



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

TESIS

**OLEH :
SAEFUDDIN FAMSAH
NPM 22102071008**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
JANUARI 2023**

ABSTRAK

Famsah, Saefuddin, 2023. *Pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran Active Deep Learner Experience (ADLX) pendekatan terpadu pada siswa kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil*. Tesis. Prodi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia. Pascasarjana Universitas Islam Malang. Pembimbing: (I) Dr. Sri Wahyuni, M.Pd., (II) Dr. Abdul Rani, M.Pd.

Kata kunci: bahan ajar, teks prosedur, desain pembelajaran ADLX, pendekatan terpadu

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia saat ini memiliki banyak sumber belajar, tetapi sumber belajar interaktif sesuai kebutuhan guru dan peserta didik masih jarang ditemukan. Sumber belajar yang ada biasanya disajikan secara utuh dalam buku teks. Materi pembelajaran tersebut disajikan sesuai dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum sehingga terlihat kurang menarik bagi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience (ADLX)* pendekatan terpadu pada siswa kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil. Diharapkan bahwa dengan adanya pengembangan bahan ajar, akan membantu pembelajaran teks prosedur. Langkah-langkah penelitian pengembangan meliputi analisis kebutuhan, mengembangkan produk, melakukan uji coba kelompok kecil sesuai dengan latar produk tersebut dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba produk. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan adaptasi dari model pengembangan Borg & Gall yang terdiri atas 6 langkah, yakni (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk, (4) uji coba produk, (5) revisi hasil uji produk dan (6) produk hasil akhir. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dipakai adalah melalui pedoman wawancara, lembar validasi, dan angket siswa. Analisis data yang dilakukan melibatkan teknik analisis deskripsi baik kualitatif maupun kuantitatif. Hasil pengembangan pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience (ADLX)* pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil terdiri dari 7 langkah yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) pengembangan (4) validasi produk, (5) uji coba produk, (6) revisi uji coba dan (7) hasil produk akhir. Sedangkan untuk hasil proses pengembangan memiliki beberapa menu utama yang dapat membantu peserta didik seperti petunjuk penggunaan, beranda, daftar hadir, pendahuluan, materi, evaluasi, daftar rujukan, profil guru dan menu keluar.

Berdasarkan hasil penilaian pada validasi ahli isi dan bahasa termasuk pada kriteria sangat layak/valid yaitu sebesar 100 % dan 96 % begitu juga pada validasi ahli perancangan pembelajaran dan media termasuk pada kriteria sangat layak/valid yaitu sebesar 83,3% dan 81,2%, sedangkan untuk angket siswa yang termasuk pada kriteria sangat layak/valid yaitu karakteristik peserta didik sebesar 98,26% dan tingkat pemahaman materi tentang teks prosedur sebesar 94,23%.



Sehingga disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience (ADLX)* pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil sangat layak /valid digunakan untuk proses pembelajaran.



ABSTRACT

Famsah, Saefuddin, 2023. Development of web-based procedural text teaching materials with an integrated approach Active Deep Learner Experience (ADLX) learning design for class VII students of SMPIT Al Uswah Bangil. Thesis. Indonesian Language Education Masters Study Program. Postgraduate Islamic University of Malang. Advisors: (1) Dr. Sri Wahyuni, M.Pd., (II) Dr. Abdul Rani, M.Pd.

Keywords: *teaching materials, procedural text, ADLX learning design, integrated approach*

Learning Indonesian language and literature currently has many learning resources, but interactive learning resources according to the needs of teachers and students are still rare. Existing learning resources are usually presented in their entirety in textbooks. The learning material is presented in accordance with the basic competencies listed in the curriculum so that it looks less attractive to students. The purpose of this study was to develop web-based procedural text teaching materials with an integrated approach Active Deep Learner Experience (ADLX) learning design for class VII students of SMPIT Al Uswah Bangil. It is hoped that with the development of teaching materials, it will help the learning of procedural texts. The steps of development research include needs analysis, developing the product, conducting small group trials according to the background the product is used in, and revising the results of the product trial. This study uses the adaptation development procedure of the Borg & Gall development model which consists of 6 steps, namely (1) research and information gathering, (2) planning, (3) product draft development, (4) product testing, (5) revision product test results and (6) final product results. In this study, the data collection technique used was through interview guidelines, validation sheets, and student questionnaires. Data analysis was carried out involving descriptive analysis techniques both qualitatively and quantitatively. The results of the development of web-based procedural text teaching materials with an integrated approach Active Deep Learner Experience (ADLX) learning design in class VII SMPIT Al Uswah Bangil consist of 7 steps, namely (1) needs analysis, (2) planning, (3) development (4) product validation, (5) product trials, (6) trial revisions and (7) final product results. Whereas the results of the development process have several main menus that can help students such as instructions for use, homepage, attendance list, introduction, material, evaluation, reference list, teacher profile and exit menu.

Based on the results of the assessment on the validation of content and language experts, it is included in the very feasible/valid criteria, namely 100% and 96%, as well as the validation of learning design experts and media, including the very feasible/valid criteria, namely 83.3% and 81.2%. , while for the student questionnaire which is included in the very feasible / valid criteria, namely the characteristics of students by 98.26% and the level of understanding of material about procedure texts by 94.23%. So it was concluded that the development of



web-based procedural text teaching materials with an integrated approach Active Deep Learner Experience (ADLX) learning design in class VII SMPIT Al Uswah Bangil was very feasible/valid to use for the learning process.



BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan (1.1) Latar Belakang, (1.2) Rumusan Masalah, (1.3) Tujuan Pengembangan, (1.4) Spesifikasi Produk, (1.5) Manfaat Pengembangan, (1.6) Asumsi, (1.7) Ruang Lingkup Dan Keterbatasan, dan (1.8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang

Dalam memajukan bidang pendidikan di Indonesia salah satu caranya adalah dengan melakukan penelitian pengembangan. Pengembangan dapat berupa proses, produk, dan rancangan”. Setyosari (2015) menjelaskan “pengertian penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tujuan penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu”.

Langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan produk pembelajaran adalah: kajian tentang temuan penelitian produk, pengembangan produk berdasarkan temuan, uji coba lapangan, dan revisi hasil uji lapangan. Proses ini berkaitan dengan teknologi pembelajaran, yaitu suatu teori dan praktik dalam merancang, mengembangkan, mengelola dan mengevaluasi proses dan sumber belajar. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan produk-produk pembelajaran untuk mengatasi masalah belajar di kelas.

Batasan tentang penelitian pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi (bahan

ajar/buku), media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas, dan bukan untuk menguji teori. (Soenaryo, 2015).

Ada beberapa alasan bagi seorang guru untuk mengembangkan bahan ajar, yakni antara lain ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan tuntutan kurikulum, artinya bahan belajar yang akan kita kembangkan harus sesuai dengan kurikulum. Pada kurikulum merdeka belajar, standar, kompetensi lulusan telah ditetapkan oleh sekolah, namun bagaimana untuk mencapainya dan apa bahan ajar yang digunakan diserahkan sepenuhnya kepada para pendidik sebagai tenaga profesional. Dalam hal ini, guru dituntut untuk mempunyai kemampuan mengembangkan bahan ajar sendiri. Untuk mendukung kurikulum, sebuah bahan ajar bisa saja menempati posisi sebagai bahan ajar pokok ataupun suplementer.

Bahan ajar pokok adalah bahan ajar yang memenuhi tuntutan kurikulum. Sedangkan bahan ajar suplementer adalah bahan ajar yang dimaksudkan untuk memperkaya, menambah ataupun memperdalam isi kurikulum. Apabila bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum tidak ada atau pun sulit diperoleh, maka membuat bahan belajar sendiri adalah suatu keputusan yang bijak. Untuk mengembangkan bahan ajar, referensi dapat diperoleh dari berbagai sumber baik itu berupa pengalaman ataupun pengetahuan sendiri, ataupun penggalian informasi dari narasumber baik orang ahli ataupun teman sejawat. Demikian pula referensi dapat kita peroleh dari makalah-makalah, media masa, internet, dll. Namun demikian, walaupun bahan yang sesuai dengan kurikulum cukup

melimpah bukan berarti kita tidak perlu mengembangkan bahan sendiri. Bagi siswa, seringkali bahan yang terlalu banyak membuat mereka bingung, untuk itu maka guru perlu membuat bahan ajar untuk menjadi pedoman bagi siswa.

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, sampai saat ini telah banyak bahan ajar yang dapat ditemukan, namun bahan ajar yang interaktif sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik masih sulit ditemukan. Pada umumnya bahan ajar yang tersedia tersebut untuk kompetensi dasar secara keseluruhan baik untuk aspek keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan aspek keterampilan menulis, misalnya buku teks bahasa dan sastra Indonesia untuk kelas VII SMP/MTS. Keempat materi ajar tersebut dikemas secara keseluruhan dalam buku teks. Materi pembelajaran tersebut disajikan sesuai dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum (Wijayanti & Zulaeha, 2015).

Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik, sehingga diperlukan bahan ajar yang mampu mewadahnya. Bahan ajar mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses belajar selain peranan seorang guru, maka dari itu perlu dirumuskan bahan ajar yang mampu mendukung terselenggarakannya pendidikan yang baik, khususnya dalam hal ini adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Bahan ajar secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Ernalis et al., 2016) (Febriana & Afrianti, 2021) (Littlejohn, 2012). Bahan ajar membantu guru

berinteraksi dengan peserta didik secara alamiah dengan konteks sosial. Pola pengembangannya tentu menyesuaikan kondisi ruang kelas yang dimiliki masing-masing. Prinsip-prinsip pemilihan bahan ajar meliputi prinsip relevansi, prinsip kecukupan, dan prinsip konsistensi (Romansyah, 2016).

Saat ini, kendala dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP/MTS adalah model pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang maksimal. Guru cenderung lebih memfokuskan materi saja pada teori tanpa disertai praktik yang mengakibatkan melemahnya interaksi guru dan peserta didik. Dalam pembelajaran teks prosedur cenderung takut untuk mengeksplorasi pembelajaran karena takut kekurangan waktu. Padahal pembelajaran teks prosedur sangat bermanfaat untuk siswa (Sorraya, 2014). Pada kurikulum merdeka belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 7 SMP/MTS terdapat beberapa kompetensi dasar tentang keterampilan memproduksi teks baik secara tulis maupun lisan. Salah satu kompetensi teks yang dipelajari dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kompetensi memproduksi teks prosedur di samping jenis teks lainnya seperti teks negosiasi dan sebagainya.

Melalui teks prosedur seseorang bisa menjelaskan atau menerangkan suatu urutan kejadian sehingga menambah pengetahuan pembaca. Kompetensi memproduksi teks prosedur dianggap sebagai salah satu teks yang penting yang harus dikuasai oleh peserta didik karena seiring perkembangan teknologi ada banyak produk yang diciptakan yang disertai dengan prosedur penggunaan untuk memudahkan penggunaannya. Selama ini, teks prosedur yang disajikan hanya berupa teks yang berisi petunjuk-petunjuk

sederhana, tanpa dikaitkan dengan konteks pendidikan, informasi-informasi yang berkaitan dengan hubungan internasional, tentang tata cara pelaksanaan sesuatu, dan sebagainya.

Berkaitan dengan hal tersebut, keadaan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami teks prosedur. Selain itu, teks yang disajikan biasanya bersifat sederhana. Hendaknya perlu kita bangkitkan juga kesadaran pada peserta didik bahwa teks prosedur ini sangat dekat dengan keseharian mereka. Sebagai guru kita dapat memperkenalkan jenis-jenis teks prosedur ini dengan menggunakan bahan ajar yang interaktif dan menarik serta desain pembelajaran yang berbeda (Wijayanti & Zulaeha, 2015).

Permasalahan di atas menunjukkan pembelajaran yang digunakan masih perlu pengembangan. Saat ini sangat dibutuhkan metode pembelajaran yang bisa membangun kesadaran pada siswa bahwa sebuah proses pendidikan yang hasil belajar harus terus ditingkatkan, disamping itu juga pendidikan pada hakekatnya adalah untuk kehidupan, dimana siswa akan mengalami perubahan yang diharapkan terus meningkat, perubahan yang tidak bertahan hanya sesaat tetapi dapat terbawa dalam kehidupan sehari-hari (JSIT, 2021b).

Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) Indonesia mengembangkan Metode pembelajaran dengan desain *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan Terpadu. JSIT Indonesia bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan kebijakan organisasi penggerak. Langkah yang dilakukan oleh Kemendikbud melalui Program Operasi Penggerak (POP)

adalah mengidentifikasi program-program pelatihan yang melibatkan guru dan juga kepala sekolah yang nantinya terbukti menjadikan hasil belajar siswa meningkat. JSIT Indonesia memiliki program yang sejalan dengan organisasi penggerak tersebut. Harapan JSIT Indonesia dapat berkolaborasi dengan Kemdikbud dan organisasi masyarakat lainnya dalam mewujudkan peningkatan mutu Pendidikan dengan penerapan pembelajaran yang bisa membawa pendidikan Indonesia menjadi lebih baik (JSIT, 2021b).

Desain pembelajaran *Active Deep Leaner Experience* (ADLX) menyatakan bahwa sebuah proses pembelajaran yang tidak cukup hanya dengan mengaktifkan peserta didik dengan beragam aktifitas, tetapi juga harus mampu mengajak peserta didik berfikir secara mendalam. Dengan demikian proses pembelajaran tersebut akan dapat memberi pengalaman sebagai pembelajar (*Learner Experince*) yang terinternalisasi dalam diri setiap peserta didik. *Learner Experince* yang kuat inilah yang akan mampu membentuk sikap dan perilaku peserta didik, menjadikan sebagai pembelajar sepanjang hayat (JSIT, 2021a).

Berdasarkan pengamatan guru selama ini di SMPIT Al Uswah Bangil, pemahaman teks prosedur yang diperoleh siswa masih belum maksimal dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang bersifat umum. Guru cenderung menggunakan metode satu arah kepada siswa sehingga siswa sebagai obyek bukan sebagai subyek. Hal ini mejadi salah satu faktor hasil belajar siswa yang kurang maksimal dan perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Untuk meningkatkan pemahaman belajar itulah guru dituntut untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dikembangkan bahan ajar teks

prosedur dengan menerapkan pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil. Bagi guru pembelajaran ADLX yang dikembangkan akan memandu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan dan evaluasi, serta dapat menghubungkan pembelajaran dalam kehidupan nyata maupun melaksanakan pengabdian kepada Allah. Manfaat bagi peneliti yaitu pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) menjadi acuan untuk melakukan penelitian yang serupa di sekolah lain serta menjadi pengetahuan dan pengalaman langsung dengan desain pembelajaran ADLX.

Banyak studi tentang pembelajaran teks telah dilakukan dengan menggunakan desain pengembangan. Namun, untuk teks prosedur yang dikembangkan. Penelitian Magfiroh (2012) berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Memahami Prosedur dengan Adaptasi Strategi SQ3R untuk Siswa Kelas X SMA". Penelitian ini dilakukan karena hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa minat dan kesadaran siswa untuk membaca teks prosedur masih kurang. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba pendekatan baru, bukan Strategi SQ3R yang sudah pernah digunakan sebelumnya. Peneliti mengambil referensi dari penelitian sebelumnya oleh Ninktiyas Fasharina (2017) tentang "Efektivitas Penggunaan Desain Pembelajaran Project Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Menyusun Teks Eksplanasi Siswa Kelas VII SMP Unggulan Darul Ulum Muncar Banyuwangi". Penelitian tersebut memiliki tiga rumusan masalah (1) bagaimana kemampuan menyusun teks eksplanasi dalam pembelajaran diterapkan model pembelajaran project based learning, (2) bagaimana

kemampuan menyusun teks eksplanasi dalam pembelajaran diterapkan model konvensional, dan (3) bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran *project based learning* dalam menyusun teks eksplanasi.

Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif, rancangan *quasi eksperimen* dengan jenis *pretest-posttest control group design*. Peneliti memilih metode tersebut karena bertujuan untuk mencari hubungan antara variabel bebas (efektivitas penggunaan model pembelajaran *project based learning*) dan variabel terikat (hasil pembelajaran menulis teks prosedur) dengan membandingkan dua kelompok subjek tersebut.

Hasil dari penelitian ini diperoleh beberapa data bahwa kemampuan teks menulis siswa lebih efektif digunakan dalam pembelajaran teks eksplanasi pada siswa kelas VII SMP Unggulan Darul Ulum Muncar Banyuwangi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Maka peneliti, ingin mencoba membuat bahan ajar dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu. Dengan judul “Pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu di Kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu pada siswa kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil?

- 2) Bagaimanakah kelayakan pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu pada siswa kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil?

1.3 Tujuan Pengembangan

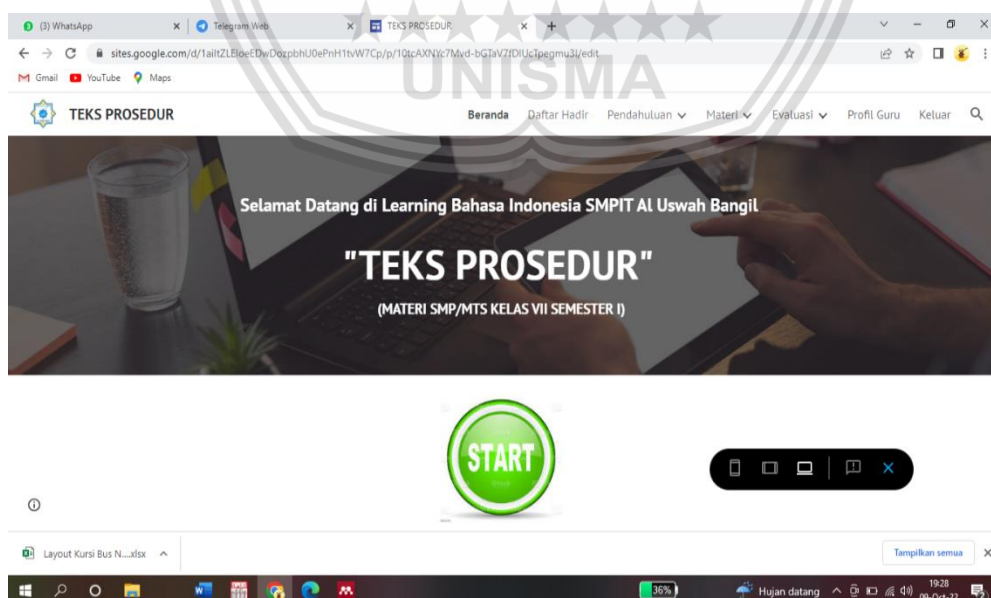
- 1) Mengetahui pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu dapat mempengaruhi siswa kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil.
- 2) Mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu bagi siswa kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil

1.4 Spesifikasi Produk

Prototipe bahan ajar teks prosedur yang akan dikembangkan berbasis website bahan ajar interaktif dalam bentuk google site. Sites merupakan salah satu media berbasis web yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sites sendiri bisa diakses pada alamat <https://sites.google.com/> dengan login menggunakan akun email Google. Pembelajaran berbasis web menggunakan google sites ini diperuntukkan bagi peserta didik di SMPIT Al Uswah kelas VII. Pembelajaran berbasis web menggunakan Google Sites berisi uraian materi dan informasi yang berkaitan dengan materi tentang Teks Prosedur. Di dalam media pembelajaran berbasis web terdapat petunjuk penggunaan, terdapat gambar dan video serta modul pembelajaran yang membantu peserta didik agar mudah memahami materi dan tidak mudah bosan saat mempelajari materi tersebut. Selain itu bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang ringan agar mudah dipahami oleh siswa. Isi

materi dalam media pembelajaran berbasis web akan dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka belajar. Media pembelajaran berbasis web ini dapat dibuka di Laptop maupun Handphone (*Android*). Serta dalam produk ini terdapat chat wa ke guru untuk memudahkan dalam memahami pembelajaran. Penerapan Sites memiliki dampak positif karena sebagian besar peserta didik menganggap penggunaan Sites sebagai teknologi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan pengetahuan (Roodt & De Villiers, 2012).

Sites mampu menjaga peserta didik agar tetap terlibat dalam pembelajaran meskipun berada di luar sekolah (Weisman & Anderson, 2020). Sites dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang gratis dan dapat dengan mudah disesuaikan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik tanpa banyak kesulitan teknis dan masalah pemeliharaan (Pardeshi & Alliwadi, 2009)..Berikut salah satu slide tampilan pada Google Sites yang dikembangkan untuk pembelajaran teks prosedur.



Gambar 1.1 Tampilan pada Google Sites

1.5 Manfaat Pengembangan

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, Penelitian ini diharapkan agar bisa menciptakan kemajuan dalam pembelajaran, agar bisa menghasilkan langkah-langkah lebih maju dan menarik dalam pembelajaran. Berpedoman pada kompetensi dari sebuah institusi. Serta, diharapkan agar bisa memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam teknologi pembelajaran bahasa Indonesia. Khususnya pada pengembangan produk berbasis *web google sites*. Dalam proses penilaian oleh respon peserta didik dan respon pendidik sebagai pengguna.

2. Secara Praktis

Secara praktis, riset ini bisa memberikan manfaat bagi lima pihak: peneliti, guru, siswa, sekolah, dan peneliti lainnya. Manfaat bagi masing-masing komponen dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, untuk peneliti, riset ini bermanfaat untuk memperoleh pengalaman langsung dan menerapkan apa yang dipelajari selama kuliah dalam mengembangkan materi ajar teks prosedur desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience (ADLX)* pendekatan terpadu. Ini juga bisa digunakan sebagai referensi untuk membandingkan teori yang diajarkan selama kelas dengan situasi aktual di lapangan.

Kedua, untuk guru, ada banyak manfaat, termasuk: (1) materi ajar sesuai dengan persyaratan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa, (2) tidak tergantung pada buku teks sulit ditemukan, (3) materi ajar lebih kaya karena dikembangkan

menggunakan berbagai referensi, (4) memperluas pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis materi ajar, dan (5) materi ajar membangun komunikasi belajar yang efektif antara guru dan siswa, karena siswa akan memiliki lebih banyak kepercayaan pada guru mereka.

Ketiga, untuk siswa, pengembangan materi ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience (ADLX)* pendekatan terpadu akan bermanfaat karena membuat pembelajaran lebih menarik, memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, dan mengurangi ketergantungan pada hadirnya guru. Siswa juga akan memiliki lebih mudah memahami setiap kompetensi yang harus mereka kuasai.

Keempat, untuk sekolah, pengembangan materi ajar teks prosedur desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience (ADLX)* pendekatan terpadu bisa menjadi alat pendukung untuk mengajar teks prosedur, yang bisa memperbaiki sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Di sisi lain, bahan ajar yang dikembangkan peneliti dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam pengadaan atau sumber belajar siswa di sekolah.

Kelima, bagi peneliti lain penelitian pengembangan ini berguna karena bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian sejenis. Langkah-langkah yang ada dalam penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan dalam penyusunan bahan ajar. Langkah tersebut dapat diterapkan dalam pengembangan bahan ajar yang bermutu pada teks lain.

1.6 Asumsi

Penelitian dan pengembangan ini tidak terlepas dari asumsi. Berikut beberapa hal yang dapat dijadikan asumsi dalam penelitian pengembangan ini.

Ada empat hal yang dijadikan asumsi dalam pengembangan ini. Keempat hal tersebut adalah (1) bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu dapat diterapkan sesuai dengan kurikulum merdeka belajar, (2) bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran teks prosedur, (3) bahan ajar teks prosedur mampu mengembangkan keterampilan membuat teks prosedur dan memudahkan siswa untuk mempelajari kompetensi bagi siswa kelas VII, (4) bahan ajar teks prosedur dengan menggunakan pendekatan terpadu dapat menumbuhkan kembangkan kemampuan berpikir kritis melalui latihan-latihan dan pengalaman praktek yang terdapat dalam bahan ajar.

1.6. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup dalam pengembangan bahan ajar teks prosedur ini dikhususkan pada bahan ajar interaktif sebagai salah satu bentuk bahan ajar yang paling banyak digunakan. Pembahasan akan mencakup (1) pentingnya bahan ajar dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah menengah pertama, (2) berbagai jenis bahan ajar cetak yang dapat dikembangkan, (3) langkah-langkah pengembangan bahan ajar, dan (4) contoh produk bahan ajar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu dipaparkan sebagai pertimbangan untuk menyelesaikan seluruh proses penelitian. Keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu ini terdiri atas dua, yaitu (1) keterbatasan subjek uji, dan (2) keterbatasan instrumen pengumpulan data. *Pertama*, keterbatasan subjek uji dalam pengembangan bahan ajar hanya terbatas pada ahli isi dan materi teks prosedur, ahli bahasa, dan ahli perancangan dan media serta kelompok kecil siswa kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil. *Kedua*, instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman validasi, dan angket respon siswa.

1.7. Penegasan Istilah

Penelitian ini terdapat definisi yang mengartikan penggalan kalimat berdasarkan penyusunan judul yang peneliti ambil, yakni sebagai berikut.

- a. Bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.
- b. Teks Prosedur adalah teks yang berisi langkah-langkah dalam melakukan suatu kegiatan secara terstruktur dan runtut.
- c. Pembelajaran berbasis web adalah aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri.

- d. Desain adalah bentuk atau model untuk merancang sesuatu yang memiliki fungsi.
- e. *Active Deep Learner Experience (ADLX)* adalah 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.
- f. Pendekatan Terpadu yaitu Pendekatan Pembelajaran ‘TERPADU’ yang merupakan akronim dari Terapkan, Eksplorasi, Rumuskan, Presentasikan, Aplikasikan, Duniawi dan Ukhrowi.



BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN

Pada bab ini mengemukakan beberapa bahasan, yakni (5.1) kajian produk yang telah direvisi, dan (5.2) saran.

5.1. Kajian Produk

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 dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Hasil pengembangan pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil terdiri dari 7 langkah yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) pengembangan (4) validasi, (5) uji coba produk, (6) revisi uji coba dan (7) hasil produk akhir. Sedangkan untuk hasil pengembangan memiliki beberapa menu utama yang dapat membantu peserta didik seperti petunjuk penggunaan, beranda, daftar hadir, pendahuluan, materi dan evaluasi, daftar rujukan, profil guru dan menu keluar. Hal ini sejalan dengan tahapan-tahapan pengembangan bahan ajar menggunakan model Borg and Gahl (Hatulely et al., 2020).
- 2) Berdasarkan hasil dari serangkaian validasi para ahli dan uji coba peserta didik dapat diambil simpulan pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience*

(ADLX) pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran.

5.2. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, untuk mencapai keberhasilan pembelajaran maka peneliti memberikan saran bagi sekolah dan guru, diharapkan dapat memanfaatkannya sebagai bahan pelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks prosedur sehingga peserta didik mampu memahami teks prosedur dengan baik, selain itu, penelitian ini dapat dijadikan pelengkap penuntun siswa dalam memahami materi teks prosedur dengan lebih mudah dan mandiri.

Bagi pembaca, dapat menambah pengetahuan tentang penelitian pengembangan serta bahan ajar teks prosedur berbasis web. Bagi calon peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut tentang pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web disarankan agar lebih melengkapi berbasis offline yang belum dibahas dalam penelitian ini. Selain itu, Juga diharapkan mamou menciptakan bahan ajar teks prosedur yang lebih bagus lagi.

5.2.1. Saran Pemanfaatan Produk Lebih Lanjut

Saran pemanfaatan pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis web dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil sebagai berikut :

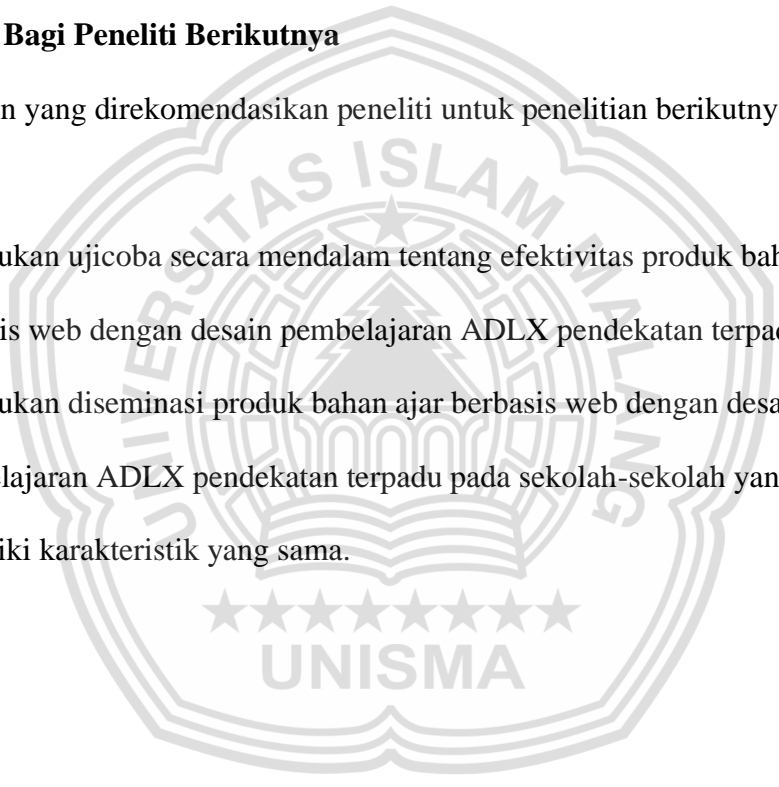
1. Pemanfaatan produk memerlukan sarana dan prasarana yang mendukung pengguna ini yakni komputer atau laptop atau *smartphone Android*

2. Memerlukan kemampuan penggunaan berupa kemampuan mengoperasikan komputer namun juga bisa menggunakan *handphone*. Oleh karena itu, guru dan siswa sebaiknya membiasakan diri menggunakan komputer.
3. Pemanfaatan bahan ajar teks prosedur berbasis web ini dirancang untuk individual, jadi siswa bisa belajar di sekolah maupun di rumah, dan orang tua juga bisa melihat/mempelajari materi.

5.2.2. Saran Bagi Peneliti Berikutnya

Beberapa saran yang direkomendasikan peneliti untuk penelitian berikutnya antara lain:

1. Melakukan ujicoba secara mendalam tentang efektivitas produk bahan ajar berbasis web dengan desain pembelajaran ADLX pendekatan terpadu.
2. Melakukan diseminasi produk bahan ajar berbasis web dengan desain pembelajaran ADLX pendekatan terpadu pada sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik yang sama.



DAFTAR PUSTAKA

- Ajar. (2019). Manfaat Bahan Ajar. *ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 8–22.
www.journal.uta45jakarta.ac.id
- Akhyaruddin, A., & Yusra, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Sintaksis Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2).
<https://doi.org/10.29300/disastra.v3i2.4093>
- Arikunto, S. (2012). Dasar dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua. *Bumi Aksara*.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Awanda, I., & Ramadhania, G. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PADA PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS KURIKULUM 2013 DI SEKOLAH DASAR. *Journal of Elementary School*, 1(1).
- Azizah, N., Yakob, M., & Nucifera, P. (2020). PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR DENGAN METODE DISCOVERY LEARNING PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 LANGSA. *Jurnal Samudra Bahasa*, 3(1), 45–51.
<https://www.ejurnalunsam.id/index.php/JSB/article/view/2208>
- Bahgat, M., Elsafty, A., Shaarawy, A., & Said, T. (2018). FIRST Framework Design and Facilitate Active Deep Learner eXperience. *Journal of Education and Training Studies*, 6(8), 123. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i8.3337>
- Damayanti, E. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Memproduksi Teks Prosedur Di SMP. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2, 2.
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/2749/pdf>
- Dermawan, & Fahmi, R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 508–515.
- Desti Ayunisyah, S., Arifin, M., & Yulistio, D. (2020). ANALISIS STRUKTUR TEKS PROSEDUR SISWA KELAS VII SMPN 7 KOTA BENGKULU. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(1). <https://doi.org/10.33369/jik.v4i1.8346>
- Devista, J. R., & Kadafi, T. T. (2021). Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *JURNAL PENDIDIKAN*, 30(2), 153.
<https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1531>
- Ernalis, -, Syahrudin, D., & Abidin, Y. (2016). Pengembangan Model Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Model Pembelajaran Yang Berorientasi Pada Pendidikan Karakter. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2832>
- Febriana, N., & Afrianti, D. (2021). Development of Indonesian Language Teaching materials in Universities. *Proceeding of International Conference on Language Pedagogy (ICOLP)*, 1(1).

- <https://doi.org/10.24036/icolp.v1i1.33>
- Hatulely, A., Harjito, H., & Suwandi, S. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERITA LEGENDA KAPITAN MALUKU BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.26877/teks.v5i1.6295>
- Hikmawati, R. (2015). Peningkatan Kemampuan Siswamenulis Teks Procedure Melalui Model Pembelajaran Make a Match. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 16(4), 16–21.
- Kandiri, K., & Mahmudi. (2020). MEMBANGUN KOMUNIKASI DAN INTERAKSI EDUKATIF ANTARA PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK. *Edupedia*, 4(2), 93–105. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v4i2.669>
- Khadijah, S., Asdar, A., & Hamsiah, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model Shared Di SD Karuwisi II Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 1(1). <https://doi.org/10.35965/bje.v1i1.476>
- Littlejohn, A. (2012). Language teaching materials and the (very) big picture. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 9(SUPPL.1), 283–297.
- Lutfin, N., Angreani, A. V., & Arsyad, S. N. (2019). MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *KLASIKAL : JOURNAL OF EDUCATION, LANGUAGE TEACHING AND SCIENCE*, 1(2). <https://doi.org/10.52208/klasikal.v1i2.38>
- Malati, S. (2017). Hakikat Bahan Ajar. *Pendidikam*, 3(1), 1–62. http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/2016/08/08/idik4009-pengembangan-bahan-ajar/%0Ahttps://www.euskalit.net/archivos/201803/modelogestionavanzada_2018.pdf?1%0Ahttps://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4786739%0Ahttps://www2.deloitte.com/content/dam/
- Nurmaliah, S., & Nursyamsiah, N. (2020). Persepsi Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(4), 142–152. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/klitika/article/view/1126>
- Pardeshi, V. H., & Alliwadi, S. (2009). Google Apps : An Alternative to Learning Management System. *IOSR Journal of Business and Management (IOSR-JBM)*, 10.
- Puspitasari, V., Rofi'i, & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(4), 310–319.
- Romansyah, K. (2016). Pedoman Pemilihan dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Logika*, 17(2), 59–66. <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/logika/article/download/145/97>
- Roodt, S., & De Villiers, C. (2012). Using google sites© as an innovative learning tool at undergraduate level in higher education. *ECIS 2012 - Proceedings of the 20th European Conference on Information Systems*.
- Rumahorbo, N. (2020). Media E-Learning Berbasis WEB sebagai Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Inovatif Revolusi Industri 4 . 0. *Seminar Nasional*

PBSI-III 2020, 51–54.

- Sine, H. (2019). PERAN PENDIDIK DALAM MENGHADAPI KERAGAMAN GAYA BELAJAR MURID. *Pengarah: Jurnal Teologi Kristen*, 1(2).
<https://doi.org/10.36270/pengarah.v1i2.14>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning* ((Ninth Edi). NJ: Pearson Education Inc.
- Sofiatun, S., & Ridlwan, M. (2019). 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(1), 108. <https://doi.org/10.30651/lf.v3i1.2642>
- Sorraya, A. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur Kompleks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas X Smk. *Tindak Imperatif Dalam Wacana Pembelajaran Di Smkn I Bangil*, 2(2).
- Sugiyono. (2015a). 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*.
- Sugiyono. (2015b). Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods), Bandung: Alfabeta, 2013. *Eprints.Walisongo.Ac.Id*.
- Surahman, E. (2017). ENGAGED AUTHENTIC ASSESSMENT (EAA) BERBASIS SELF AND PEER ASSESMENT (SPA) SEBAGAI INOVASI EVALUASI PEMBELAJARAN. *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Teknologi Pendidikan UNLAM 15 Juli 2017*, 69–82.
- Suryani, S., & Patimari, S. (2021). PENGGUNAAN GOOGLE SITES DALAM PJJ PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SMP MELALUI PENDEKATAN BLENDED LEARNING. ... *Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Seni Di Era ...*
- Weisman, M., & Anderson, T. (2020). *Innovate With Google Sites : Video EDU 90*.
- Wijayanti, W., & Zulaeha, I. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma. *Seloka - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2).