahan modul kepada pihak koordinator pengawas wilayah kecamatan Galesong dan kecamatan Mangarabombang.

### **Hasil Analisi Data**

Data instrumen yang dianalisis pada penelitian pengembangan ini untuk menjawab terkait rumusan masalah pada penelitian ini, yakni:

#### **Prototipe**

prototipe yang dihasilkan adalah materi yang disajikan dalam bahan ajar meliputi :

- a. Defenisi teks prosedur
- b. Sruktur teks prosedur
- c. Ciri kebahasaan teks prosedur.
- d. Jenis-jenis teks prosedur
- e. Langkah-langkah menyusun teks prosedur
- f. Contoh-contoh teks prosedur secara kontekstual
- g. Tugas mandiri dan tugas kelompok.
- h. Tes formatif.

## Validitas

Tabel Hasil Validasi

| Validator           | Rata-Rata Nilai | Persentase  | Ket                       |
|---------------------|-----------------|-------------|---------------------------|
| Validator Ahli      | 4               | 100%        | Sangat valid/layak        |
| Validator Praktisi  | 4               | 100%        | Sangat valid/layak        |
| <b>Jumlah Nilai</b> | <b>4</b>        | <b>100%</b> | <b>Sangat valid/layak</b> |

Dari hasil analisis data pada tabel di atas, menjelaskan bahwa dari kedua hasil validasi memperoleh hasil dengan kriteria sangat valid/layak dengan rata-rata nilai 4 (100%). Rekapitulasi hasil validasi tersebut, yang di lakukan oleh validator ahli dan validator praktisi membuktikan bahwa modul interaktif menulis teks prosedur dinyatakan valid dengan nilai 4 (100%) dengan kriteria sangat layak (Valid).

## Kepraktisan

Hasil dari angket respon guru dengan nilai 3,8 (95%), respon peserta didik dengan nilai 3,6 (90%), dan angket keterlaksanaan bahan ajar dengan nilai 8 (100%) menunjukkan bahwa modul interaktif menulis teks prosedur praktis digunakan dalam pembelajaran.

## Keefektivan

Daya serap siswa terhadap materi pelajaran dengan menggunakan modul interaktif menulis teks prosedur yaitu 93,3% dengan kriteria sangat baik dan rata-rata nilai dari hasil belajar peserta didik adalah 88,5 dengan kriteria sangat baik, sedangkan data hasil analisis observasi kegiatan belajar peserta didik dengan rata-rata nilai dari 2 observer adalah 2,7 (90%) dapat dinyatakan modul interaktif menulis teks prosedur efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## Pembahasan

Produk akhir yang dihasilkan dari Penelitian pengembangan ini yakni berupa modul interaktif dalam pembelajaran menulis teks prosedur. Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan pendidikan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *Four-D Models* (4-D).

Pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan tahap analisis dan identifikasi masalah yakni:

- a. Analisis awal
- b. Analisis peserta didik
- c. Analisis konsep, analisis tugas
- d. Spesifikasi tujuan pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari tahap *define* ini yakni adanya beberapa permasalahan dan menghasilkan protitipe yang dapat digunakan dalam pengembangan modul interaktif menyusun teks prosedur Bahasa Indonesia.

Pada tahapan *design* (perancangan) ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan, yakni:

- a. Penyusunan penilaian atau tes
- b. Pemilihan dan penyusunan format
- c. Rancangan awal.

Penyusunan penilaian dilakukan untuk menyiapkan tugas-tugas yang akan dituangkan dalam modul interaktif menulis teks prosedur, penyusunan tes diharapkan dapat membuat peserta didik mampu membangun pembelajaran secara interaktif dan belajar secara mandiri. Pada tahapan pemilihan/penyusunan format dan komponen modul disesuaikan dengan aturan atau teori yang berkaitan tentang pengembangan modul yang baik. Sedangkan pada tahap rancangan awal yakni mengembangkan modul interaktif berdasarkan prototipe dan selanjutnya modul akan direvisi oleh dua validator untuk disempurnakan.

Tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahap mengembangkan sebuah modul pembelajaran yang menjadi produk hasil dari penelitian yang telah divalidasi oleh validator ahli dan validator praktisi. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan modul melalui analisis kelemahan dan kekurangan dari modul yang telah dikembangkan. Selanjutnya dilakukan perbaikan dari hasil analisis kelemahan dan kekurangan modul sebagai penyempurnaan modul. Setelah melalui tahap perbaikan/revisi, selanjutnya modul diujicobakan dalam proses pembelajaran guna mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap modul interaktif menulis teks prosedur Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan.

Tahapan akhir yakni tahap *disseminate* (penyebaran). Pada kegiatan penyebaran modul interaktif ini diberikan pada guru-guru SMPN Satu Atap Punaga dan penyerahan kepada koordinator pengawas wilayah Kabupaten Galesong dan Kecamatan Mangarabombang.

Selanjutnya pembahasan mengenai hasil dari ke empat rumusan masalah sebelumnya.

Pertama, tahap prototipe. Pada tahap ini merupakan tahap pengumpulan dan analisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari wawancara dan observasi di lingkup SMPN Satu Atap Punaga terkait pembelajaran dan bahan ajar digunakan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan pada lingkup SMPN Satu Atap Punaga, maka dapat disimpulkan prototipe yang dihasilkan yakni mengenai konsep/materi yang akan disajikan dalam bahan ajar meliputi defenisi teks prosedur, struktur teks prosedur, cirir kebahasaan teks prosedur, jenis-jenis teks prosedur, langkah-langkah menyusun teks prosedur, contoh-contoh teks prosedur secara kontekstual, tugas mandiri dan tugas kelompok, dan tes formatif.

Kedua, bahan ajar yang telah dikembangkan yakni modul interaktif menulis teks prosedur dinyatakan layak atau valid digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis instrumen berupa angket validasi ahli dan angket validasi praktisi. Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar pada tabel hasil validasi modul interaktif diperoleh rata-rata nilai keseluruhan yakni 4 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan data tersebut dapat dinyatakan bahwa modul interaktif menulis teks prosedur Bahasa Indonesia sangat valid (layak) sehingga modul interaktif ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas VII SMPN Satu Atap Punaga Kabupaten Takalar.

Ketiga, untuk membuktikan kepraktisan modul interaktif ini maka digunakan instrumen analisis respon guru, analisis respon peserta didik, dan analisis

keterlaksanaan bahan ajar/modul. Modul interaktif menulis teks prosedur dapat dikatakan praktis jika hasil analisis angket respon guru, angket respon peserta didik dan analisis keterlaksanaan bahan ajar telah mencapai hasil yang sesuai rentan nilai yang telah ditentukan berdasarkan kriterianya.

Dari hasil analisis data instrumen yang diperoleh peneliti melalui guru dan peserta didik kelas VII SMPN Satu Atap Punaga dalam kegiatan pembelajaran yang membuktikan bahwa modul interaktif layak digunakan karena sangat membantu dan lebih memudahkan guru dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya motivasi belajar peserta didik yang menjadi antusias pada saat menggunakan modul pembelajaran. Hasil analisis instrumen respon guru dengan rata-rata nilai 3,8 (95%) kriteria sangat menarik, hasil analisis angket respon peserta didik dengan nilai 3,6 (90%) kriteria sangat menarik, dan hasil analisis angket keterlaksanaan bahan ajar dengan nilai 8 (100%) kriteria sangat. Berdasarkan data tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa modul interaktif menulis teks prosedur sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas VII SMPN Satu Atap Punaga.

Keempat, modul interaktif menulis teks prosedur dinyatakan efektif karena berdasarkan capaian hasil kegiatan belajar mencapai kriteria baik dan hasil analisis observasi aktivitas peserta didik dengan kriteria sangat baik. Modul ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan dan sangat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini terlihat siswa lebih mandiri dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

## **Simpulan**

Hasil penelitian dan pengembangan melalui uji coba produk bahan ajar yakni modul interaktif menulis teks prosedur, dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul interaktif menulis teks prosedur dengan menggunakan prototipe bahan ajar dinyatakan valid setelah divalidasi oleh 2 orang validator memperoleh hasil keseluruhan dengan nilai rata-rata 4 mencapai kriteria sangat valid. Modul interaktif ini dinyatakan praktis karena dapat dilihat berdasarkan hasil angket respon guru dengan nilai 3,8 (95%) kriteria sangat menarik, angket respon peserta didik dengan nilai 3,6 (90) kriteria sangat menarik dan analisis keterlaksanaan bahan ajar dengan nilai 8 (100%) kriteria sangat baik. Dari hasil analisis ketiga angket tersebut dinyatakan dengan kriteria sangat praktis. Modul ini efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena mampu meningkatkan capaian hasil kegiatan belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Capaian hasil kegiatan belajar memperoleh rata-rata nilai 88,5 (93,3%) dengan kriteria baik. dan juga hasil analisis observasi aktivitas pembelajaran peserta didik memperoleh nilai rata-rata 2,7 (90%) dengan kriteria sangat efektif.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti ingin memberikan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Kepala sekolah.  
Kepala sekolah diharapkan lebih sering memonitoring dan mengawasi dan merevisi kelengkapan perangkat pembelajaran dan juga penggunaan bahan ajar oleh guru di dalam kelas.
2. Guru

Guru diharapkan agar selalu mengembangkan kompetensi diri agar lebih kreatif dan inovatif dalam memproses pembelajaran yang di dalam kelas.

3. Peserta didik

Peserta didik diharapkan mampu membangun kepercayaan diri dalam lingkungan belajar agar dapat lebih aktif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik diharapkan mampu belajar secara mandiri dan interaktif melalui menggunakan bahan ajar (modul interaktif) yang telah dikembangkan di SMPN Satu Atap Punaga Kabupaten Takalar.

## Daftar Pustaka

Anonymous. (2021). *Konsep Dasar Bahan Ajar*. Bacabukublog's.

Atmaka, P. (2021). *Pembelajaran Interaktif*. Pendidikan Info ASN.Id.

Chomsin, W. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. PT. Elex Media Komputindo.

Divedigital. (2020). *Apa itu Prototipe? Mengenal Pengertian, Tujuan, dan Manfaat Prototype*. Divedigital. <https://divedigital.id/apa-itu-prototipe/>

Fajrin, M. R. (2015). *Hakikat Keterampilan Menulis*. Rifan Fajrin.

Harfin. (2021). *Esensi Qalam dan Anjuran Menulis Dalam Al-Quran*. Tafsiralquran.Id.

Hasriati, T. dkk. (2016). *Bahasa Indonesia Kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, balitbang. Kemdikbud.

Jeklin, A. (2016). *Sistem Informasi Jemput Donasi Berbasis Android*. July, 1–23.

Kapitan, Y. J., Harsiati, T., & Basuki, I. A. (2018). pengembangan bahan ajar menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai pendidikan karakter di kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 100–106.

kartika, L. M. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Menulis Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.

Mitrawalida. (2018). *Penerapan Strategi Pembelajaran interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI SMA I Sendana*. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Mustami, M. K., Suyuti, M., & Maryam. (2017). Validasi, Kepraktisan, dan Efektivitas Perangkat Pembelajaran Biologi Integrasi Spiritual Islam. In *Jurnal Al-Qalam* (Vol. 23, Issue 1, pp. 70–77).

- Nurzaelani, M. M. dan R. K. (2019). *Uji Efektivitas Media Interaktif Integrasi Nasional Untuk Perkuliahan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. 8(April), 33–35.
- Rachmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>
- Riadi, M. (2015). *Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)*. Kajian Pustaka.
- Saputra, D. N., Ariningsih, K. A., Wau, M. P., Noviyani, R., Awe, E. Y., & Firdausiyah, L. (2021). *Pengantar Pendidikan*. Pena Persada.
- Setiawan, R. (2021). *Apa Itu Prototype? Kenapa Itu Penting?* Dicoding.
- Sistyarini, D. I., & Nurtjahyani, S. D. (2017). Analisis Validitas Terhadap Pengembangan Handout Berbasis Masalah pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP/MTS. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), 581–584.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Cetakan Ke-4*. Bandung: Alfabeta, 1985, 69–96.
- Supinah, O. (2007). *Bagaimana Mengukur Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran ?* 2, 1–15.
- Suparman & Nurfisani, N. (2021). Kemampuan Membaca Nyaring melalui Model Pembelajaran Pair Check Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Palopo. *Jurnal Sinestesia*, 11(1), 41-51.
- Wahyuni, N. (2014). *Uji Validitas dan Reliabilitas*. QMC-Bina Nusantara.
- Zakky. (2020). *Pengertian Hasil Belajar | Definisi, Fungsi, Tujuan, Faktor [Lengkap]*. Zona Referensi.Com.