

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS PROSEDUR DESAIN *ACTIVE DEEP LEARNER EXPERIENCE* (ADLX) PENDEKATAN TERPADU DI KELAS VII SMPIT AL USWAH BANGIL

Saefuddin Famsah, Imrotin, Sri Wahyuni, Abdul Rani, Dyah Wediningsih  
SMAIT Al Uswah Bangil, SMKN 3 Batu, Universitas Islam Malang, Indonesia  
E-mail: saefuddin0309@gmail.com

**Abstract:** Indonesian language and literature learning currently has a variety of learning resources, but there is still a lack of interactive learning resources that suit the needs of teachers and students. Therefore, research was conducted to develop procedural text teaching materials with the Active Deep Learner Experience (ADLX) learning design for class VII students of SMPIT Al Uswah Bangil. The aim is to help improve the learning of procedural texts through the development of more interesting and interactive teaching materials. The development steps carried out consisted of needs analysis, product development, small group trials, and revisions to the results of product trials. The development procedure used is an adaptation of the Borg & Gall development model which consists of 7 steps. The results of the development of these teaching materials are very feasible/valid to be used for the learning process, which is shown by the results of the assessment on the validation of content and language experts, as well as learning design and media experts. Likewise with the results of the student questionnaire, which shows the characteristics of students and the level of understanding of the material about procedural texts that are very feasible/valid. Thus, the development of procedural text teaching materials with an integrated approach Active Deep Learner Experience (ADLX) learning design in class VII SMPIT Al Uswah Bangil can help improve procedural text learning to be more interesting and interactive

**Keywords:** ADLX learning designs; integrated approaches; procedural texts; teaching materials

**Abstrak:** Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia saat ini memiliki beragam sumber belajar, namun masih kurangnya sumber belajar interaktif yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Oleh karena itu, dilakukan penelitian untuk mengembangkan bahan ajar teks prosedur dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil. Tujuannya adalah untuk membantu meningkatkan pembelajaran teks prosedur melalui pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan terdiri dari analisis kebutuhan, pengembangan produk, uji coba kelompok kecil, dan revisi terhadap hasil uji coba produk. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah adaptasi dari model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 7 langkah. Hasil pengembangan bahan ajar tersebut sangat layak/valid digunakan untuk proses pembelajaran, yang ditunjukkan oleh hasil penilaian pada validasi ahli isi dan bahasa, serta ahli perancangan pembelajaran dan media. Begitu juga pada hasil angket peserta didik, yang menunjukkan karakteristik peserta didik dan tingkat pemahaman materi tentang teks prosedur yang sangat layak/valid. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar teks prosedur dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil dapat membantu meningkatkan pembelajaran teks prosedur yang lebih menarik dan interaktif.

**Kata Kunci:** bahan ajar; desain pembelajaran ADLX; pendekatan terpadu; teks prosedur

**Permalink/DOI:** <http://dx.doi.org/10.15408/dialektika.v10i2.28034>

Naskah diterima: 4 September 2023; direvisi: 12 November 2023; disetujui: 6 Desember 2023

DIALEKTIKA | P-ISSN:2407-506X | E-ISSN:2502-5201

This is an open access article under CC-BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

## Pendahuluan

Perkembangan bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia telah menunjukkan hasil yang signifikan, namun yang berbasis web masih terbatas. Bahan ajar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang diberikan.<sup>1,2,3</sup> Bahan ajar dibedakan menjadi dua, yakni bahan ajar pokok dan suplementer. Bahan ajar pokok merupakan materi yang disesuaikan dengan kurikulum, sedangkan suplementer dimaksudkan untuk menambah, memperkaya, dan memperdalam isi kurikulum. Kedua jenis bahan ajar ini sebaiknya dikembangkan oleh guru yang sedang merancang pembelajaran dengan memperhatikan prinsip relevansi, kecukupan, dan konsistensi.<sup>4</sup> Bentuknya pun bisa beragam, tidak harus selalu tercetak, melainkan juga digital. Bisa digunakan dimanapun dan kapanpun seiring dengan diberlakukannya falsafah merdeka belajar.

Terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP/ MTs, salah satunya pemilihan desain pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang maksimal. Seperti diketahui, strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik.<sup>5</sup> Beberapa desain dikembangkan sesuai tuntutan kurikulum. Pada kurikulum merdeka saat ini, pembelajaran berbasis proyek dengan memerhatikan pendekatan diferensiasi menjadi acuan pengembangan. Namun kenyataannya, guru cenderung lebih memfokuskan materi saja pada teori tanpa disertai praktik yang mengakibatkan melemahnya interaksi guru dan peserta didik. Permasalahan tersebut menunjukkan pembelajaran yang digunakan masih perlu pengembangan.

Sebagai sebuah tawaran, JSIT (Jaringan Sekolah Islam Terpadu) Indonesia mengembangkan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) dengan pendekatan Terpadu. Filosofi yang mendasari

---

<sup>1</sup> - Ernalis, Didin Syahrudin, and Yunus Abidin, "Pengembangan Model Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Model Pembelajaran Yang Berorientasi Pada Pendidikan Karakter," *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 5, no. 1 (2016), <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2832>.

<sup>2</sup> Noni Febriana and Desi Afrianti, "Development of Indonesian Language Teaching Materials in Universities," *Proceeding of International Conference on Language Pedagogy (ICOLP)* 1, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.24036/icolp.v1i1.33>.

<sup>3</sup> Andrew Littlejohn, "Language Teaching Materials and the (Very) Big Picture," *Electronic Journal of Foreign Language Teaching* 9, no. SUPPL.1 (2012): 283–97.

<sup>4</sup> Khalimi Romansyah, "Pedoman Pemilihan Dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia," *Jurnal Logika* 17, no. 2 (2016): 59–66.

<sup>5</sup> Heni Mularsih, "STRATEGI PEMBELAJARAN, TIPE KEPERIBADIAN DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA," *Makara Human Behavior Studies in Asia* 14, no. 1 (2010): 65.

adalah pendidikan pada hakikatnya adalah kehidupan dimana peserta didik akan mengalami perubahan dan peningkatan (JSIT, 2021b). selanjutnya pembelajaran juga tidak cukup hanya mengaktifkan siswa melalui berbagai kegiatan, tetapi juga harus mampu merangsang siswa untuk berpikir secara mendalam. Dengan demikian, pembelajaran dapat memberikan pengalaman sebagai pembelajar (*learner experience*) yang terinternalisasi dalam diri setiap siswa. Pengalaman belajar yang kuat inilah yang dapat membentuk sikap dan perilaku siswa serta mengubahnya menjadi pembelajar seumur hidup (JSIT, 2021a).

Desain pembelajaran *Active Deep Learner eXperience* (ADLX) adalah pendekatan yang dikenalkan oleh Mohamed Bahgat, founder of SeGa Group, dalam bukunya yang berjudul *FIRST FRAMEWORK, 5 Domains, 15 Principles*. Sebuah pendekatan yang memadukan dua pendekatan belajar yang penting, *Active Learning* dan *Deep Learning* yang dikemas dalam sebuah proses pembelajaran yang memberi pengalaman belajar sebagai seorang pembelajar bagi peserta didik. Pembelajaran yang *Active Learning* memberikan pengalaman belajar kepada siswa, siswa terhubung secara aktif, fisik mereka hadir di kelas, mental dan emosinya. Terhubung secara utuh, fisik, mental dan emosi. Upaya terhubung secara utuh ini, dilakukan dengan usaha dari siswa, siswa aktif dalam proses pembelajaran, mengalami secara langsung sehingga dapat memperoleh tujuan dari pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang *Deep Learning*, yaitu pembelajaran yang mendalam bagi siswa, mampu memberikan dampak setelah proses pembelajaran dilakukan. Dalam *Deep Learning*, siswa mendapatkan dampak pembelajaran yang dilakukan di kelas, sehingga akan membawa perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan.<sup>6</sup>

Peneliti menerapkan desain pembelajaran ADLX pada kompetensi menulis sebuah teks prosedur yang diajarkan pada kelas VII SMP/ MTs. Teks prosedur adalah sebuah teks yang berisi tentang langkah prosedur dalam membuat sesuatu hal yang dijelaskan secara jelas dan secara terperinci.<sup>7</sup> Teks prosedur juga memberikan petunjuk bagi seseorang untuk melakukan pekerjaan

---

<sup>6</sup> Rosdiana Syamsuddin and Syahrudin Yasen, "Pengaruh Desain Alur Pembelajaran Adlx (Active Deep Learner Experience), Kompetensi Guru Dan Budaya Sekolah Terhadap Karakter Siswa Di Sdit Ikhtiar Makassar," *Jurnal IQRA: Jurnal Pendidikan Islam* Volume 3, no. 1 (2023): 2580–5304.

<sup>7</sup> Viriska Winda S Silaban, Harlen Simanjuntak, and Tigor Sitohang, "Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar Dalam Penulisan Teks Prosedur Di SMP Negeri 1 Tigalingga," *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (October 2022): 4384–91, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1025>.

dengan benar dan akurat serta mendapatkan hasil yang sebaik mungkin.<sup>8,9</sup> Kompetensi memproduksi teks prosedur dianggap penting dan harus dikuasai oleh peserta didik untuk bisa bekerja dengan tata urutan yang sesuai. Selama ini, teks prosedur yang di tampilkan hanya berupa teks yang berisi petunjuk-petunjuk sederhana, tanpa dihubungkan dengan konteks pendidikan, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusunnya. Penggunaan bahan ajar yang monoton juga dapat meningkatkan rasa malas peserta didik dalam meningkatkan kompetensinya.<sup>10</sup>

Demikian halnya yang terjadi di SMPIT Al Uswah Bangil. Berdasarkan pengamatan, guru cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah satu arah kepada peserta didik sehingga peserta didik sebagai obyek bukan sebagai subyek. Hal ini menjadi salah satu penyebab hasil akademik peserta didik yang kurang maksimal. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dikembangkan bahan ajar teks prosedur dengan menerapkan pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu untuk kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil. Manfaat penelitian ini diharapkan bagi guru dapat mengarahkan optimalisasi pembelajaran, mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan dan evaluasi, serta menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata dan menunjukkan ketaqwaan kepada Allah. Manfaat bagi peneliti adalah belajar dari *Active Deep Learner Experience* (ADLX) sebagai tolok ukur untuk melakukan penelitian serupa di sekolah lain, serta mendapatkan pengetahuan dan pengalaman langsung dari kurikulum ADLX.

Banyak studi tentang pembelajaran teks telah dilakukan dengan menggunakan desain pengembangan. Namun, untuk teks prosedur belum banyak yang dikembangkan. Penelitian Magfiroh berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Memahami Prosedur dengan Adaptasi Strategi SQ3R untuk Peserta didik Kelas X SMA". Penelitian ini dilakukan karena hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa minat dan kesadaran peserta didik untuk membaca teks prosedur masih kurang. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba pendekatan baru, bukan Strategi SQ3R yang sudah pernah digunakan sebelumnya. Peneliti

---

<sup>8</sup> E Damayanti, "Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Memproduksi Teks Prosedur Di SMP," *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 2 (2019).

<sup>9</sup> Nur Azizah, Muhammad Yakob, and Prima Nucifera, "PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR DENGAN METODE DISCOVERY LEARNING PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 LANGSA," *Jurnal Samudra Bahasa* 3, no. 1 (2020).

<sup>10</sup> Wenny Wijayanti and Ida Zulaeha, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma," *Seloka - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2 (2015).

mengambil referensi dari penelitian sebelumnya oleh Ninktiyas Fasharina tentang "Efektivitas Penggunaan Desain Pembelajaran Project Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Menyusun Teks Eksplanasi Peserta didik Kelas VII SMP Unggulan Darul Ulum Muncar Banyuwangi". Dalam penelitian ini, terdapat tiga permasalahan (1) bagaimana kemampuan membuat teks eksplanasi dalam pembelajaran yang diterapkan pada model pembelajaran berbasis proyek, (2) bagaimana kemampuan membuat teks eksplanasi dalam pembelajaran yang diterapkan pada model konvensional, dan (3) Seberapa efektif penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam membuat teks eksplanasi.

## Metode

Jenis penelitian ini termasuk dalam *Research and Development* (R&D). Tujuan penelitian R&D adalah menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Penelitian ini pada dasarnya memiliki dua tujuan utama yakni mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk.<sup>11</sup> Secara spesifik, studi ini bertujuan untuk mengembangkan materi pengajaran teks prosedur dengan desain *Active Deep Learner Experience* (ADLX) dengan pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil dan menguji kelayakan produk.

Prosedur pengembangan yang digunakan diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall, namun pada penelitian ini dilaksanakan hanya enam langkah, yakni: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk draf, (4) pengujian produk, (5) revisi hasil pengujian, dan (6) produk final. Prosedur pengembangan memiliki dua langkah utama.<sup>12</sup> Langkah pertama adalah mengembangkan produk, sedangkan langkah kedua adalah menguji atau memvalidasi kualitas produk yang telah dikembangkan. Langkah-langkah yang diambil dalam implementasi penelitian dan pengembangan dengan beberapa modifikasi adalah sebagai berikut: Analisis kebutuhan: Langkah ini melibatkan pengumpulan informasi tentang pembelajaran teks prosedur dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pengumpulan informasi dilakukan melalui kuesioner dan

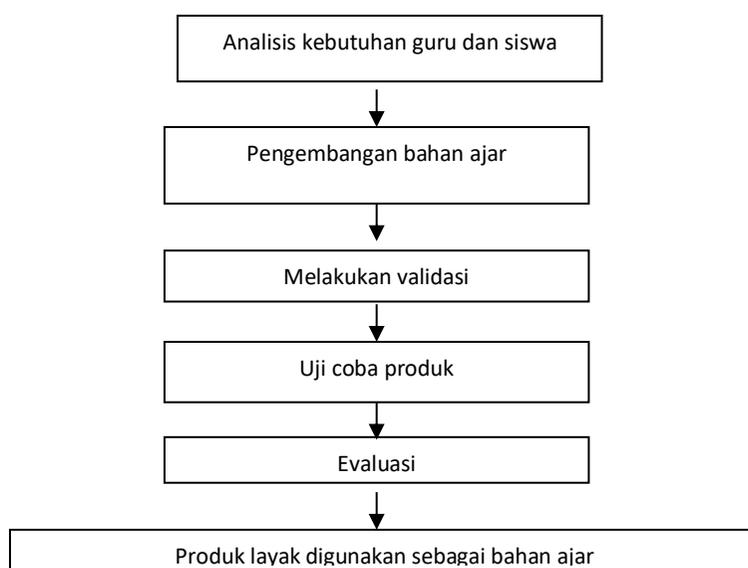
---

<sup>11</sup> Sugiyono, "Sugiyono, Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1," *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, 2015.

<sup>12</sup> Dede Dwiansyah Putra et al., "KUPAS TUNTAS PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL BORG & GALL," *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 3, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>.

wawancara dengan guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VII SMP. Informasi tentang bahan ajar yang digunakan juga dikumpulkan dengan meneliti materi yang digunakan oleh guru dan peserta didik.

*Perencanaan:* Langkah ini merupakan respons terhadap langkah pertama dan digunakan untuk merencanakan pembuatan bahan ajar berdasarkan analisis kebutuhan. *Pengembangan produk awal:* Langkah ini melibatkan pengembangan produk awal yang terdiri dari bahan ajar, video, dan latihan portfolio berbasis teks prosedur. Pengembangan bahan ajar didasarkan pada kelayakan aspek materi, bahasa, media, dan perancangan pembelajaran. *Validasi:* Langkah ini melibatkan validasi produk oleh dosen ahli dalam hal materi, bahasa, perancangan pembelajaran, dan media menggunakan skala Likhertz, yang berkisar dari sangat baik, baik, kurang baik dan tidak baik. *Pengujian produk:* Langkah ini bertujuan untuk menentukan respons peserta didik terhadap kesesuaian produk. Pada tahap ini, peserta didik juga diminta memberikan umpan balik tentang bahan ajar yang telah mereka gunakan dalam pembelajaran teks prosedur. *Revisi produk:* Langkah ini melibatkan revisi produk berdasarkan hasil uji coba dan umpan balik yang diterima dari peserta didik. *Produk final:* Langkah ini melibatkan produk bahan ajar akhir yang telah dikembangkan, diuji, dan direvisi untuk memastikan kesesuaiannya dan efektivitasnya dalam pembelajaran teks prosedur. Secara sederhana dapat dilihat pada diagram alir kerangka berpikir berikut ini.



**Diagram 1. Kerangka Berpikir**

## Pembahasan

### 1. Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner. Kuesioner dibagikan pada tanggal 14 November 2022 di SMPIT Al Uswah Bangil. Hasil analisis digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan bahan ajar berbasis web untuk teks prosedur menggunakan pendekatan terpadu *Active Deep Learner Experience* (ADLX) untuk peserta didik kelas VII di SMPIT Al Uswah Bangil. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa peserta didik ingin pembelajaran interaktif berbasis multimedia, seperti video dari YouTube dan situs web dalam pembelajaran teks prosedur.

Belajar bahasa Indonesia dengan media yang menarik dan inovatif sangat penting karena memberikan dampak positif pada pemahaman dan penerapan bahasa serta meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.<sup>13,14</sup> Dengan media pembelajaran yang inovatif, peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik dan mudah serta menambah wawasan dan memperluas pengetahuan. Ini juga membantu meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis bahasa Indonesia secara efektif dan kreatif. pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik dan inovatif memegang peran penting dalam pembentukan literasi bahasa bagi peserta didik. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan desain media interaktif membuat peserta didik lebih aktif.

Beberapa faktor yang mempengaruhi kebutuhan peserta didik dalam memahami teks prosedur antara lain: tingkat kognitif, minat dan motivasi.<sup>15</sup> Oleh karena itu, analisis kebutuhan peserta didik sangat penting untuk memastikan bahwa materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga mereka dapat memahami dan menggunakan teks prosedur dengan efektif. Dengan mengetahui kebutuhan peserta didik, guru dapat menyusun rencana pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga mereka dapat memahami dan menggunakan teks prosedur dengan baik.

---

<sup>13</sup> Abdul Wahid, "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqla: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018).

<sup>14</sup> Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Pendidikan Dasar II* (2018).

<sup>15</sup> Giri Indra Kharisma, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas VII," *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 5, no. 2 (September 2020): 269–78, <https://doi.org/10.32528/bb.v5i2.2795>.

Angket kebutuhan berikutnya diberikan kepada satu guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMPIT Al Uswah Bangil. Angket tersebut terdiri dari 19 pertanyaan dan 1 saran/ masukan untuk melihat kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran teks prosedur. Hasil pengolahan angket dilakukan dengan menghitung persentase untuk setiap pertanyaan dan selanjutnya dilakukan penyimpulan. Temuan dari angket menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan multimedia, dengan konten yang disesuaikan dengan kurikulum dan dilengkapi dengan contoh-contoh. Selain itu, guru juga membutuhkan evaluasi dan dukungan visual seperti gambar, animasi, dan pilihan warna yang sesuai untuk membantu peserta didik memahami materi. Saran dan masukan dari guru juga diperhatikan untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

Ciri-ciri teks prosedur kompleks yang baik adalah jelas, logis, dan singkat.<sup>16</sup> Berdasar ciri tersebut, teks prosedur dapat melatih keterampilan peserta didik agar dapat menyampaikan gagasannya berupa urutan yang mudah dipahami pembaca. Isi yang terkandung dalam urutan tersebut dapat diterima nalar sehingga bisa dilakukan. Selanjutnya menyederhanakan prosedur juga penting agar petunjuk tersebut tidak rumit. Oleh karenanya isi bahan ajar hendaknya disusun secara runtut dengan bahasa yang mudah dipahami.

Berdasarkan pengamatan diketahui jika buku ajar yang digunakan peserta didik memiliki tampilan standar dengan perpaduan warna yang kurang. Selanjutnya buku tersebut cukup bertele-tele sehingga menimbulkan rasa malas peserta didik untuk mempelajarinya. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan pertanyaan *ketiga*, dalam pertanyaan mengenai ketersediaan media untuk mempelajari teks prosedur. Guru memilih jawaban kurang memadai. Dengan demikian, berdasar pertanyaan *kelima*, guru berpendapat setuju atas perlunya media baru untuk mempelajari teks prosedur guru memilih sangat setuju.

Berikutnya peneliti menggali informasi hal-hal apa sajakah yang perlu dicantumkan dalam bahan ajar teks prosedur. Berdasar angket diketahui hal-hal yang perlu dicantumkan dalam penyusunan bahan ajar teks prosedur

---

<sup>16</sup> Sofiatun Sofiatun and M. Ridlwan, "Pengembangan Bahan Ajar (LKS) Bergambar Menulis Teks Prosedur Kompleks Siswa MTs Kelas VIII Miftahul Ulum Pamekasan Madura," *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 3, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.30651/lf.v3i1.2642>.

antara lain: 1) tujuan pembelajaran, 2) keseluruhan materi, 3) perlunya rincian berupa contoh-contoh, 4) perlunya evaluasi/ asesmen, 5) perlunya bahan ajar teks prosedur berbasis web diberi efek suara atau *backsound* yang menarik, 6) perlu ada gambar atau animasi, 7) gambar yang dipilih disesuaikan dan tidak terlalu banyak, 8) pemilihan tipe huruf yang menarik dianggap perlu, dan 9) perlunya penggunaan tombol yang memudahkan penggunaan.

Hal ini dapat dilihat bahwa seorang guru perlu memahami bagaimana membuat teks prosedur yang efektif dan mudah dipahami, dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Bahan ajar diharapkan dapat menyajikan materi dengan jelas dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan tugas tertentu. Selanjutnya guru harus memahami bagaimana membuat teks prosedur sendiri, seperti membuat instruksi pemakaian untuk peralatan pembelajaran atau membuat petunjuk pengumpulan tugas. guru perlu memahami bagaimana menganalisis teks prosedur dan menentukan apakah teks tersebut efektif dan mudah dipahami.

## 2. Pengembangan Produk Awal

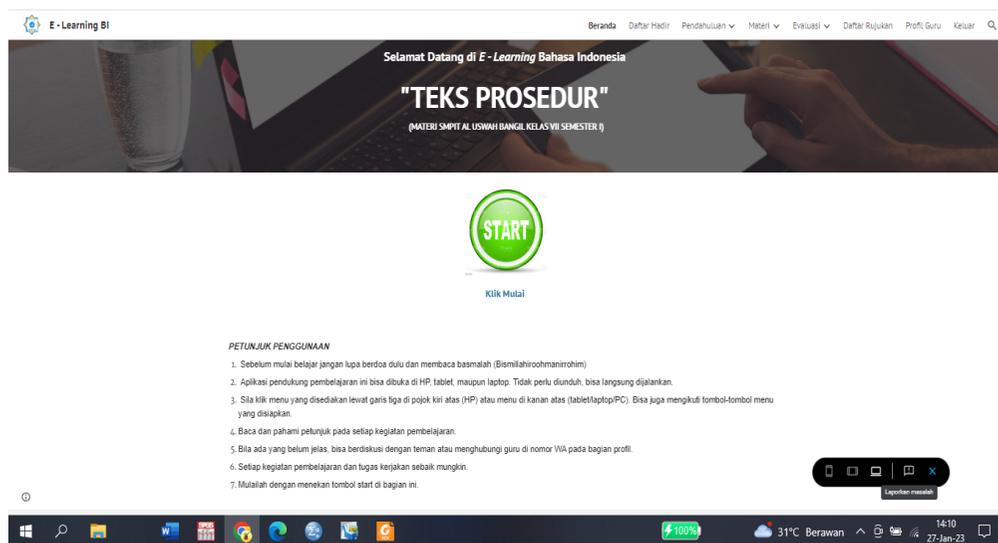
Pengembangan produk awal dilakukan sesuai hasil analisis kebutuhan guru dan siswa dengan menentukan capaian pembelajaran yang diinginkan, Produk pengembangan yang akan dibuat ini merupakan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu dengan menggunakan *google site*. *Google site* merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mengunggah materi pembelajaran, memberikan tugas, memberikan pengumuman, mengunduh dan melihat tugas peserta didik.<sup>17</sup> Materi yang akan dikembangkan merupakan pengembangan dari capaian pembelajaran yang akan dicapai peserta didik di materi teks prosedur.

Bahan ajar teks prosedur berbasis web ini memiliki petunjuk penggunaan media. Penggunaan bahan ajar teks prosedur berbasis web ini juga dilengkapi petunjuk penggunaan untuk guru dan peserta didik, materi di *google site* dapat diakses di perangkat komputer atau *laptop* atau *smartphone* tanpa harus download aplikasi *google site*. Penggunaan produk ini memerlukan akses internet atau digunakan secara *online*, sehingga peserta didik juga dapat belajar secara mandiri,

---

<sup>17</sup> Yushtika Muliana Pubian and Herpratiwi, "Penggunaan Media Google Site Dalam," *AKADEMIKA: JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN* 11, no. 01 (2022): 163–72.

Bahan ajar berbasis web ini tidak memiliki tanggal kedaluwarsa, tentang cara mengoperasikan produk ini dengan membuka tautan web di Google Site. Berikut link pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience (ADLX)* pendekatan terpadu: <https://sites.google.com/view/e-learningteksprosedur/beranda>.



Gambar 2 Tampilan Awal Produk

Pengembangan bahan ajar pada materi teks prosedur kelas VII berbantuan aplikasi Google Sites dengan tujuan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Melalui teks prosedur seseorang menjelaskan atau menerangkan suatu rangkaian kejadian untuk menambah informasi.<sup>18</sup> Teks prosedur sebagai teks prosesual (*how to*), isinya menjelaskan bagaimana membuat atau melakukan sesuatu. Proses pembuatan tersebut dilakukan secara jelas melalui serangkaian tahap. Kaidah yang perlu diperhatikan adalah penggunaan frasa transisional yang membantu menjelaskan urutan-urutan yang harus dilakukan. Kejelasan penyampaian bagaimana melakukan suatu kegiatan sangat memengaruhi pemahaman pembaca dalam mengaplikasikan kegiatan tersebut. Selama ini teks prosedur disajikan hanya sebagai teks pengajaran yang sederhana, tidak dikaitkan dengan konteks pendidikan, informasi hubungan internasional, prosedur pelaksanaan, dan lain-lain. Pengembangan bahan ajar menggunakan referensi tersebut.

<sup>18</sup> Ratna Hikmawati, "Peningkatan Kemampuan Siswamenulis Teks Procedure Melalui Model Pembelajaran Make a Match," *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 16, no. 4 (2015): 16–21.

Langkah kerja dalam mengedit dan menambahkan komponen *google sites* sebagai berikut 1) Masuk ke situs [https://sites.google.com\\_2](https://sites.google.com_2)) Pilih template kelas 3) Beri nama dokumen situs, judul materi, kelas dan mata pelajaran 4) Buat halaman Beranda dengan memilih menu Page. 5) Pada halaman beranda tambahkan subpage daftar hadir, pendahuluan, materi dan evaluasi, daftar rujukan, profil guru dan menu keluar, berikut 6) Tulis petunjuk penggunaan diawal tampilan produk, Pendahuluan pada tampilan website. 7) Materi tampilan tentang teks prosedur. 8) Evaluasi, 9) buat daftar rujukan 10) profil guru dan 11) menu keluar

Pembuatan produk beebasis web ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran teks prosedur sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Penggunaan *web* dapat digunakan diperangkat *laptop* dan *smartphone*. Peserta didik dapat mengakses *web* menggunakan *google sites* dengan link <https://sites.google.com/view/e-learningteksprosedur/beranda>. Penggunaan link pada *google sites* dapat memudahkan proses pembelajaran dalam berbagi sumber belajar.<sup>19</sup> Media *google sites* dioptimalkan untuk digunakan di perangkat seluler. Ini karena layar laptop lebih lebar daripada *smartphone*. Penggunaan media optimal bila layar Google Sites terlihat jelas oleh pengguna dan kualitas gambar materi jelas. Peneliti mengembangkan bahan ajar sesuai tahapan yaitu analisis kebutuhan pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, dan perbaikan desain produk.<sup>20</sup> langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

### 3. Uji Validasi Produk

Pada tahap ini, bahan ajar teks prosedur yang telah selesai dirancang akan diuji oleh validator. Validasi ini digunakan untuk mengetahui dan menguji kelayakan produk yang dibuat oleh peneliti, Validasi dilakukan untuk menguji empat hal: materi/isi, bahasa, kelayakan media, dan perancangan pembelajaran. Adapun 2 validator adalah dosen Universitas Islam Malang, yakni Dr. H. Nur Fajar Arief, M.Pd. selaku penguji materi/ isi dan bahasa dan

---

<sup>19</sup> S Suryani and S Patimari, "PENGUNAAN GOOGLE SITES DALAM PJJ PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SMP MELALUI PENDEKATAN BLENDED LEARNING," ... *Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Seni Di Era ...*, 2021.

<sup>20</sup> Ifan Awanda and Giatry Ramadhania, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PADA PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS KURIKULUM 2013 DI SEKOLAH DASAR," *Journal of Elementary School* 1, no. 1 (2021).

Dr. Ari Ambarwati, M.Pd. selaku validator media dan perancangan pembelajaran.

Validator I sebagai ahli isi dan ahli materi memberikan hasil validasi produk sebesar 100% termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan untuk hasil validasi produk dalam aspek bahasa sebesar 96%, validator II sebagai ahli perancangan pembelajaran memberikan hasil validasi produk sebesar 83,3% termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan untuk hasil validasi media sebesar 81,2%. Uji validasi aspek isi dan bahasa adalah proses untuk memverifikasi dan memvalidasi bahwa bahan ajar sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Uji validasi aspek isi dan bahasa teks prosedur adalah proses penting untuk memastikan bahwa teks prosedur sesuai dengan spesifikasi dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam uji validasi aspek isi dan bahasa bahan ajar teks prosedur. Teks prosedur harus konsisten dalam hal pengorganisasian informasi, penggunaan istilah, dan gaya bahasa. Teks prosedur harus mudah dipahami oleh pengguna dan menjelaskan setiap langkah dengan jelas dan rinci. Teks prosedur harus akurat dan sesuai dengan prosedur sebenarnya. Teks prosedur harus relevan dengan tugas yang diberikan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Teks prosedur harus dalam bahasa yang sesuai dan mudah dipahami oleh pengguna. Teks prosedur harus mudah digunakan dan memiliki tampilan yang baik, seperti format, font, dan warna yang tepat. Berdasarkan data yang diperoleh dari validasi ahli isi dan bahasa diperoleh nilai sebesar 100 % untuk aspek isi dan materi sedangkan untuk aspek bahasa sebesar 96%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik. Dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.

Pengolahan data penilaian dari validasi ahli di dapatkan bahwa secara keseluruhan diperoleh persentase kelayakan sebesar 100% untuk aspek isi atau materi. Sedangkan ahli bahasa dengan persentase kelayakan sebesar 96%. Persentase kelayakan produk tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat layak dengan rentang persentase 81%-100%. Hal ini menunjukkan bahan ajar teks prosedur dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu dapat digunakan dalam pembelajaran peserta didik.

Uji validasi aspek media dan perancangan pembelajaran dimaksudkan untuk memverifikasi dan memvalidasi bahwa bahan ajar sesuai dengan spesifikasi media dan rancangan pembelajaran yang ditetapkan uji validasi

aspek media dan perancangan pembelajaran teks prosedur adalah proses penting untuk memastikan bahwa teks prosedur sesuai dengan spesifikasi media dan rancangan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Berikut adalah beberapa hal yang dipertimbangkan dalam uji validasi aspek media dan perancangan pembelajaran teks prosedur. Teks prosedur harus menggunakan media yang tepat dan sesuai untuk memastikan bahwa pengguna dapat memahami informasi dengan baik, harus mudah diakses dan tersedia dalam format yang cocok bagi pengguna. Teks prosedur harus konsisten dengan rancangan pembelajaran dan memenuhi tujuan pembelajaran. Teks prosedur harus relevan dengan materi pembelajaran dan memenuhi kebutuhan pengguna. Teks prosedur harus dapat diintegrasikan dengan perangkat lunak pembelajaran dan mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil data validasi ahli tersebut, diperoleh nilai sebesar 83,3% untuk aspek perancangan pembelajaran dan nilai sebesar 81,2% untuk aspek media. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan dan media masuk dalam kategori sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi. Tanggapan atau catatan dari validator isi/materi media berupa saran sedikit menambah PPT materi agar dibuat menarik, sedangkan untuk ahli media lebih tentang pengemasan gambar dan video serta agar dibuat video atau animasi yang bagus. Saran dari validator ini menjadi dasar merevisi produk pengembangan.

Validasi produk bertujuan untuk mengambil data kuantitatif berupa komentar dan saran dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan.<sup>21</sup> Setelah melakukan tahapan analisis kebutuhan, peneliti mendapatkan informasi permasalahan dari sekolah, sehingga dari informasi permasalahan pembelajaran, peneliti mengembangkan bahan ajar berupa *google sites* pada materi teks prosedur di kelas VII dengan menyesuaikan silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Peneliti membuat desain produk dan membuat produk berupa *web* pembelajaran di *google sites*. Komponen dari *web google site* dikembangkan antara lain berisi petunjuk panduan penggunaan, daftar hadir

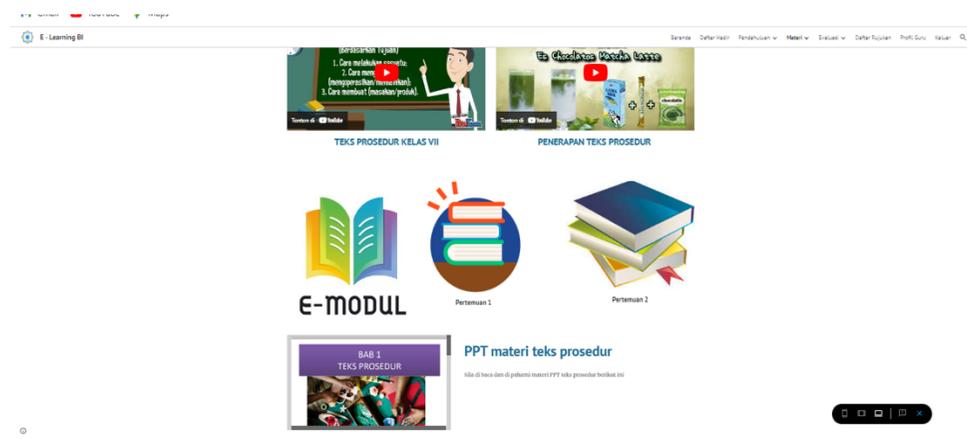
---

<sup>21</sup> Abraham Hatulely, Harjito Harjito, and Suwandi Suwandi, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERITA LEGENDA KAPITAN MALUKU BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER," *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 5, no. 1 (March 2020): 14–25, <https://doi.org/10.26877/teks.v5i1.6295>.

atau absensi, pendahuluan, pengantar materi, evaluasi, daftar rujukan, profil guru, dan penutup.

#### 4. Revisi Produk

Revisi pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil dilakukan peneliti berdasarkan saran validator. Revisi yang dilakukan untuk menyempurnakan bahan ajar yang dirancang. Hasil dari revisi bahan ajar teks prosedur dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil sebagai berikut.



Gambar 2 Revisi Desain Produk

#### 5. Uji Coba Produk

Tahap yang selanjutnya yaitu uji coba produk pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil Uji coba produk pada kelompok kecil dilakukan pada tiga belas peserta didik kelas VII di SMPIT Al Uswah Bangil pada tanggal 5 Januari 2023. Peserta didik melakukan penilaian terhadap produk bahan ajar yang sudah di buat. Setelah melakukan penilaian terhadap karakteristik peserta didik dan pemahaman peserta didik tahapan selanjutnya hasil tersebut dimasukkan dalam tabel yang sudah dibuat sesuai tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil Uji Pemahaman Peserta Didik**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		4	3	2	1
1	Memahami isi teks prosedur	8	5		
2	Mengidentifikasi teks prosedur	8	5		
3	Menganalisis informasi dalam teks prosedur	9	4		
4	Mengenali tujuan teks prosedur	6	7		
5	Memahami unsur kebahasaan dalam teks prosedur	13			
6	Menelaah teks prosedur berdasarkan struktur	12	1		
7	Menelaah kalimat ajakan dan larangan dalam teks prosedur	13			
8	Mengkreasi dengan paparan prosedur lisan	12	1		
9	Mengidentifikasi struktur teks prosedur	13			
10	Mengenali kata kerja dalam teks prosedur	9	3		
<b>TOTAL</b>		<b>490</b>			
<b>PERSENTASE</b>		<b>94,23%</b>			

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penilaian karakteristik peserta didik diperoleh hasil nilai sebesar 98,26%. Hasil tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi sedangkan hasil data yang diperoleh dari penilaian pemahaman peserta didik diperoleh nilai sebesar 94,23%. Hasil tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.

## 6. Kelayakan Bahan Ajar

Pengumpulan data kelayakan produk dilakukan melalui dua hal, yaitu validasi dua orang ahli yang digunakan untuk menilai kelayakan bahan pembelajaran dan revisi jika diperlukan<sup>22</sup>, dan angket respon siswa untuk

<sup>22</sup> M Rafqi Syamruddin, Spto Haryoko, and Mustari Lamada, "Pengembangan Model Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Berbasis Bahan Ajar Cetak Di SMK Negeri" 3, no. 1 (2024): 7–13.

mengetahui jawaban dan pendapat siswa tentang pengembangan ini <sup>23</sup>. Berdasarkan hasil panduan penilaian kriteria 81%-100% pada validasi ahli isi dan bahasa dengan nilai sebesar 100% dan 96% termasuk pada kriteria sangat layak/valid, sedangkan pada validasi ahli perancangan dan media dengan nilai sebesar 83,3% dan 81,2% termasuk pada kriteria sangat layak/valid, adapun untuk angket peserta didik yang termasuk pada kriteria sangat layak/valid yaitu karakteristik peserta didik sebesar 98,26% dan tingkat pemahaman materi sebesar 94,23%. Aspek-aspek tersebut dalam uji coba lapangan kelompok kecil sangat layak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut rekap data kelayakan produk sesuai tabel di bawah ini.

**Tabel 2. Data Kelayakan Produk**

No	Data	Responden	Uji Coba kelompok Kecil	Rata Rata (%)	Kriteria Kelayakan
1	Validasi Produk	Ahli Isi		100	Sangat Layak
		Ahli Bahasa		96	Sangat Layak
		Ahli Perancangan		83,3	Sangat Layak
		Ahli Media		81,2	Sangat Layak
2	Karakteristik Peserta didik	Peserta didik	98,76		Sangat Layak
3	Pemahaman Materi	Peserta didik	94,23		Sangat Layak

## Penutup

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil, maka dapat di ambil simpulan bahwa hasil pengembangan pengembangan bahan ajar teks prosedur terdiri dari 7 langkah yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, validasi, uji coba produk, revisi uji coba dan hasil produk akhir, Sedangkan untuk hasil pengembangan memiliki beberapa menu utama yang dapat membantu peseta didik seperti petunjuk penggunaan, beranda, daftar hadir, pendahuluan, materi dan evaluasi, daftar rujukan, profil guru dan menu keluar.

<sup>23</sup> Verdiana Puspitasari, Rufi'i, and Djoko Adi Walujo, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran BIPA Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam," *Jurnal Education and Development Institut* 8, no. 4 (2020): 310–19.

Berdasarkan hasil dari serangkaian validasi para ahli dan uji coba peserta didik dapat diambil simpulan bahwa pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran. Saran pemanfaatan bagi sekolah dan guru adalah menggunakan bahan ajar ini sebagai bahan pelajaran dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami teks prosedur, serta sebagai pelengkap penuntun peserta didik dalam memahami materi teks prosedur dengan lebih mudah dan mandiri. Sedangkan saran pemanfaatan produk lebih lanjut meliputi pemanfaatan produk memerlukan sarana dan prasarana yang mendukung pengguna, memerlukan kemampuan penggunaan komputer atau handphone, dan dirancang untuk individual sehingga peserta didik bisa belajar di sekolah maupun di rumah.

## Daftar Pustaka

- Awanda, Ifan, and Giatri Ramadhania. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PADA PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS KURIKULUM 2013 DI SEKOLAH DASAR." *Journal of Elementary School* 1, no. 1. 2021.
- Azizah, Nur, Muhammad Yakob, and Prima Nucifera. "PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR DENGAN METODE DISCOVERY LEARNING PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 LANGSA." *Jurnal Samudra Bahasa* 3, no. 1. 2020.
- Damayanti, E. "Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Memproduksi Teks Prosedur Di SMP." *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 2. 2019.
- Ernalis, -, Didin Syahrudin, and Yunus Abidin. "Pengembangan Model Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Model Pembelajaran Yang Berorientasi Pada Pendidikan Karakter." *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 5, no. 1. 2016. <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2832>.
- Febriana, Noni, and Desi Afrianti. "Development of Indonesian Language Teaching Materials in Universities." *Proceeding of International Conference on Language Pedagogy (ICOLP)* 1, no. 1. 2021. <https://doi.org/10.24036/icolp.v1i1.33>.
- Hatulely, Abraham, Harjito Harjito, and Suwandi Suwandi. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERITA LEGENDA KAPITAN MALUKU BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER." *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 5, no. 1. March 2020: 14–25. <https://doi.org/10.26877/teks.v5i1.6295>.
- Hikmawati, Ratna. "Peningkatan Kemampuan Siswamenulis Teks Procedure Melalui Model Pembelajaran Make a Match." *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 16, no. 4. 2015: 16–21.

- Kharisma, Giri Indra. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas VII." *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 5, no. 2. September 2020: 269–78. <https://doi.org/10.32528/bb.v5i2.2795>.
- Littlejohn, Andrew. "Language Teaching Materials and the (Very) Big Picture." *Electronic Journal of Foreign Language Teaching* 9, no. SUPPL.1. 2012: 283–97.
- Mularsih, Heni. "STRATEGI PEMBELAJARAN, TIPE KEPERIBADIAN DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA." *Makara Human Behavior Studies in Asia* 14, no. 1. 2010: 65.
- M Rafqi Syamruddin, Sapto Haryoko, and Mustari Lamada, "Pengembangan Model Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Berbasis Bahan Ajar Cetak Di SMK Negeri" 3, no. 1. 2024: 7–13.
- Pubian, Yushtika Muliana, and Herpratiwi. "Penggunaan Media Google Site Dalam." *AKADEMIKA: JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN* 11, no. 01. 2022: 163–72.
- Puspitasari, Verdiana, Rofi'i, and Djoko Adi Walujo. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran BIPA Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam." *Jurnal Education and Development Institut* 8, no. 4. 2020: 310–19.
- Putra, Dede Dwiansyah, Ardo Okilanda, Arisman Arisman, Muhsana El Cintami Lanos, Siti Ayu Risma Putri, Mutiara Fajar, Hikmah Lestari, and Sugar Wanto. "KUPAS TUNTAS PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL BORG & GALL." *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 3, no. 1. 2020. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>.
- Romansyah, Khalimi. "Pedoman Pemilihan Dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." *Jurnal Logika* 17, no. 2. 2016: 59–66.
- Silaban, Viriska Winda S, Harlen Simanjuntak, and Tigor Sitohang. "Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar Dalam Penulisan Teks Prosedur Di SMP Negeri 1 Tigalingga." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10. October 2022: 4384–91. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1025>.
- Sofiatun, Sofiatun, and M. Ridlwan. "Pengembangan Bahan Ajar (LKS) Bergambar Menulis Teks Prosedur Kompleks Siswa MTs Kelas VIII Miftahul Ulum Pamekasan Madura." *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 3, no. 1. 2019. <https://doi.org/10.30651/lf.v3i1.2642>.
- Sugiyono. "Sugiyono, Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1." *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, 2015.

- Supriyono. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Pendidikan Dasar* II. 2018.
- Suryani, S, and S Patimari. "PENGUNAAN GOOGLE SITES DALAM PJJ PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SMP MELALUI PENDEKATAN BLENDED LEARNING." ... *Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Seni Di Era ...*, 2021.
- Syamuiddin, M Rafqi, Sapto Haryoko, and Mustari Lamada. "Pengembangan Model Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Berbasis Bahan Ajar Cetak Di SMK Negeri" 3, no. 1. 2024: 7–13.
- Syamsuddin, Rosdiana, and Syahrudin Yasen. "Pengaruh Desain Alur Pembelajaran Adlx (Active Deep Learner Experience), Kompetensi Guru Dan Budaya Sekolah Terhadap Karakter Siswa Di Sdit Ikhtiar Makassar." *Jurnal IQRA: Jurnal Pendidikan Islam* Volume 3, no. 1. 2023: 2580–5304.
- Wahid, Abdul. "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 5, no. 2. 2018.
- Wijayanti, Wenny, and Ida Zulaeha. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma." *Seloka - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2. 2015.