

# LOMPATAN PROYEKSI MASA DEPAN:

---

Beberapa Isu Penting Pembelajaran  
Bahasa dan Sastra Indonesia pada  
Era Merdeka Belajar

PROSIDING  
NITISASTRA 6

# **PROSIDING**

## **Seminar Nasional dalam Jaringan**

### **(SEDARING)**

## **Nitisastra #6**

**"Lompatan Proyeksi Masa Depan:  
Beberapa Isu Penting Pembelajaran  
Bahasa dan Sastra Indonesia pada Era Merdeka Belajar"**

**Universitas Negeri Malang, 16 Oktober 2021**



**Universitas Negeri Malang**  
Anggota IKAPI No. 059 / JTI / 89  
Anggota APPTI No. 002.103.1.09.2019  
Jl. Semarang 5 (Jl. Gombong 1) Malang, Kode Pos 65145  
Telp. (0341) 562391, 551312 psw 1453

# **PROSIDING**

## **Seminar Nasional dalam Jaringan (SEDARING)**

### **Nitisastra #6**

**"Lompatan Proyeksi Masa Depan:  
Beberapa Isu Penting Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada  
Era Merdeka Belajar"**

ISBN: 978-602-470-689-0 (PDF)

**Ketua Pelaksana  
Steering Committee  
Penyunting**

: Robby Cahyadi, S.Pd.  
: Dr. Yuni Pratiwi, M.Pd.  
: Toti Laksana Bhirawa, S.Pd.  
Widia Tamara, S.Pd.  
Redin Surya Bagas Santoso, S.Pd.  
Nuril Oktaviani, S.Pd.  
Naila Khairil Mala, S.Pd.  
Saadatun Nahariyah, S.Pd.

**Reviewer**

: Akmalitus Saida, S.Pd  
Astria Prameswari, S.Pd  
Amanah, S.Pd  
Lafif Ahmad Rofid Al Azmi, S.Pd  
Ferdiana Primastuti, S.Pd  
Linda Agustiningsih, S.Pd  
Moch. Vandi Arifin, S.Pd  
Ika Agustiningsih, S.Pd

**Penanggung Jawab**

: Dr. Yuni Pratiwi, M.Pd.

**Ketua Panitia**

: Robby Cahyadi

**Wakil**

: Antok Risaldi

**Sekretaris I**

: Lini Larasati

**Sekretaris II**

: Diana Putri

**Bendahara**

: Rahmi Yulianti

#### **I. SIE PENYUNTING MAKALAH**

1. Toti Laksana Bhirawa (Koordinator)
2. Widia Tamara
3. Redin Surya Bagas Santoso
4. Nuril Oktaviani
5. Naila Khairil Mala
6. Saadatun Nahariyah
7. Akmalitus Saida
8. Astria Prameswari
9. Amanah
10. Lafif Ahmad Rofid Al Azmi
11. Ferdiana Primastuti
12. Linda Agustiningsih
13. Moch. Vandi Arifin
14. Ika Agustiningsih

## **II. SEKSI ACARA**

1. Nunik Fahrul Arinda (Koordinator)
2. Widya Oryzani
3. Dewi Puji Lestari
4. I Wayan Sugiarta
5. Syaiful Rahman

## **III. SEKSI HUMAS**

1. Venty Saskia Rohmalita (Koordinator)
2. Prisma Satya Wicaksana
3. Ricky Setya Prayoga

## **IV. SEKSI PUBLIKASI**

1. Utia Putri Utami (Koordinator)
2. Endah Suci Permatasari
3. Lila Anggraini
4. Risa Yanuarti Sholihah
5. Ade Yustina

### **Koordinator Penyunting**

: Toti Laksana Bhirawa

### **Tim Penyunting Prosiding Nitiastra VI**

: Widia Tamara

Redin Surya Bagas Santoso

Nuril Oktaviani

Naila Khairil Mala

Saadatun Nahariyah

Akmalitus Saida

Astria Prameswari

Amanah

Lafif Ahmad Rofid Al Azmi

Ferdiana Primastuti

Linda Agustiningsih

Moch. Vandi Arifin

Ika Agustiningsih

### **Penerbit Universitas Negeri Malang**

Anggota IKAPI No. 059/JTI/89

Anggota APPTI No. 002.103.1.09.2019

Jl. Semarang 5 (Jl. Gombong 1) Malang, Kode Pos 65145

Telp. (0341) 562391, 551312; psw. 1453

Cetakan I : 2021

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Salah satu kenikmatan yang diberikan Allah kepada Universitas Negeri Malang adalah dapat kami laksanakannya sepuluh kegiatan seminar nasional secara mandiri, dan dua seminar kerja sama. Kesepuluh seminar yang dilaksanakan secara mandiri pada tahun 2021 tersebut adalah: (1) **Nitisastra 6**, (2) **Radar Inovasi 1**, (3) **Navigasi Sastra 1**, (4) **Senasip 3** (Seminar Nasional Ilmu Perpustakaan), (5) **EDUBAHASA 1** (Seminar Pembelajaran Bahasa Indonesia), (6) **EDUSASTRA 1** (Seminar Pembelajaran Sastra Indonesia), (7) **PERMATA BIPA 1** (Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing), (8) **Dinamika Literasi 1** (Seminar dalam Jaringan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia), (9) **Cakrawala Bahasa 1** (Seminar Nasional Bulan Bahasa dan Sastra 2021), dan (10) **Kreativa 1** (Seminar Nasional Penulisan Kreatif). Dua seminar kerjasama yang dilakukan pada tahun 2021 adalah: (11) seminar bidang ilmu perpustakaan, kerjasama dengan Universiti Teknologi Mara (UiTM) Malaysia, dan (12) seminar pembelajaran BIPA kerjasama dengan Universitas Walailak Thailand.

Sederet kegiatan seminar yang dilaksanakan oleh Universitas Negeri Malang tersebut dirancang dan dilaksanakan sebagai wadah pengalaman belajar mahasiswa dan wadah silaturahmi ilmiah dosen. Berdasarkan Kurikulum 2020, selain kami beri bekal pengalaman belajar di dalam kampus dan di luar kampus melalui program kampus merdeka (MBKM), mahasiswa juga kami beri pengalaman menyebarluaskan hasil belajar mereka di forum-forum ilmiah, baik pada skala nasional maupun internasional. Melalui pengalaman belajar menyajikan makalah dalam forum ilmiah tersebut diharapkan mahasiswa semakin matang pengetahuan dan pengalaman belajar mereka, semakin tumbuh dan berkembang rasa percaya dirinya, dan semakin terlatih berbicara serta bersilaturchami ilmiah dalam forum-forum ilmiah baik nasional maupun internasional.

Dengan selesainya sederet kegiatan seminar tersebut, kami mengucapkan terima kasih yang tulus kepada berbagai pihak berikut: (1) Prof. Dr. Imam Suyitno, M.Pd, Dr. Yuni Pratiwi, M.Pd, Dr. Karkono, M.A., Dr. Didin Widartono, M.Pd., Dr. Dwi Sulistyorini, M.Hum., Dewi Ariani, M.Pd., Novi Eka Sulistyawati, M.Pd., Ary Fauzi, M.Pd, dan Adi Prasetiawan, S.Sos, M.A. yang telah berkenan mengelola penyelenggaraan seminar; (2) Bapak dan Ibu Dosen yang sudah berkenan membantu menyelenggarakan seminar sehingga kegiatan

seminar terlaksana dengan baik; (3) mahasiswa S3, S2, dan S1 yang telah bersedia meluangkan waktu dan menyumbangkan tenaga dalam membantu mengelola penyelenggaraan seminar. Semoga jerih payah mahasiswa tersebut diganti oleh Allah dengan kelancaran studi mereka masing-masing.

Sejumlah seminar nasional yang masih merupakan rintisan di atas, kami evaluasi kekurangan dan kelemahannya. Hasil evaluasi tersebut kami gunakan sebagai dasar penyempurnaan perencanaan dan pelaksanaan seminar-seminar tersebut di tahun-tahun mendatang. Semoga sederet seminar yang kami rancang dan kami laksanakan di atas, selain memberikan manfaat kepada sivitas akademik, juga memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang memanfaatkan dokumen hasil (prosiding) seminar kami. Amin.

Malang, 30 November 2021

Universitas Negeri Malang

## KATA PENGANTAR

Segala pujian dan sanjungan atas semua ciptaan dan kuasa semata-mata hanya milik Allah Swt, demikian pula segala ungkapan syukur atas semua rahmat dan hidayah juga hanya patut ditujukan kepada Allah Swt, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Semoga kita termasuk hamba-Nya yang selalu mendapat petunjuk dalam jalan kebenaran untuk beramal kebajikan melalui ilmu pengetahuan dan pendidikan.

Pada tahun 2021, Universitas Negeri Malang melaksanakan Seminar Nasional Nitisastra 6 dengan tema *Lompatan Proyeksi Masa Depan: Beberapa Isu Penting Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada Era Merdeka Belajar*. Tema tersebut dibahas dengan menghadirkan tiga pembicara utama, yaitu (1) Bapak Ivan Razela Lanin, S.T, M.T.I (Lembaga Nara Bahasa); (2) Dr. Anas Ahmadi, M.Pd. (Universitas Negeri Surabaya, HISKI Komisariat Surabaya); (3) Dr. Didin Widyartono, M.Pd. (Universitas Negeri Malang). Kehadiran tiga pembicara utama pada sidang pleno memberikan sumbangan pemikiran dari berbagai dimensi kajian untuk kemajuan ilmu pengetahuan, pendidikan, dan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Pemilihan tema tersebut dilandasi hasil refleksi terhadap: (1) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung sangat cepat secara langsung berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia; (2) calon lulusan perlu membangun diri untuk memiliki kompetensi pengetahuan yang luas, kritis, dinamis, dan bersikap adaptif terhadap perkembangan pembelajaran bahasa Indonesia pada level nasional dan global; dan (3) calon lulusan sebagai bagian dari sumber daya masa depan Indonesia perlu memiliki kompetensi sikap inovatif, kreatif, produktif, dengan karya-karya di bidang pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia yang membawa kemaslahatan.

Berikut adalah tujuh subtema yang akan menjadi pembahasan Seminar Nasional Nitisastra 6.

1. Titik Temu Lingusitik Struktural dan Lingusitik Fungsional dalam Konteks Pembelajaran.
2. Inovasi Pembelajaran Digital Bahasa dan Sastra Indonesia.
3. Prediksi Psikologi Sastra Pembaca Masa Depan.
4. Inovasi Asesmen Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berorientasi Asesmen Kompetensi Minimum.

5. Pemanfaatan Karya Sastra Nusantara untuk Mengembangkan Karya Kreatif di Era Milenial.
6. Prognosis Bentuk Literasi pada Era Merdeka Belajar.
7. Peran Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*)

Seminar Nasional Nitisastra yang dilaksanakan pada 16 Oktober 2021 merupakan seminar nasional keenam dan ditandai dengan penerbitan prosiding makalah NITISASTRA 6. Gagasan-gagasan dalam makalah merupakan hasil kajian pustaka, hasil penelitian, keahlian, konstruk pengalaman lapangan, kajian pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, dan pengalaman budaya.

Terima kasih dan penghargaan disampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Malang dan segenap panitia yang telah bekerja keras untuk memfasilitasi dan mendukung kegiatan ini.

Semoga diperoleh hikmah yang sebesar-besarnya dari kegiatan seminar Nitisastra 6 bagi semua pihak. Terima kasih dan mohon maaf jika ada kekurangan dalam pelaksanaannya. Semoga kita selalu mendapat karunia Allah Swt berupa keselamatan, kesehatan, serta kemampuan diri dalam memberikan sumbangan terbaik untuk bangsa dan Negara Indonesia di tengah masa pandemi ini. *Aamiin*.

Malang, 16 Oktober 2021

Dr. Yuni Pratiwi, M. Pd.  
NIP 196106031985032001



12. META-ANALISIS FAKTOR-FAKTOR KENDALA PENULISAN KTI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA- (Ika Agustiningih)
13. PENERAPAN METODE *THINK-TALK-WRITE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN MENULIS ARGUMENTASI – (Linda Agustiningih)
14. PENERAPAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SECARA DARING SISWA SMA- (Moch. Vandi Arifin)
15. PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS HTML5 DALAM PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR BAGI SISWA KELAS XI – (Ristu Wahyu Stiawan, Rahmawati Mulyaningtyas, dan Dian Etikasari)
16. INOVASI DISRUPTIF MENULIS TEKS DESKRIPSI DIRI PADA ERA MERDEKA BELAJAR- (Dwi Sastra Nurrokhma)
17. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CINTA BAHASA INDONESIA* BERBASIS ANDROID BAGI SISWA SEKOLAH DASAR – (Zahro Rokhmawati)
18. EVALUASI PEMBELAJARAN BIPA ARTIS KOREA SECARA DARING PADA ERA PANDEMI- (Salsabila dan Suray Agung Nugroho)

### **C. SUBTOPIK PREDIKSI PSIKOLOGI SASTRA PEMBACA MASA DEPAN**

1. NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM *NOVEL RAPIJALI 1: MENCARI KARYA DEE LESTARI* (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA) – (Venty Saskia Rohmalita, Taufik Dermawan, Nita Widiati)

### **D. SUBTOPIK INOVASI ASESMEN PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA BERORIENTASI ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM**

1. ANALISIS STIMULUS DAN SOAL ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM LITERASI MEMBACA UNTUK MENUMBUHKAN MINAT MEMBACA – (Amanah)
2. ASESMEN SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID-19 – (Ferdiana Primastuti)
3. INSTRUMEN ASESMEN APRESIASI SASTRA DENGAN METODE BERPIKIR KRITIS KREATIF – (Lafif Ahmad Rofid Al Azmi)
4. PENGEMBANGAN ASESMEN MENULIS NARASI BERDASARKAN PENGALAMAN PRIBADI BERBASIS PORTOFOLIO – (Lila Anggaraeni)

### **E. SUBTOPIK PEMANFAATAN KARYA SASTRA NUSANTARA UNTUK MENGEMBANGKAN KARYA KREATIF DI ERA MILENIAL**

1. DIALEKTIKA LOKAI SASTRA OSING PADA *LAYAR KUMENDUNG FESTIVAL GANDRUNG SEWU* DI KOTA BANYUWANGI – (Robby Cahyadi)
2. ESENSI SASTRA SIBER SEBAGAI RUANG PUBLIKASI KARYA SASTRA DI ERA DIGITAL – (Naila Khairil Mala)

## **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS HTML5 DALAM PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR BAGI SISWA KELAS XI**

Ristu Wahyu Stiawan, Rahmawati Mulyaningtyas, Dian Etikasari  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung  
e-mail: riztu.wahyu1@gmail.com

### **Abstrak**

Penggunaan media pembelajaran di kelas membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) menghasilkan prototipe media pembelajaran menulis teks prosedur berbasis HTML5 untuk siswa kelas XI, (2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis HTML5 dalam pembelajaran teks prosedur kelas XI. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall karena peneliti berupaya untuk menghasilkan media pembelajaran untuk menulis teks prosedur. Subjek

penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Kampak Trenggalek dan ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Adapun teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu mewawancarai siswa dan menyebarkan angket pengembangan media pembelajaran menulis teks prosedur kepada sasaran penelitian. Pengembangan media terdiri dari tahap studi pendahuluan, pengembangan media, uji validasi media kepada ahli, uji coba media kepada siswa, dan revisi media. Berdasarkan hasil validasi media kepada ahli diperoleh skor 98,43% dengan kategori “sangat baik” begitupula dengan hasil uji coba media kepada siswa mendapatkan kategori “sangat baik” dengan skor 92,5%. Media dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran teks prosedur.

**Kata Kunci:** *Media Interaktif HTML5, Menulis Teks Prosedur.*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik. Lebih lanjut Jennah (2009:13) menjelaskan pembelajaran adalah sebuah kesatuan yang terdiri atas tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, isi pembelajaran, pendidik, peserta didik, media pembelajaran, sumber belajar, dan lingkungan. Pembelajaran akan berhasil jika dirancang dengan baik, artinya pendidik harus mampu mengembangkan komponen-komponen pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pengembangan komponen dalam pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peran sebagai sebuah perantara dalam proses pembelajaran. Miftah (2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari empat keterampilan tersebut keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling kompleks karena melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengorganisasian isi. Sukirman menjelaskan menulis merupakan aktivitas pengekspresian ide, gagasan, pikiran atau perasaan dalam lambang kebahasaan yang melibatkan aspek penggunaan tanda baca dan ejaan, penggunaan diksi dan kosakata, penataan kalimat, pengembangan paragraf, pengolahan gagasan serta pengembangan model karangan (Sukirman 2020). Jadi, berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan solusi untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah mengembangkan media pembelajaran menulis.

Penggunaan media pembelajaran di kelas membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sukirman (2012:29) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) untuk menimbulkan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media dalam pembelajaran begitu penting. Oleh karena itu, diperlukan inovasi-inovasi pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer. Mulyaningtyas dan Nurjanah (2021:22) menjelaskan bahwa salah satu media yang sesuai perkembangan teknologi saat ini adalah media berbasis komputer, baik berupa multimedia maupun berbasis internet.

Kompetensi dasar yang menjadi dasar penelitian dan pengembangan ini adalah 4.2 Mengembangkan teks prosedur dengan memperhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur, dan

kebahasaan. Teks prosedur berisi cara, langkah-langkah, atau tahapan dalam melakukan sesuatu hal. Untuk itu pembelajaran tesk prosedur perlu ditekankan karena mengajarkan siswa bagaimana cara berfikir dan menyelesaikan sebuah masalah dengan langkah-langkah tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat As'adah, Utama, dan Nurjaya (2016) yang mengatakan bahwa menulis teks prosedur dapat melatih konstruktivitas pemikiran yang sistematis.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media berbasis komputer pernah dilakukan Rianto (2020) dengan judul penelitian *Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kelayakan aplikasi multimedia berbasis *articulate stroryline 3* yang diberi nama PERIGITA atau pembelajaran mandiri digitalisasi untuk pembelajaran interaktif pada mata kuliah Digitalisasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dinyatakan sangat layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif. Selanjutnya pada tahun 2021 dilakukan penelitian serupa oleh (Sari dan Harjono (2021) dengan judul artikel penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD* dengan hasil penelitian ahli materi sebesar 81% yang dikategorikan sangat baik dan dari ahli media sebesar 78% dikategorikan baik. Adapun dari hasil respon lembar angket minat belajar siswa sebesar 0,598 serta dinyatakan valid. Kemudian untuk hasil realibilitasnya sebanyak 0,925 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan media interaktif berbasis Articulate Storyline ini dinyatakan layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Perbedaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada aplikasi yang digunakan dan materi pembelajaran serta jenjang pendidikan siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti memilih teknologi berbasis komputer menjadi pilihan dalam pengembangan media pembelajaran. Nuryansyah (2019:79) menjelaskan desain pembelajaran berbasis komputer dapat dilakukan dengan interaktif dengan mengoptimalkan perangkat dan jaringan komputer. Kemudian salah satu perangkat komputer yang dimanfaatkan peneliti dalam pengembangan media adalah perangkat lunak HTML5. *Hypertext Markup Language 5* (HTML5) dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran menulis teks prosedur karena lebih interaktif, dapat bertahan lama, dan mempermudah penyampaian materi. Selain itu penyampaian materi dengan HTML5 dapat disajikan secara daring ataupun luring, mengingat sifat dari HTML5 yang fleksibel karena dapat menggunakan LCD Proyektor, dapat melalui hosting di internet, dapat mengubahnya menjadi aplikasi android, dan dapat menggunakan server lokal. Kondisi tersebut dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa sesuai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan prototipe media pembelajaran menulis teks prosedur berbasis HTML5 untuk siswa kelas XI, (2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis HTML5 dalam pembelajaran teks prosedur kelas XI. Dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi beberapa pihak antara lain (1) bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pertimbangan pemilihan media pembelajaran menulis teks prosedur; (2) bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai media pembelajaran berbasis HTML5; (3) bagi siswa, dapat menambah pengetahuan dan keterampilan mereka tentang materi teks prosedur.

## **METODE**

Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) untuk menjabarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Jenis penelitian ini mengadaptasi pada model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall karena peneliti berupaya untuk menghasilkan media pembelajaran

untuk menulis teks prosedur. Kustandi dan Darmawan (2019:99) menjelaskan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran diperlukan model pengembangan pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Kampak Trenggalek dan ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus dosen jurusan Tadris Bahasa Indonesia UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Adapun teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu mewawancarai siswa dan menyebarkan angket pengembangan media pembelajaran menulis teks prosedur kepada sasaran penelitian. Adapun langkah *pertama* penelitian ini adalah melaksanakan studi pendahuluan dengan melaksanakan kajian pustaka dan analisis kebutuhan. Pada pelaksanaan kajian pustaka, peneliti mengkaji referensi-referensi yang berkenaan dengan teori, konsep, dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan. Kemudian analisis kebutuhan dilaksanakan dengan mewawancarai siswa kelas XI SMAN 1 Kampak Trenggalek untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kemungkinan terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan data-data dari hasil analisis kebutuhan, langkah *kedua* yang dilakukan peneliti adalah pengembangan produk awal berupa media interaktif HTML5 untuk pembelajaran menulis teks prosedur. *Ketiga* peneliti melaksanakan uji validasi media pembelajaran yang dikembangkan kepada ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah uji validasi dilaksanakan, langkah *keempat* melaksanakan revisi berdasarkan hasil uji validasi dengan memperhatikan saran-saran perbaikan dari ahli media. Langkah *kelima* melakukan uji terbatas kepada siswa kelas XI SMAN 1 Kampak. Langkah *keenam*, peneliti melaksanakan diskusi terbatas dengan siswa untuk memperoleh masukan-masukan terkait dengan media yang dikembangkan. Kemudian pada langkah *ketujuh*, yaitu peneliti melaksanakan revisi berdasarkan masukan-masukan dari diskusi terbatas. Menurut Warsita (2019:444) evaluasi kelompok kecil dilakukan terhadap sekelompok kecil siswa secara bersamaan berjumlah 5 sampai 15 orang siswa. Tujuan evaluasi ini untuk menggali informasi tentang berbagai kendala yang dihadapi siswa dalam mencoba atau menggunakan prototipe media. Berdasarkan langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti maka media interaktif HTML5 untuk pembelajaran menulis teks prosedur untuk siswa kelas XI siap diimplementasikan dalam pembelajaran. Kelayakan penggunaan media pembelajaran dapat dianalisis dari hasil skor rata-rata angket dengan kategori pada table 1 berikut.

**Tabel 1 Kriteria Skor Penilaian**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
<b>76-100%</b>	Sangat baik
<b>51-75%</b>	Baik
<b>26-50%</b>	Cukup
<b>0-25%</b>	Kurang

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Studi Pendahuluan**

Studi pendahuluan dilakukan sebelum mengembangkan media pembelajaran. Studi pendahuluan dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah dan peneliti dapat menentukan solusi yang dapat ditawarkan untuk menyelesaikan masalah. Studi pendahuluan

dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara peneliti melakukan kajian pustaka dan analisis kebutuhan subjek penelitian. Saat pelaksanaan kajian pustaka, peneliti mengkaji referensi-referensi yang berkenaan dengan teori, konsep, dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan. Kemudian, analisis kebutuhan dilaksanakan dengan mewawancarai siswa kelas XI SMAN 1 Kampak Trenggalek untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan media yang sesuai untuk dikembangkan.


### **Pengembangan Produk Media Interaktif HTML 5**

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain (1) pembuatan serta editing gambar dan ikon; (2) pembuatan dan editing video pembelajaran; (3) pembuatan dan editing efek suara dan *backsound* media; (4) pembuatan media interaktif dengan *articulate storyline*. Berikut ini pembahasan lebih lanjut mengenai tahapan dalam mengembangkan media interaktif HTML 5 dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

#### **Pembuatan serta Editing Gambar dan Ikon**

Pembuatan serta editing gambar dan ikon ini merupakan tahapan awal dalam pengembangan media interaktif HTML 5. Gambar dan ikon diperoleh dari internet dengan cara mengunduhnya di dalam *website* Freepik. Gambar dan ikon ini digunakan sebagai pelengkap media pembelajaran.

**Tabel 2 Pembuatan serta Editing Gambar dan Ikon dalam Media**

No.	Gambar	Keterangan
1.		Mencari bahan-bahan (gambar) di internet, misalnya di <i>website</i> Freepik.

2.



Setelah itu dilakukan editing terhadap gambar menggunakan *software* editing gambar agar gambar sesuai dengan media dan materi yang diinginkan. Hal itu dilakukan dengan menggunakan Adobe Illustration.

Selanjutnya membuat gambar untuk dijadikan ikon tombol-tombol menggunakan *software* Adobe Illustration.

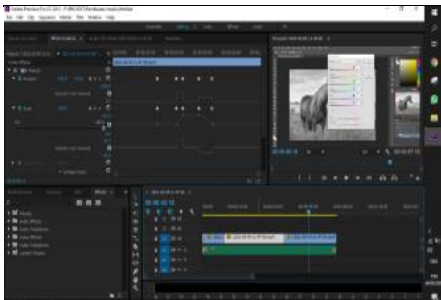
Melakukan *export* terhadap gambar-gambar yang telah dibuat dan diedit ke dalam format *png*.

---

### *Pembuatan dan Editing Video Pembelajaran*

Tahap selanjutnya adalah membuat dan mengedit video pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengunduh video dari internet, lalu melakukan editing terhadap video agar sesuai dengan materi pembelajaran. Aplikasi yang digunakan adalah Adobe Premier.

**Tabel 3 Pembuatan dan Editing Video Pembelajaran**

Gambar	Keterangan
 A screenshot of the Adobe Premiere Pro software interface. The interface shows a video editing workspace with a preview window, a timeline, and various editing tools. The video being edited appears to be a scene with a person.	Membuat atau mengunduh video dari internet Melakukan editing terhadap video dengan menggunakan <i>software</i> editing video agar sesuai dengan media serta materi, aplikasi yang disarankan adalah Adobe Premier.

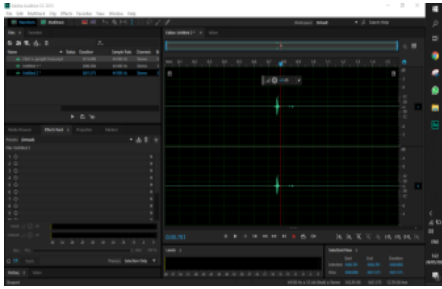
---

### *Pembuatan dan Editing Efek Suara dan Backsound Media*

Tahap berikutnya adalah membuat efek suara dan *backsound* media. Hal ini dilakukan dengan cara mengunduh efek suara dari internet. Setelah video terunduh maka peneliti melakukan pengeditan terhadap efek suara dengan menggunakan Adobe Audition.

**Tabel 4 Pembuatan dan Editing Efek Suara dan Backsound Media**

Gambar	Keterangan
--------	------------



Mengunduh efek suara dari internet, bisa mencarinya di YouTube.

Melakukan editing terhadap efek suara dengan menggunakan *software* editing suara agar sesuai dengan media serta materi, dapat menggunakan *software* Adobe Audition.

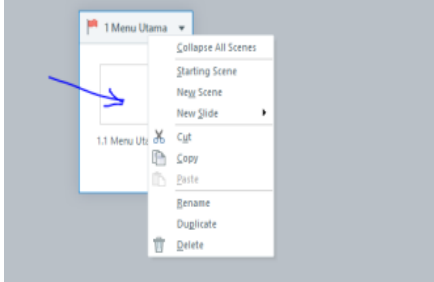
*Pembuatan Media Interaktif dengan Articulate Storyline*

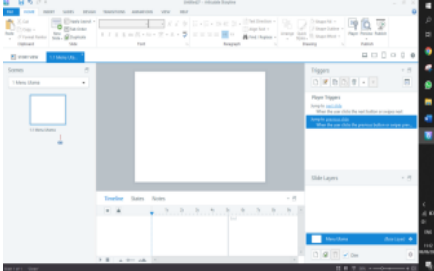
**Tabel 5 Pembuatan Media Interaktif dengan Articulate Storyline**

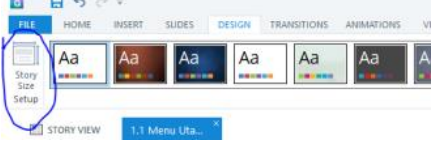
No.	Gambar	Keterangan
1.		Membuka aplikasi Articulate Storyline.
2.		Membuat fail baru dengan mengklik <i>New Project</i> .  Setelah itu ubah nama “Untitled Scene” menjadi “Menu Utama” untuk mempermudah pembedaan beberapa <i>scene</i> dan slide selanjutnya. Cara mengubahnya dengan cara klik kanan pada tetikus lalu pilih <i>rename</i> .



No.	Gambar	Keterangan
-----	--------	------------

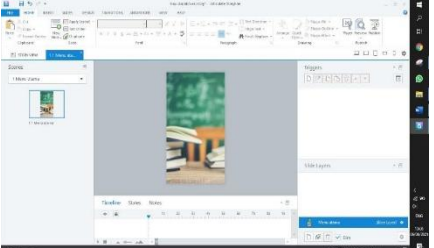
3.		Selanjutnya melakukan dobel klik pada kotak kosong <i>scene</i> .
----	---	---

4.		Setelah itu akan diarahkan kepada tampilan <i>scene</i> “Menu Utama”.
----	---	---

5.		Pada menu <i>design</i> lalu klik “story size setup” untuk mengatur resolusi <i>scene</i> . Atur aspek rasio menjadi rata-rata rasio gawai android saat ini, dalam media ini menggunakan rasio 405:720. Setelah mengaturnya klik ok.
----	--	---

Setelah itu masukkan gambar untuk *background* dengan cara klik kanan pada tetikus kemudian pilih format *background*.

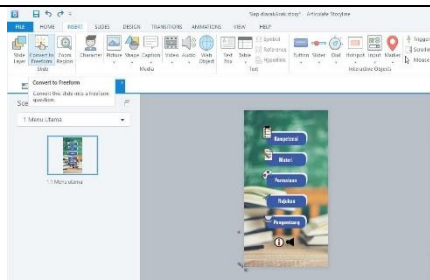
Tambahkan *background* dengan gambar yang telah disiapkan, lalu klik *open* pada gambar yang telah disiapkan.

6.		Tampilan <i>background</i> akan berubah sesuai gambar yang dipilih. Selanjutnya masukkan gambar dan ikon yang dibutuhkan dengan menggunakan menu <i>insert picture</i> .
----	---	---

No. Gambar

Keterangan

7.

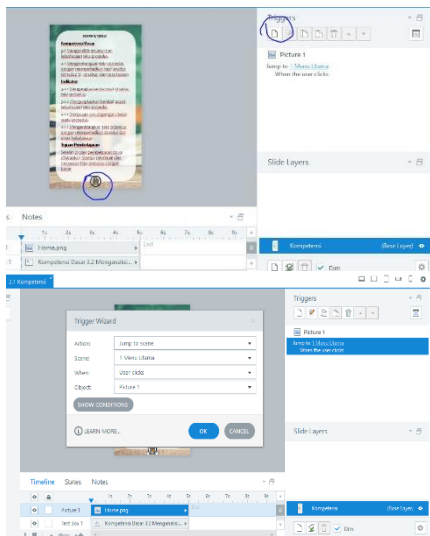


Setelah gambar dan ikon ditambahkan disusun sedemikian rupa sehingga terlihat rapi.

Lalu membuat *scene* baru untuk menu-menu yang lain dengan cara klik kanan lalu pilih *new scene*.

Langkah-langkah membuat *scene* baru diulangi, kemudian memasukkan gambar serta ikon.

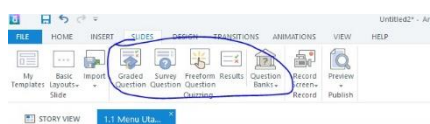
8.



Setelah semua *scene* selesai dibuat, peneliti menambahkan *triggers* untuk tombol-tombol yang sudah disiapkan. Untuk menambahkan *triggers* dapat dilakukan pada menu *triggers*. Pilih ikon yang akan dijadikan tombol setelah itu klik *add triggers*.

Selanjutnya mengatur *triggers*.

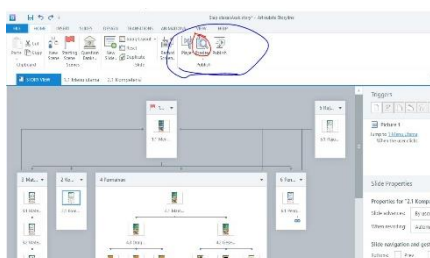
9.



Untuk membuat permainan (latihan soal) dilakukan dengan memanfaatkan fitur "Quizzing". Setelah selesai membuat permainan ditambahkan *triggers*.

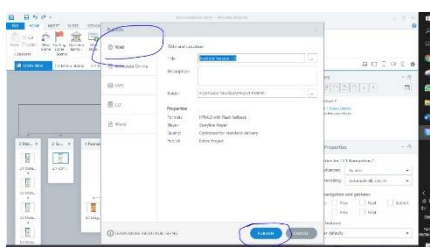
Untuk melakukan *preview* hasil media yang dibuat dapat dilakukan di menu *preview*.

10.



Setelah fail disimpan, *ekspor* fail yang telah dibuat dengan klik menu *publish*.

Jadikan hasil *export* ke dalam bentuk html5.



Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis HTML5 dengan menggunakan software Articulate Storyline 3. Hasil dari aplikasi tersebut dapat dijalankan melalui peladen lokal, dijadikan aplikasi android, dijalankan melalui platform drive to web, serta dapat juga dijalankan dalam LMS.

### Hasil Uji Validasi Media kepada Ahli

Setelah tahapan mendesain media selesai, lalu desain awal media ini dinilai oleh ahli media pembelajaran. Penilaian media ini dilakukan oleh ahli media sebelum uji coba di lapangan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan sudut pandang ahli. Uji validasi media dilakukan kepada ahli media Bu Elen Nurjanah, M.Pd. sekaligus dosen Tadris Bahasa Indonesia UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Berikut ini hasil uji validasi media interaktif HTML5 kepada ahli dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6 Hasil Penilaian Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian	Kategori
1	Kesesuaian media dengan materi, KD, dan tujuan pembelajaran	100%	Sangat baik
2	Tampilan media	93,5%	Sangat baik
3	Menu permainan (latihan soal)	100%	Sangat baik
4	Kemudahan penggunaan	100%	Sangat baik
	<b>Rata-rata</b>	98,43%	Sangat baik

Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor rata-rata sebesar 98,43% yang dapat dikategorikan “sangat baik”. Berdasarkan Tabel 6 diperoleh data bahwa kriteria kesesuaian media dengan materi, KD, dan tujuan memperoleh nilai 100% dengan kategori “sangat baik”; kriteria tampilan media memperoleh skor 93,5% dengan kategori “sangat baik”; kriteria menu permainan (latihan sosial) memperoleh skor 100% dengan kategori “sangat baik”; dan kriteria kemudahan penggunaan memperoleh skor 100% dengan kategori “sangat baik”. Ahli media di samping memberikan penilaian juga memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran berupa (1) perbaikan pada permainan (latihan soal) susun dan geser teks prosedur pembuatan mie instan, (2) pemilihan font yang lebih jelas untuk dibaca. Setelah mendapatkan masukan dari ahli, peneliti melakukan revisi media sesuai masukan atau saran dari ahli.

### Hasil Uji Coba Media kepada Siswa

Setelah merevisi draf media pembelajaran berdasarkan saran ahli, kemudian dilakukan uji coba terbatas kepada siswa. Uji coba terbatas dilaksanakan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kampak. Uji coba media ini dilakukan dengan membuat peladen lokal dengan bantuan perangkat lunak XAMPP. Dengan bantuan perangkat lunak ini siswa dapat terhubung dengan komputer atau laptop tempat media pembelajaran berada. Meskipun media ini termasuk ke dalam media komputer atau digital tetapi tidak selalu diperlukan koneksi internet dalam penggunaannya. Dalam melaksanakan uji coba ini siswa memakai gawai mereka untuk terhubung ke dalam laptop yang dijadikan peladen.

Pada pengujian ini siswa merasa kebingungan di awal dalam menghubungkan gawai mereka dengan peladen lokal. Penggunaan media semacam ini memang merupakan hal baru bagi

mereka sehingga kebingungan semacam ini merupakan hal yang wajar. Namun, setelah diberikan penjelasan dan bimbingan yang mendetail permasalahan tersebut dapat teratasi. Pada saat siswa mencoba media pembelajaran ini siswa sangat antusias dan bersemangat. Pada saat mencoba menu permainan (latihan soal) yang tersedia mereka sangat berkonsentrasi dan mengerjakan dengan sungguh-sungguh. Pada saat pengerjaan soal pada menu permainan terdapat dua siswa yang dapat mengejakan semua permainan dengan mendapat jawaban benar hanya dengan sekali coba. Setelah uji media dilaksanakan, siswa memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 7 berikut ini.

**Tabel 7 Hasil Penilaian Siswa**

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata penilaian	Kategori
1	Kesesuaian dengan materi	95%	Sangat baik
2	Tampilan media	95,6%	Sangat baik
3	Menu permainan (latihan soal)	91,25%	Sangat baik
4	Kemudahan penggunaan	82,5%	Sangat baik
	<i>Rata-rata</i>	<i>92,5%</i>	<i>Sangat baik</i>

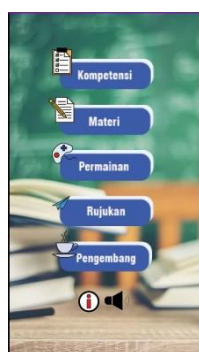
Berdasarkan data hasil penilaian pada Tabel 7 diperoleh data rata-rata penilaian kesesuaian media dengan materi teks prosedur sebesar 95% atau dapat dikategorikan “sangat baik”. Penilaian tampilan media yang mencakup pemilihan gambar, warna, font, dan ikon-ikon mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 95,6% atau pada kategori “sangat baik”. Penilaian untuk menu permainan (latihan soal) yang mencakup tampilan, keunikan, kerumitan, dan kesesuaian dengan materi pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai sebesar 91,25% atau dalam kategori “sangat baik”. Penilaian kemudahan penggunaan media mendapatkan rata-rata nilai sebesar 82,5% atau dalam kategori “sangat baik”. Secara keseluruhan penilaian media ini mendapatkan rata-rata nilai sebesar 92,5% atau dalam kategori “sangat baik”.

Setelah dilaksanakan uji coba terbatas selanjutnya dilaksanakan diskusi dengan sejumlah siswa. Diskusi ini merupakan diskusi terbatas atau focus group discussion (FGD). Pada diskusi tersebut siswa memberikan beberapa tanggapan dan komentar antara lain (1) media ini merupakan suatu hal baru yang sangat menarik; (2) menu permainan (latihan soal) merupakan hal yang paling menarik pada media ini; (3) pada permainan sebaiknya ditambahkan batas waktu pengerjaan agar menjadi lebih menantang; (4) pada bagian umpan balik hasil pengerjaan permainan seharusnya ditambahkan suara agar lebih berkesan.

### **Revisi Produk Media Pembelajaran**

Berdasarkan beberapa komentar dari siswa kemudian dilakukan revisi terhadap beberapa hal di antaranya memberikan efek suara pada umpan balik hasil permainan dan

menambahkan batas waktu pengerjaan. Setelah melalui beberapa tahapan akhirnya dihasilkanlah produk media interaktif berbasis HTML5 untuk pembelajaran teks prosedur kelas XI. Secara keseluruhan hasil penilaian dari ahli media dan siswa, media pembelajaran ini mendapatkan nilai rata-rata 95% atau dalam kategori “sangat baik”. Kategori tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berbasis HTML5 yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran teks prosedur kelas XI.



Gambar 1  
Tampilan  
Depan Media



Gambar 2  
Tampilan  
Latihan Soal  
dalam Media

## Pembahasan

### Studi Pendahuluan

Dalam penelitian pengembangan ini langkah pertama yang dilakukan ialah melakukan studi pendahuluan yang terdiri dari kajian pustaka yang relevan dan analisis kebutuhan subjek penelitian. Pengumpulan informasi dilakukan dengan mewawancarai siswa kelas XI SMAN 1 Kampak. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa selama ini pembelajaran menulis teks prosedur masih mengacu kepada buku teks saja. Dari wawancara juga diperoleh informasi bahwa guru biasanya mengajar menggunakan metode ceramah. Pada saat pembelajaran daring di masa pandemi, penyampaian materi oleh guru hanya dalam bentuk ringkasan materi dalam bentuk dokumen Microsoft Word yang dikirimkan melalui grup WhatsApp kelas. Penyampaian materi dengan cara tersebut membuat siswa sukar dalam memahami materi yang ingin disampaikan guru, terlebih dengan banyaknya tugas yang ada di lampiran materi tersebut. Selain itu, siswa mengatakan bahwa pada saat pembelajaran luring penyampaian materi biasanya hanya dilakukan dengan menggunakan media papan tulis sehingga membuat siswa merasa jenuh terhadap pembelajaran. Hal ini senada dengan gagasan Prasetya dan Mulyaningtyas (2021:348) bahwa pada umumnya pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan menggunakan metode dan media yang cenderung monoton yaitu metode ceramah dan media papan tulis, buku, atau lembaran teks. Safitri dan Fitriyana (2021:64) menambahkan bahwa umumnya dalam proses belajar mengajar, metode yang diterapkan kurang efektif dan efisien sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, misal metode ceramah.

Sebenarnya sekolah sudah memiliki fasilitas laboratorium komputer yang memadai tetapi tidak pernah dipakai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah ditiadakannya mata pelajaran TIK dari kurikulum, laboratorium komputer ini hanya dipakai untuk keperluan ujian sekolah dan ujian nasional. Selain itu, fasilitas pendukung lain seperti jaringan Wi-Fi,

proyektor, dan speaker juga sudah tersedia di sekolah ini meskipun pemanfaatannya kurang maksimal. Meskipun sudah tersedia jaringan Wi-Fi di sekolah, tetapi tidak merata menjangkau ke semua kelas. Sekolah ini memang terletak jauh dari pusat kota sehingga akses jaringan seluler sedikit susah, hal ini membuat akses ke dunia luar melalui internet agak terhambat. Rahmawati and Hastuti (2018:97) menyatakan bahwa hadirnya fasilitas pembelajaran di sekolah sangat penting karena fasilitas pembelajaran memiliki hubungan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

## **Pengembangan Produk Media Pembelajaran Interaktif HTML 5**

Setelah dilakukan analisis kebutuhan selanjutnya peneliti melanjutkan ke tahap mendesain media pembelajaran. Pembuatan media dilakukan dengan langkah pertama menyusun script materi dengan memperhatikan batasan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya tahapan pembuatan media pembelajaran yang terdiri dari empat kegiatan yaitu (1) pembuatan serta editing gambar dan ikon; (2) pembuatan dan editing video pembelajaran; (3) pembuatan dan editing efek suara dan backsound media; (4) pembuatan media interaktif dengan articulate storyline. Hal ini senada dengan gagasan Warsita (2019:439) menjelaskan bahwa dalam pengembangan media dibutuhkan perencanaan yang matang. Selain itu, dalam proses mendesain dan mengembangkan media memerlukan proses yang sistematis.

Pembuatan media difokuskan pada pembuatan permainan (latihan soal) yang tampilannya menarik, menguji pengetahuan siswa, dan ilustrasi gambar serta ikon yang mendukung penggunaan media. Hal ini agar siswa menjadi tertarik dan mampu menangkap materi yang akan disampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyaningtyas dan Khasanah (2021:231) bahwa media pembelajaran sengaja dirancang dengan menarik agar siswa mudah memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Karim, Savitri, and Hasbullah (2020:65) menambahkan bahwa media pembelajaran dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Upaya pengadaan media pembelajaran yang inovatif dan tepat guna dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan siswa lebih tertarik dalam belajar.

## **Hasil Uji Validasi Media kepada Ahli dan Uji Coba Media kepada Siswa**

Penilaian media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan oleh dua pihak yaitu oleh ahli media dan siswa. Penilaian oleh ahli media dilakukan sebelum uji coba kepada siswa di lapangan. Uji validasi media ini dilakukan untuk menilai media tersebut layak untuk digunakan dari sudut pandang ahli. Warsita (2019:439) menjelaskan bahwa penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk memastikan media tersebut terjamin baik kualitasnya dan serta dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Warsita (2019:443) menambahkan bahwa evaluasi ahli dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi tentang berbagai kelemahan media dari para ahli sehingga dapat dilakukan revisi terhadap media. Berdasarkan uji validasi media kepada ahli diperoleh skor rata-rata sebesar 98,43% yang dapat dikategorikan “sangat baik”. Hal ini membuktikan bahwa media ini layak digunakan untuk pembelajaran teks prosedur bagi siswa kelas XI.

Tahapan berikutnya adalah uji coba media pembelajaran kepada siswa. Uji coba media pembelajaran kepada siswa untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media saat digunakan oleh para siswa sebagai subjek penelitian. Uji coba media kepada siswa dilakukan dengan mempersiapkan instrumen uji coba sesuai kriteria kesesuaian dengan materi, tampilan media, menu permainan (latihan soal), dan kemudahan penggunaan. Hal ini senada dengan gagasan Warsita (2019:441) bahwa evaluasi media pembelajaran adalah proses penilaian terhadap media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu untuk mengambil keputusan atas objek yang dievaluasi. Berdasarkan uji coba media kepada siswa diperoleh skor

rata-rata 92,5% yang berkategori “sangat baik”. Hal ini membuktikan bahwa media ini layak digunakan untuk siswa kelas XI pada materi teks prosedur. Daryanto (2016:100) menambahkan bahwa kegiatan evaluasi harus dilakukan dalam setiap pengembangan media pembelajaran. Tujuan evaluasi adalah mengetahui produk media dapat atau tidak mencapai tujuan pembelajaran.

### **Revisi Produk Media Pembelajaran**

Warsita (2019:442) menjelaskan bahwa prototipe media pembelajaran perlu dievaluasi atau diujicobakan untuk mengumpulkan data dan informasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan sehingga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Revisi produk media pembelajaran dilakukan untuk memperbaiki media sesuai penilaian dari ahli dan uji coba kepada siswa di lapangan. Revisi yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan dua kali. Revisi pertama dilakukan setelah uji validasi media kepada ahli. Berdasarkan masukan dari ahli ada dua hal yang harus diperbaiki yaitu (1) perbaikan pada permainan (latihan soal) susun dan geser teks prosedur pembuatan mie instan, (2) pemilihan *font* yang lebih jelas untuk dibaca. Setelah mendapatkan penilaian dan saran dari ahli media, peneliti merevisi media pembelajaran.

Revisi kedua dilakukan setelah kegiatan uji coba media kepada siswa. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh beberapa tanggapan dan komentar dari siswa yaitu (1) media ini merupakan suatu hal baru yang sangat menarik; (2) menu permainan (latihan soal) merupakan hal yang paling menarik pada media ini; (3) pada permainan sebaiknya ditambahkan batas waktu pengerjaan agar menjadi lebih menantang; (4) pada bagian umpan balik hasil pengerjaan permainan seharusnya ditambahkan suara agar lebih berkesan. Tahap akhir dalam pengembangan media adalah tahap evaluasi (Karim et al. 2020). Evaluasi digunakan untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran. Kustandi dan Darmawan (2019:107) menambahkan bahwa perbaikan terhadap produk media dilakukan berdasarkan data dari uji coba. Mulyaningtyas (2020:138) menambahkan bahwa hasil uji coba merupakan dasar pertimbangan untuk perbaikan produk media pembelajaran.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media interaktif berbasis HTML5 dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks prosedur kelas XI. Kelayakan media ini didasarkan pada penilaian ahli media dengan hasil 98,43% dan penilaian oleh siswa dengan hasil 92,5% dengan rata-rata penilaian 95% atau dalam kategori “sangat baik”. Media ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat untuk guru dalam menyampaikan materi tentang teks prosedur. Selain itu, penelitian lain dapat menjadi referensi bagi penelitian lain untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada materi lain.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- As'adah, Siti Nurlailatul, I. Made Utama, and I. Gede Nurjaya. 2016. “Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berdasarkan Hasil Wawancara Di Kelas VIIIA1 SMP Negeri 1 Singaraja.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha* 5(3):1.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. 2nd ed. Yogyakarta: Gava Media.
- Jannah, Rodhatul. 2019. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

- Karim, Abdul, Dini Savitri, and Hasbullah. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR." *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 1(2):63–75. doi: 10.46306/LB.V1I2.17.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Miftah, M. 2013. "FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1(2):95–105. doi: 10.31800/JTP.KW.V1N2.P95--105.
- Mulyaningtyas, Rahmawati. 2020. *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Mulyaningtyas, Rahmawati, and Uswatun Khasanah. 2021. "Media Cici Drama Dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII." *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* 01(01):222–43.
- Mulyaningtyas, Rahmawati, and Elen Nurjanah. 2021. "MEDIA PERKULIAHAN DARING DI JURUSAN TBIN IAIN TULUNGAGUNG." 2(1):21–31.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Prasetya, Citra Ika, and Rahmawati Mulyaningtyas. 2021. "Pengembangan Media Kelas Virtual Berbasis Blogspot Dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Bagi Siswa Kelas IX." *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* 1.
- Rahmawati, Vivin Eka, and Indri Hastuti. 2018. "HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMANFAATAN FASILITAS BELAJAR DENGAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA D-III KEBIDANAN SEMESTER III DI STIKES YOGYAKARTA T.A 2013/2014." *Jurnal EDUMidwifery* 1(2):96–102.
- Rianto, Rianto. 2020. "Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3." *Indonesian Language Education and Literature* 6(1):84–92. doi: 10.24235/ILEAL.V6I1.7225.
- Safitri, Ajeng, and Nur Fitriyana. 2021. "Peran Komunikasi Interpersonal Terhadap Kerjasama Team Mahasiswa Kkn." *Psychopolytan: Jurnal Psikologi* 4(2):101–6. doi: 10.36341/psi.v4i2.1528.
- Sari, Rika Kurnia, and Nyoto Harjono. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(1):122–30. doi: 10.23887/JP2.V4I1.33356.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri.
- Sukirman. 2020. "Tes Kemampuan Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Di Sekolah." *Jurnal Konsepsi* 9(1):72–81.
- Warsita, Bambang. 2019. "EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PENGENDALIAN KUALITAS." *Jurnal Teknodik* 17(4):092–101. doi: 10.32550/TEKNODIK.V17I4.581.





# PROSIDING NITISAstra 6

ISBN 978-602-470-689-0 (PDF)



9 786024 706890

Anggota IKAPI No. 059/JT1/89