

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan pendidik untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran yang bersifat positif. Pendidikan tidak memiliki batas apapun dan setiap manusia berhak memperoleh pendidikan. Pendidikan tidak melihat latar belakang dan keadaan sosial, bahkan kesenjangan sosial tidak mempengaruhi seseorang dalam memperoleh pendidikan. Setiap manusia memiliki potensi yang sudah dibawa sejak lahir, namun harus dikembangkan seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Proses pembelajaran menjadi salah satu kegiatan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri setiap manusia.

Peran guru sangat diperlukan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Kurikulum menjadi landasan bagi guru untuk melakukan proses belajar dan mengajar. Pemerintah sudah membuat beberapa perubahan pada sistem pendidikan Indonesia, salah satunya pada kurikulum yang digunakan. Ulinniam (2021:119) dalam jurnalnya yang berjudul Penerapan Kurikulum Revisi 2013 di Masa Pandemi pada SMK IBS Tathmainul Qullub Indramayu menjelaskan:

Kurikulum di Indonesia telah banyak mengalami perubahan dan pengembangan yaitu tahun 1947, tahun 1964, tahun 1968, tahun 1973, tahun 1975, tahun 1984, tahun 1994, tahun 1997 (revisi kurikulum 1994), tahun 2004, (kurikulum berbasis kompetensi), kurikulum 2006 (kurikulum tingkat satuan pendidikan). Tahun 2013 (kurtilas), dan pada tahun 2018 terjadi revisi menjadi Kurtilas Revisi.

Hingga pada saat ini kurikulum yang diterapkan pada pendidikan Indonesia ialah kurikulum merdeka. Pada kurikulum ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan tenang, nyaman, bebas, sehingga siswa dapat menemukan bakat dan minatnya seiring dengan proses pembelajaran. Pada kurikulum ini, guru juga dituntut untuk berfikir kreatif dan inovatif agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik. Menurut Restu Rahayu, dkk. (2022:6.314) dalam jurnalnya mengenai implementasi kurikulum merdeka belajar adalah “Kunci keberhasilan dari kurikulum merdeka adalah pada kepala sekolah dan guru-gurunya.” Kepala sekolah dan guru-guru disuatu sekolah harus memiliki kemauan untuk melakukan perubahan. Kepala sekolah selaku pemimpin harus dapat memberikan mindset kepada Sumber Daya Manusia di sekolah untuk selalu mencoba, mengembangkan, dan menerapkan proses pembelajaran yang baik.

Metode dan strategi menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Metode dan strategi pembelajaran yang menarik akan memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang dijelaskan guru. Namun, dari berbagai variasi metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru kenyataannya masih sering muncul permasalahan di dalam kelas. Salah satu permasalahan yang sering muncul ialah kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini pula yang menjadi penyebab siswa tidak memahami materi yang dijelaskan guru, sehingga nilai yang didapat juga rendah.

Di era serba teknologi seperti saat ini, sebagian guru masih saja menjadikan buku cetak sebagai satu-satunya media pembelajaran dengan hanya menjelaskan materi menggunakan metode ceramah. Padahal banyak media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi atau sebagai lembar

kerja siswa. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi mengubah peran guru dari yang hanya sebagai pengajar dan sumber informasi dan pengetahuan, menjadi pengelola dan pengembang program pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada revolusi industri 5.0, kecanggihan teknologi sangat berpengaruh terhadap proses belajar dan pembelajaran.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan dapat digunakan guru, diantaranya ialah media grafis, media audio, gambar bergerak, dan multimedia. Jika guru dapat memanfaatkan dengan baik teknologi yang tersedia, maka motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran akan meningkat. Guru juga bisa memanfaatkan android yang dimiliki siswa sebagai alat komunikasi yang dapat mengakses media pembelajaran, sehingga peran android bagi siswa tidak lagi sebagai alat *searching machine* atau mesin pencari saja. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis android sebagai variasi media pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan media teknologi online atau berbasis android dapat mendukung proses belajar yang efektif dan efisien bagi siswa dalam menerima informasi dan pengetahuan. Pembelajaran berbasis android tidak hanya dapat dilakukan pada proses tatap muka saja, melainkan efektif untuk digunakan pada pembelajaran jarak jauh atau *e-learning*. Pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan android tentu saja akan memudahkan siswa sebagai pengguna, sebab siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja, namun tetap dalam jangkauan jaringan internet. Pengembangan media pembelajaran berbasis android yang peneliti angkat memanfaatkan power point dan *ispring suite* sebagai *software* yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif pada teks prosedur.

*Power point* merupakan program aplikasi komputer yang banyak digunakan dalam menyampaikan suatu informasi karena penggunaannya mudah. Pengguna tidak diharuskan memiliki keahlian khusus dalam merancang media pembelajaran pada software ini. Adapun unsur-unsur yang terdapat pada *power point* diantaranya ialah, teks, gambar, audio, dan video. Unsur-unsur ini dapat dilengkapi dengan animasi yang bergerak, sehingga membuat media pembelajaran semakin interaktif. *Power point* merupakan software yang fleksibel dan penggunaannya dapat dikolaborasi dengan aplikasi atau software lain. Hal ini sejalan dengan pernyataan Benny A. Pribadi (2017:104) yang menjelaskan bahwa “Media *power point* bersifat fleksibel untuk dikombinasikan dengan bentuk rekayasa tayangan atau media lain.” Hendra, dkk. (2023:60) “*Power point* adalah aplikasi yang dirancang untuk menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dibuat dan digunakan, dan murah karena hanya menggunakan laptop atau komputer dalam pembuatannya.” Pada hal inilah, peneliti menggunakan *ispring suite* yang berkolaborasi dengan *power point* sebagai software untuk membuat media pembelajaran pada teks prosedur.

Keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis adalah keterampilan berbahasa yang harus dimiliki setiap orang. Berdasarkan Kurikulum 2013 salah satu hal yang harus dikuasai siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA ialah menganalisis struktur dan kebahasaan, serta mengembangkan teks prosedur yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 untuk kelas XI SMA yaitu pada kompetensi dasar 3.2 yaitu menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur dan

kompetensi dasar 4.2 mengembangkan teks prosedur dengan memerhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur, dan kebahasaan.

Ismail Masya dalam Ade Novita Sari dan Nuraidah (2020:9) menjelaskan bahwa “Prosedur adalah suatu rangkaian tugas-tugas yang saling berhubungan dengan urutan waktu dan tata cara tertentu untuk melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang.” Gerald Cole dalam Ade Novita Sari dan Nuraidah (2020:10) menjelaskan bahwa “Prosedur adalah urutan pekerjaan yang melibatkan beberapa orang dalam suatu bagian yang menjamin adanya perlakuan yang sama terhadap transaksi perusahaan. Sedangkan Kamaeuddin dalam Ade Novita Sari dan Nuraidah (2020:10) menjelaskan bahwa “Prosedur adalah suatu susunan teratur dari sebuah kegiatan yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan prosedur yang memudahkan dalam pelaksanaannya.”

Berdasarkan uraian pengertian teks prosedur menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, teks prosedur adalah teks yang berisi serangkaian langkah-langkah, cara, atau tips dalam melakukan sesuatu dan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan pula. Teks prosedur biasanya ditulis menggunakan kalimat-kalimat bersifat persuasif yaitu mengajak pembaca untuk ikut melakukan kegiatan yang terdapat pada teks tersebut. Prosedur untuk melakukan sesuatu dapat kita lihat di lingkungan sekitar, seperti prosedur menyalakan tv, menghidupkan motor, memakai sepatu, bahkan membangun sebuah gedung juga memerlukan prosedur.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMAS Istiqlal Deli Tua, proses pembelajaran lebih

sering menggunakan media pembelajaran berbahan cetak, seperti buku cetak bahasa Indonesia kelas XI, foto, dan poster. Adapun media elektronik yang sering digunakan, berupa video dan audio. Namun, media pembelajaran berbasis aplikasi android menggunakan *ispring suite* belum dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tersebut sebagai variasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi saat ini, seperti *android* dan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan, terdiri dari materi-materi yang dilengkapi dengan beberapa video teks prosedur, serta beberapa pertanyaan dengan penilaian otomatis.

Peran media pembelajaran harus selalu diperhatikan dalam membantu proses pembelajaran, akan tetapi penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi terbatasnya media pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berubah setiap saat. Ilmu pengetahuan dan teknologi di era serba digital saat ini menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan siapapun, terutama dalam pendidikan. Mengembangkan media pembelajaran dengan mudah sangat dibutuhkan oleh pendidik yang hanya mampu mengoperasikan power point saja.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Ispring Suite* Pada Teks Prosedur Kelas XI SMAS Istiqlal Deli Tua.” *Ispring suite* yang peneliti gunakan merupakan *ispring suite* versi 10 yang berkolaborasi dengan power point. Kelebihan *software* yang peneliti gunakan saat ini dalam membuat media pembelajaran yaitu dapat membuat desain pembelajaran yang menarik sesuai

dengan kebutuhan siswa. Pada tahap desain, dapat membuat animasi bergerak dan berbicara, animasi pada teks, serta dapat menambahkan video, gambar, ataupun audio. Selain desain, kelebihan lain yang terdapat pada media ini adalah terdapat kuis dengan banyak pilihan jenis pertanyaan dan nilai siswa akan otomatis masuk pada *email* guru. Siswa juga dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini, yaitu dengan mengakses melalui link atau aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu. Selain itu, media ini juga dapat digunakan lebih dari satu siswa dalam satu android. Pada kuis untuk membedakan siswa satu dengan lainnya di android yang sama, siswa dapat mengisi data diri dengan benar. Sehingga, nilai yang akan masuk ke email guru juga akan berbeda, walaupun hanya menggunakan satu android yang sama.

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap semakin banyak pula ide-ide guru yang tercipta dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sehingga, siswa juga dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa mengalami perubahan kepada hal yang positif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Pada dasarnya sebuah penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah yang ada. Senada dengan pendapat Stoner dalam Sugiyono (2018:52) menjelaskan bahwa “Masalah-masalah dapat diketahui apabila terdapat penyimpangan antara pengalaman dengan kenyataan, apa yang sudah direncanakan dengan kenyataan, adanya pengaduan, dan kompetisi.”

Dari uraian latar belakang masalah yang sudah dijelaskan dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis android menggunakan *ispring suite* belum dikembangkan.
2. Pembelajaran teks prosedur berbasis android harus ditingkatkan.
3. Minat belajar siswa dalam pembelajaran teks prosedur harus ditingkatkan.

### **C. Batasan Masalah**

Masalah yang dibahas pada penelitian ini diupayakan agar tidak terlalu luas. Tujuannya adalah agar masalah lebih spesifik dan tidak mengambang. Penelitian yang tidak memiliki batasan masalah akan membuat bingung peneliti saat mengolah data. Muhammad Ramdhan (2021:23) menjelaskan definisi dari “Batasan masalah adalah suatu batasan terhadap sebuah permasalahan agar pembahasan yang dimuat pada penelitian tidak terlalu jauh dan melebar, serta peneliti dapat lebih fokus pada satu penelitian saja.”

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berbasis aplikasi android menggunakan *ispring suite* dengan berbantuan *power point*.
2. Materi yang terdapat pada penelitian ini dibatasi pada teks prosedur kelas XI.
3. Materi teks prosedur dibatasi pada kompetensi dasar 3.2 menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur dan 4.2 mengembangkan teks



prosedur dengan memerhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur, dan kebahasaan.

4. Objek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI di SMAS Istiqlal Deli Tua.

#### **D. Rumusan Masalah**

Hasil penelitian didapat dari rumusan masalah yang dibuat peneliti. Rumusan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya sudah dilakukan identifikasi masalah penelitian. Senada dengan pernyataan Ismail dan Bambang (2020:102) yaitu “Rumusan masalah dibuat berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diidentifikasi.”

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Ispring Suite* pada teks prosedur kelas XI di SMAS Istiqlal Deli Tua?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Ispring Suite* pada teks prosedur kelas XI di SMAS Istiqlal Deli Tua?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Ispring Suite* pada teks prosedur kelas XI di SMAS Istiqlal Deli Tua?

### **E. Tujuan Penelitian**

Ismail dan Bambang (2020:103) menjelaskan tujuan penelitian yaitu “Untuk mendapatkan data dan informasi atas pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan pada rumusan masalah yang ditulis.” Tujuan penelitian harus sesuai dengan rumusan masalah yang ditulis dan dinyatakan dengan kalimat pernyataan.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Ispring Suite* pada teks prosedur kelas XI di SMAS Istiqlal Deli Tua.
2. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Ispring Suite* pada teks prosedur kelas XI di SMAS Istiqlal Deli Tua.
3. Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Ispring Suite* pada teks prosedur kelas XI di SMAS Istiqlal Deli Tua.

### **F. Manfaat Penelitian**

Arikunto (2006:58) mendefinisikan manfaat penelitian “Sebagai petunjuk kepada peneliti mengenai persyaratan yang baik dengan menggunakan istilah yang mudah diingat, yaitu APIK yang merupakan singkatan dari Asli, Penting, Ilmiah, dan Konsisten.” Manfaat sebuah penelitian ditujukan tidak hanya kepada peneliti, melainkan pembaca dan orang yang merupakan ruang lingkup penelitian tersebut.

Penelitian ini tentu diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat, baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Adapun manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam memanfaatkan media pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Ispring Suite* pada teks prosedur kelas XI di SMAS Istiqlal Deli Tua.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami materi teks prosedur karena menggunakan media pembelajaran animasi yang interaktif dan menyenangkan, serta menarik.

- b. Bagi pendidik

Dengan adanya media ini, diharapkan guru dapat lebih mudah dalam memberikan pengajaran kepada siswa, serta menjadi media alternatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi dan menulis teks prosedur.

d. peneliti

Hasil dan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan dalam penelitian selanjutnya dan dapat media pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangannya.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **A. Pengembangan**

Borg and Gall (1983) dalam Fahrurrozi dan Mohzana (2020:3) mendefinisikan penelitian pengembangan adalah “Sebuah proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang sudah ada atau sudah dikembangkan, untuk menjawab permasalahan yang sedang dihadapi.” Sejalan dengan pendapat Gay (1991) dalam Fahrurrozi dan Mohzana (2020:3) yang menjelaskan bahwa “Penelitian dan pengembangan merupakan usaha dalam mengembangkan suatu produk untuk dimanfaatkan, bukan untuk menguji teori.” Pendapat lainnya dikemukakan Seals and Richey (1994) dalam Fahrurrozi dan Mohzana (2020:3) bahwa “Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah prosedur pengkajian secara sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis dan efektif.” Fahrurrozi dan Mohzana (2020:3) menjelaskan bahwa “Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk membuat sebuah produk menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tingkat kebermanfaatannya dari produk tersebut.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada ke bentuk produk yang lebih baik lagi, sehingga pengguna produk dapat memanfaatkan produk tersebut dengan maksimal. Produk yang sudah dikembangkan akan diuji untuk melihat produk tersebut layak atau tidak untuk dijadikan media pembelajaran kepada siswa dan guru.

## **B. Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan memberikan informasi antara pendidik kepada siswa. Media pembelajaran merupakan alat perantara pendidik untuk memberikan segala informasi kepada siswa sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Robert Heinich, dkk. (2002) dalam Zaiful Rosyid (2019:4) mendefinisikan bahwa “Media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dengan penerima. Dari pengertian ini dijelaskan bahwa media sebagai fasilitas komunikasi yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikasi.” Briggs dalam Moh. Zaiful Rosyid, dkk (2019:6) menjelaskan bahwa “Media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa agar proses belajar mengajar dapat terjadi.” Menurut Briggs dengan adanya media pembelajaran dapat mendorong siswa agar proses pembelajaran dapat terjadi. Sedangkan, Zaiful Rosyid (2019:7) menjelaskan bahwa:

“Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat atau segala bentuk saluran yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari guru ke penerima pesan yaitu peserta didik yang bertujuan memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga dapat menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.”

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, pengertian media pembelajaran adalah berbagai jenis alat atau media yang digunakan guru kepada siswa untuk memberikan informasi atau materi

pelajaran, sehingga dengan adanya media pembelajaran tujuan dalam proses pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.

## 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan guru sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi memiliki beraneka ragam bentuknya. Adapun macam-macam media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Moh. Zaiful Rosyid, dkk. (2019:11) ialah “Buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.” Pendapat yang serupa juga dijelaskan oleh Heinich, dkk. (2005) dalam Benny A. Prida (2017:18) bahwa “Klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran terdiri dari media cetak/teks, media pameran/display, media audio, media gambar bergerak/*motion pictures*, multimedia, dan media berbasis web atau internet.” Sedangkan Anderson dalam Hamidulloh Ibda (2017:14) mengelompokkan media menjadi 10 golongan yang diantaranya, ialah “Media audio, cetak, audio-cetak, proyeksi visual diam, proyeksi audio visual diam, visual gerak, audio visual gerak, objek fisik, manusia dan lingkungan, dan komputer.”

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran memiliki beragam jenis dan bentuk, seperti buku, foto, gambar, video, media pameran, media audio, visual gerak, objek fisik, manusia dan lingkungan, media berbasis web atau internet, dan lain sebagainya. Pernyataan-pernyataan tersebut menjelaskan

bahwa jenis-jenis media dibagi menjadi tiga kelompok, diantaranya ialah media audio, media visual, dan media audio visual.

a. Media visual

Media visual adalah media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru karena media ini sangat mudah diperoleh dan digunakan. Media visual adalah media yang hanya memanfaatkan indra penglihatan siswa saja, artinya pada media ini siswa hanya memfokuskan perhatiannya terhadap apa yang mereka lihat. Adapun media visual yang sering digunakan guru ialah buku, modul, *handout*, poster, gambar, peta dan *globe*, grafik, dan *slide*.

b. Media audio

Media audio menjadi salah satu jenis media pembelajaran yang sering digunakan guru. Biasanya guru menggunakan media ini sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan mendengar siswa. Media audio yang biasa digunakan guru diantaranya ialah kaset, rekaman *mp3*, dan *speaker bluetooth*.

c. Media Audio Visual

Media ini merupakan media yang paling sempurna diantara kedua media lainnya, karena pada media ini memadukan unsur audio atau pendengaran dengan visual atau penglihatan. Media audio visual yang dapat digunakan guru ialah video, tv, multimedia, *film*, dan *slide* bersama *tape*.



### 3. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan dan manfaat media pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran lebih luas maknanya dari hanya sekadar alat peraga atau alat bantu pembelajaran saja, karena media pembelajaran digunakan juga untuk merangsang pikiran siswa dalam proses belajar mengajar dengan berpikir kritis. Menurut Achsin (1986) dalam Moh. Zaiful Rosyid, dkk. (2019:9) menyatakan tujuan penggunaan media pengajaran diantaranya:

- 1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna,
- 2) Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik,
- 3) Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik,
- 4) Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi yang disampaikan guru/pendidik,
- 5) Untuk menghindarkan salah pengertian antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Hal serupa juga dikemukakan Moh. Zaiful Rosyid, dkk. (2019:8) yaitu “Penggunaan media pembelajaran di sekolah memberikan kemudahan peserta didik untuk lebih memahami materi, memberikan pengalaman belajar yang berbeda, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, memperjelas informasi yang disampaikan, dan meningkatkan

kualitas belajar mengajar.” Sedangkan Kemp dan Dayton (1985) dalam Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2020:17) menjelaskan tujuan atau dampak positif dari penggunaan media, diantaranya:

Penyampaian pelajaran menjadi tidak kaku, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, dapat mempersingkat waktu pelajaran yang lama, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja, dapat meningkatkan sikap positif pada siswa, dan peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh positif yang cukup besar bagi siswa, diantaranya ialah meningkatkan kualitas belajar siswa, memotivasi siswa dalam belajar, dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam menerima materi. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat diperlukan untuk kelancaran proses belajar mengajar baik *online* maupun *offline*.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang tepat menimbulkan pengaruh yang besar bagi pendidikan. Sudjana dan Rivai (2006) dalam Moh. Zaiful Rosyid, dkk. (2019:16) mengemukakan manfaat media pembelajaran, yaitu “Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan lebih variatif, dan siswa dapat aktif dalam belajar.” Pendapat serupa dikemukakan oleh Moh. Zaiful Rosyid,

dkk (2019: 14) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran ialah “Dapat memperjelas penyajian materi, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, dapat mengatasi sikap pasif siswa, dan dapat merangsang kreativitas siswa.” Sedangkan Mustofa Abi Hamid, dkk. (2020: 7) menjelaskan bahwa “Manfaat media pembelajaran, ialah membantu proses pembelajaran yang berlangsung, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, dan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, manfaat media pembelajaran ialah menampilkan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan dengan mudah, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, meningkatkan kemampuan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan capaian belajar siswa.

### **C. Android**

Pada era serba digital saat ini, manusia tidak terlepas dari penggunaan android. Pendidikan juga memanfaatkan android sebagai wadah atau alat menambah pengetahuan. Pengembangan media pembelajaran ini berbentuk aplikasi android. Alfa Satyaputra dan Mulina Eva Aritonang (2016:2) menjelaskan bahwa “Android merupakan sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Sistem operasi dapat diartikan sebagai perantara antara peranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *devicenya* dan

menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia.” Nazrudin Safaat H. (2011:1) menjelaskan bahwa “Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi.” Sedangkan, Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah (2018:16) dalam jurnalnya yang berjudul Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI, “Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasinya sendiri.”

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengguna *smartphone* yang diproduksi adalah berbasis android. Kelebihan dari sistem operasi android ialah memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya yang diantaranya ialah, sistem operasi merakyat atau dapat digunakan oleh kalangan manapun, *free platform*, dapat menjalankan beberapa aplikasi sekaligus, misalnya *browsing*, *chat*, mendengarkan musik, dan bersifat *open source*. Walaupun android memiliki banyak kelebihan, namun sistem operasi ini juga memiliki beberapa kelemahan yang diantaranya ialah banyaknya iklan yang muncul sehingga mengganggu kenyamanan pengguna, memerlukan koneksi internet agar bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan pembaharuan terhadap sistem operasi android versi terbaru terkadang lambat dikarenakan adanya pengembangan.

#### **D. *Ispring Suite***

*Ispring suite* adalah perangkat lunak komputer yang penggunaannya berkolaborasi dengan power point. Perangkat ini merupakan perangkat untuk membuat media pembelajaran dengan memasukkan animasi, gambar, video, dan audio, serta dapat mengubah format file menjadi html 5. Html 5 merupakan format

yang dikonversikan menjadi sebuah aplikasi. Nudiya Rahmadani, dkk. (2019:862) dalam jurnalnya yang berjudul Penerapan Model *Trait Treatment Interaction* Berbantuan Aplikasi *Ispring Suite* untuk Mempengaruhi Literasi Sains di SMAN 16 Padang menjelaskan bahwa “Pembuatan media pembelajaran menggunakan ispring suite ini terbilang mudah, karena penyusunannya tanpa menggunakan bahasa pemrograman dan dapat diubah sesuai dengan struktur yang kita inginkan.”

Iskandar Lubis (2018:169) menjelaskan bahwa “*Ispring suite* merupakan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek media pada audio, visual, dan audio visual, serta beragam jenis evaluasi dengan penilaian otomatis.” Sedangkan, Tani dan Ekawati dalam Nana (2022:131) juga menjelaskan bahwa “Aplikasi *ispring suite* memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, kuis, survei, simulasi percakapan interaktif, dan lembar kerja peserta didik, serta dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran daring maupun luring.”

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, *ispring suite* merupakan perangkat lunak yang baik digunakan sebagai multimedia *e-learning*, tetapi juga pada saat proses pembelajaran di dalam kelas, dengan memadukan aspek audio, visual, dan audio visual. Format pada produk ini dapat mengkonversikan file *ppt*, *pptx*, *pps*, *ppsx* menjadi format *html 5*. Sistem *ispring suite* terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu, dari mulai *ispring suite* 6, 7, 8, 9, 10, hingga versi terbaru saat ini *ispring suite* 11. Perangkat lunak *ispring suite* adalah perangkat lunak tambahan pendukung (*add-in*) dalam *microsoft power point*. Dengan fitur-fitur, seperti kuis interaktif yang dibuat pada *ispring suite*, penambahan video, gambar, animasi, dan audio yang langsung didesain di

*microsoft power point. Ispring suite* bisa mengubah *power point* ke dalam bentuk *html 5*. Namun, untuk mengkonversikannya lagi ke bentuk aplikasi yang siap digunakan siswa pada proses pembelajaran, peneliti menggunakan aplikasi *website 2 apk builder*.

Banyak perangkat lunak yang tersedia untuk membuat media pembelajaran, ada yang tersedia gratis namun dengan fitur-fitur yang terbatas, dan berbayar dengan fasilitas fitur yang tersedia lengkap. Sehingga, pada penelitian ini peneliti memilih perangkat lunak *ispring suite* dengan versi terbaru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif. *Ispring suite* merupakan aplikasi berkualitas tinggi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, kreatif, dan inovatif. Pada proses pembuatan media pembelajaran pengguna dapat menambahkan animasi, gambar, video, suara, kuis, dan lain sebagainya. Media pembelajaran berbasis *ispring suite* sangat mudah untuk digunakan, siswa dapat mengakses melalui *link* yang dibagikan atau mendownload aplikasi pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru.

#### 1. Komponen Penyusunan *Ispring Suite*

Komponen penyusunan *ispring suite* merupakan bagian yang terdapat pada *ispring suite* yang diantaranya ialah teks, gambar, video, suara, dan animasi.

- a. Teks merupakan bagian dari multimedia dari suatu huruf-huruf yang tersusun sehingga membentuk kata dan kalimat, dan apabila disampaikan dengan benar maka dapat mempermudah

pembaca dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan.

- b. Gambar yaitu tampilan dua dimensi seperti foto, grafik, dan sebagainya. Dengan media gambar dapat memperjelas suatu informasi yang disampaikan.
- c. Suara merupakan gelombang bunyi yang dihasilkan sehingga dapat terdengar oleh indera pendengaran. Suara yang dihasilkan dapat berupa musik, suara hewan, suara manusia, *background*, dan lain sebagainya.
- d. Animasi adalah tampilan visual berupa ilustrasi dua atau tiga dimensi yang bergerak dan dapat disertai dengan audio dan teks penjelas. Media pembelajaran dengan adanya animasi tentu menjadikan media tersebut lebih menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru.
- e. Video adalah rekaman suatu peristiwa yang berisi gambar dan audio, hasilnya lebih nyata dibandingkan dengan animasi.

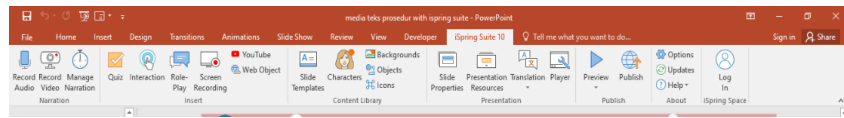
## 2. Menu Utama *Ispring Suite*

*Ispring suite* merupakan *software* yang terhubung dengan *power point*, sehingga dalam menggunakannya *power point* juga ikut terlibat.

*Ispring suite* yang digunakan peneliti dalam judul ini adalah *ispring suite*

10.

Gambar 1. Menu Utama Ispring Suite



Adapun menu utama pada *ispring suite* 10 ialah :

- a. *Narration*. Pada menu ini terdiri dari *record* audio yang berfungsi untuk merekam audio, *record* video yang berfungsi untuk merekam video, dan *manage narration* yang berfungsi sebagai pengatur audio dan video yang ingin digunakan.
- b. *Insert*. Pada insert terdiri dari *quiz*, *interaction*, *roleplay*, *screen recording*, *youtube*, dan *web object*. Pengguna dapat membuat soal melalui fitur *quiz* yang ada pada menu insert, fitur ini menyediakan 14 *template* soal berbeda dengan penilaian otomatis.
- c. *Content library*. Pada menu ini berfungsi untuk mengganti background dan menambahkan objek, karakter, dan ikon, serta mengubah *slide*.
- d. *Presentation*. Pada menu ini terdiri dari *slide properties*, *presentation resources*, *translation*, dan *customize player*. Menu ini berfungsi untuk mengatur tampilan video, presentasi, dan tautan (*link*).
- e. *Publish*. Menu ini terdiri dari preview dan publish. *Preview* berfungsi untuk melihat tampilan video yang sudah dibuat. *Publish* berfungsi untuk mengatur format file yang akan di publish, pada menu ini juga media dipublikasikan.



- f. *About*. Menu ini berfungsi untuk menampilkan info mengenai software, bantuan, *update*, dan *community*.

### 3. Karakteristik *Ispring Suite*

Media pembelajaran memiliki ciri khas yang membedakan media yang satu dengan yang lain, baik dalam segi fungsi, kegunaan menu, alat, dan perangkat yang tersedia. Hal yang sama juga terdapat pada *software ispring suite*. Hanifah Nur Nasution, dkk. (2023:15) menjelaskan kelebihan yang ditawarkan dari beberapa karakteristik *ispring suite* diantaranya ialah:

- a. *Quiz maker*  
Dirancang untuk membuat kuis cerdas dan survey, menggunakan fitur-fitur canggih seperti scenario bercabang, belajar metric control, dan kostumisasi umpan balik.
- b. *Ispring visual*  
Fitur untuk meningkatkan presentasi *power point* dengan interaksi media yang kaya untuk memperjelas dalam sebuah *e-learning*, presentasi bisnis, iklan, dan lain sebagainya.
- c. *Talk master*  
Simulator percakapan yang memungkinkan pengguna untuk membuat simulasi pelatihan.
- d. *Ispring screen recorder*  
Fitur yang digunakan untuk merekam aktivitas pada semua bagian layar laptop dan memasukkan rekaman pada *slide power point*.
- e. *Ispring slide alloy*  
Fitur yang digunakan untuk mengkonversikan presentasi *power point* ke bentuk video dengan format mp4.
- f. *Ispring cloud hosting* dan pengiriman platform  
Dirancang untuk presentasi *power point*, dokumen *Microsoft* dan *spreadsheet*, gambar, video audio dan file PDF, audio atau video editor, serta dapat mengedit narasi audio atau video dan rekaman layar yang diambil dengan alat *screen capture*.
- g. *Video lecture player*  
Fitur terbaru untuk menunjukkan *slide power point* dan sisi video ceramah berdampingan.

#### 4. Kelebihan *Ispring Suite*

*Ispring suite* memiliki beberapa kelebihan dari komponen-komponen yang dimiliki, berikut kelebihan-kelebihan yang terdapat pada *ispring suite* diantaranya ialah:

- a. Terdapat *quiz maker*, sehingga guru dapat membuat kuis atau soal dengan mudah dan interaktif. Penilaian pada *quiz maker* juga dilakukan secara otomatis dan guru dapat mengatur apakah dalam menjawab soal siswa diperlukan waktu atau tidak.
- b. Terdapat menu *interaction*, yang menyediakan template visual sehingga media pembelajaran dapat lebih interaktif.
- c. Dapat mengubah format file power point menjadi *html 5* yang dapat diubah menjadi sebuah aplikasi dengan bantuan *software website 2 apk builder*.
- d. Setelah aplikasi diunduh di android siswa, jika hanya terdapat materi saja, siswa dapat menggunakan media pembelajaran tanpa koneksi internet. Sehingga, media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android ini dapat digunakan secara berulang-ulang.
- e. Terhubung dengan *power point*, sehingga pengguna dapat mendesain media pembelajaran sesuai dengan keinginan atau kebutuhan siswa.
- f. Media pembelajaran berbasis *ispring suite* mudah untuk dirancang.

- g. Siswa diberikan kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini, yaitu hanya dengan menginstall aplikasi pada android masing-masing.

#### 5. Kelemahan *Ispring Suite*

*Ispring suite* banyak menawarkan kelebihan, namun software ini juga memiliki beberapa kekurangan, yang diantaranya:

- a. *Ispring suite* merupakan software dalam bentuk *trial* 14 hari, sehingga untuk menggunakannya berulang kali pengguna harus *uninstall* terlebih dahulu *software* yang sudah ada, kemudian mengunduhnya kembali.
- b. Tidak bisa melihat seberapa sering siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *ispring suite* ini.
- c. Untuk menjawab soal, *smarthphone* siswa harus terkoneksi internet agar nilai dapat masuk di *email* guru.

#### 6. Langkah-langkah Penggunaan *Ispring Suite*

*Software ispring suite* merupakan *software* yang terhubung dengan *power point*, sehingga dalam membuat media pembelajaran menggunakan *software* ini harus dilakukan melalui layar laptop atau komputer. Namun, *software* ini dapat berjalan diberbagai *platform operating system* seperti *Windows, Mac, dan Apple*.

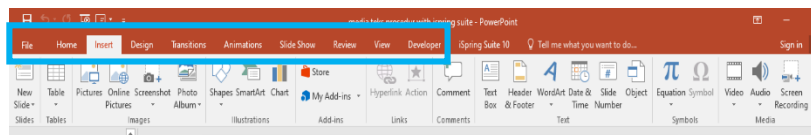
Adapun langkah-langkah menginstall *software ispring suite* pada laptop atau komputer ialah:

- a. Download aplikasi *ispring suite*, pada web resmi *ispring suite* <https://www.ispringsolutions.com>
- b. Setelah menyelesaikan tahap download, buka file *folder explore* dan pilih folder download, kemudian klik file *ispring suite* yang sudah di download untuk meng*install* pada komputer atau laptop.
- c. Setelah itu, akan muncul pemberitahuan dan klik *next*.
- d. Kemudian aktifkan tombol centang pada bagian “*I accept the term in the licence agreement*”, diikuti menekan tombol *next*.
- e. Setelah itu, klik tombol *install* dan tunggu beberapa saat sampai *software* beroperasi.
- f. Setelah itu, klik tombol *finish*.
- g. *Software ispring suite* yang terhubung otomatis pada *power point* siap digunakan.

Berikut beberapa langkah dalam penggunaan *ispring suite*, diantaranya:

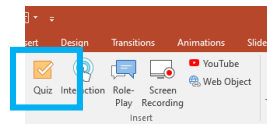
- a. Buka *power point*, dan desain media pembelajaran dengan memanfaatkan menu pada *power point*.

Gambar 2. Menu Power Point



- b. Untuk membuat *quiz* dengan penilaian otomatis menggunakan *ispring suite* dengan memanfaatkan fitur *quiz*.

Gambar 3. Fitur Quiz



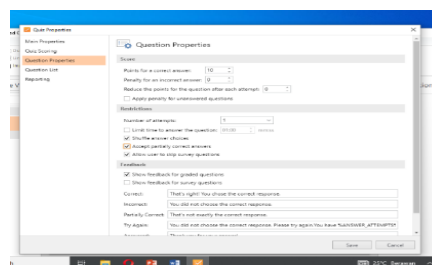
- c. Kemudian akan diarahkan pada menu ispring *quiz maker* dan pilih *grade quiz* untuk membuat kuis baru.

Gambar 4. Ispring Quiz Maker



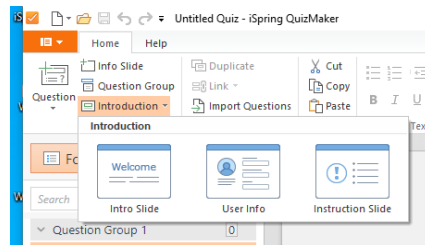
- d. Pada tampilan *ispring quiz maker*, pengguna dapat masuk ke menu properties terlebih dahulu untuk mengatur nilai KKM dan nilai yang akan diberikan kepada siswa secara otomatis, serta guru dapat menambahkan alamat email agar hasil kerja siswa dapat terkirim secara otomatis.

Gambar 5. Tampilan *Properties* pada *Ispring Quiz Maker*



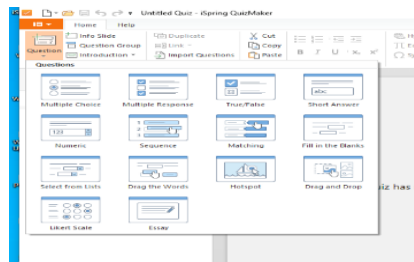
- e. Setelah mengatur beberapa hal tersebut, guru dapat mengatur tampilan awal untuk masuk ke kuis.

Gambar 6. Tampilan Awal Masuk Kuis



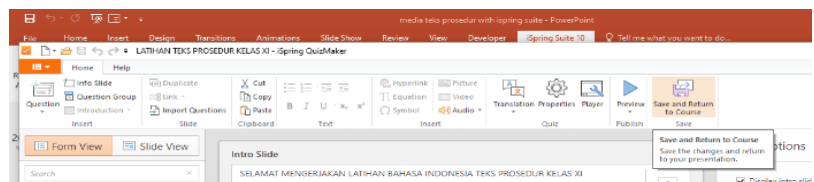
- f. Setelah itu, guru dapat memilih salah satu atau beberapa template pertanyaan dari 14 *template* pertanyaan yang digunakan guru.

Gambar 7. Tampilan Template Pertanyaan



- g. Setelah membuat kuis, guru kemudian mengklik menu *save and return to course* untuk menyimpan kuis dan menggabungkan kuis dengan desain media pembelajaran yang sudah dibuat terlebih dahulu pada *power point*.

Gambar 8. Tampilan Save and Return to Course



- h. Setelah membuat desain media pembelajaran dan kuis, guru dapat mempublikasikannya ke bentuk aplikasi dengan mengklik menu *publish* pada *ispring suite*.

Gambar 9. Menu Publish Pada Ispring Suite



## E. Teks Prosedur

Teks prosedur merupakan salah satu materi yang terdapat pada kurikulum merdeka belajar. Teks prosedur diajarkan pada siswa jenjang SMA Kelas XI semester ganjil. Prosedur atau langkah-langkah sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari seperti prosedur menggunakan *handphone*, prosedur menyalakan tv, prosedur membuat susu untuk bayi dan lain sebagainya.

### 1. Pengertian

Gerot dan Wignell (1995) dalam Rini Yudiati (2020:48) menjelaskan bahwa, “Teks prosedur ialah suatu teks yang mendeskripsikan bagaimana sesuatu dapat diselesaikan sesuai dengan tahap demi tahap.” Selanjutnya Derewianka (2004) dalam Rini Yudiati (2020:49) menjelaskan “Teks prosedur merupakan suatu teks yang tidak asing bagi seseorang dalam kehidupannya sehari-hari, seperti contoh ketika memberikan suatu instruksi untuk melakukan sesuatu, memulai suatu permainan, dalam resep-resep, langkah sederhana, arahan yang bertujuan.” Sedangkan Taufiqur Rahman (2018:22) mengemukakan “Teks prosedur kompleks adalah teks yang berisi langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan terdapat penjelasan/keterangan dalam langkah

tersebut.” Dalam al-qur’an terdapat contoh teks prosedur yaitu pada surah Al-mu’minun ayat 12-14, adapun surah ini menjelaskan tentang proses terciptanya manusia.

وَلَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ مِنْ سُلَالَةٍ مِّنْ طِينٍ . ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ . ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ ۗ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ

Artinya:

*“Dan sungguh, kami telah menciptakan manusia dari saripati (berasal) dari tanah. Kemudian, kami menjadikannya air mani (yang disimpan) yang kokoh (rahim). Kemudian, air mani itu kami jadikan sesuatu yang melekat, lalu sesuatu yang melekat itu kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu lalu kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu kami bungkus dengan daging. Kemudian, kami menjadikannya makhluk yang (berbentuk) lain. Maha Suci Allah, pencipta yang paling baik.”(Q.S. Al-Mu’minun: 12-14)*

Pada surah Al-mu’minun ayat 12-14 dijelaskan tentang proses terjadinya manusia. Proses terjadinya manusia merupakan salah satu contoh teks prosedur. Pada ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dari saripati tanah atau berasal dari tanah. Kemudian, air mani



disimpan di dalam Rahim. Lalu, dijadikan segumpal daging, tulang belulang, dan terakhir Allah bungkus tulang belulang itu dengan daging.

Dari pendapat di atas mengenai definisi dan contoh teks prosedur tersebut dapat disimpulkan bahwa teks prosedur adalah teks yang berisi langkah-langkah, tips, maupun instruksi untuk melakukan suatu kegiatan secara berurutan. Teks prosedur bersifat persuasif atau mengajak, meyakinkan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan sesuai dengan prosedur yang diterapkan. Penelitian ini membahas KD. 3.2 Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Teks Prosedur dan 4.2 Mengembangkan Teks Prosedur dengan Memerhatikan Hasil Analisis terhadap Isi, Struktur, dan Kebahasaan.”

## 2. Struktur teks prosedur

Membuat sebuah teks prosedur wajib memperhatikan struktur-struktur yang ada. Rini Yudiati (2020:49) mengemukakan “Struktur generik teks prosedur berisi (1) pengantar pernyataan yang memberikan tujuan akhir, (2) daftar bahan-bahan yang akan dibutuhkan untuk melengkapi teks prosedur, dan (3) sebuah urutan langkah yang perlu dilakukan.” Selanjutnya Fitri Itut Rahayu (2021:18) menjelaskan struktur teks prosedur, diantaranya (1) berisi tujuan yaitu apa yang akan dicapai dalam sebuah teks prosedur kompleks, (2) berisi langkah-langkah yang berupa tahapan yang harus dilaksanakan agar dapat mencapai tujuan.”

Taufiqur Rahman (2018:22) menjelaskan “Struktur teks prosedur terdiri atas 2 yang diantaranya (1) bagian tujuan, berisi tujuan dari

pembuatan teks prosedur tersebut atau hasil akhir yang akan dicapai dan (2) bagian langkah-langkah, berisi cara-cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan.” Sedangkan pada buku bahan ajar Bahasa Indonesia kurikulum 2013 (2017:17) menjelaskan struktur teks prosedur atas 3 poin, diantaranya:

- a. Tujuan. Pada bagian ini berisi pernyataan umum atau tujuan yang hendak dicapai penulis dalam membuat sebuah teks prosedur.
- b. Langkah-langkah. Bagian ini menjelaskan tahapan-tahapan, proses, tips untuk melakukan suatu kegiatan yang terdapat pada teks prosedur tersebut.
- c. Penegasan ulang atau kesimpulan. Bagian ini bersifat opsional atau dapat ditambahkan ataupun tidak. Hal tersebut disesuaikan kepada tujuan dari teks prosedur. Biasanya dalam teks prosedur resep terdapat penegasan ulang.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, struktur teks prosedur terdiri atas tiga, diantaranya tujuan pembuatan, langkah-langkah, dan penegasan ulang yang sifatnya opsional. Tujuan pembuatan merupakan bagian awal yang terdapat pada teks prosedur, bagian ini menjelaskan tujuan awal dibuatnya tahapan-tahapan atau cara-cara dalam teks tersebut. Langkah-langkah merupakan bagian kedua dalam teks prosedur, pada bagian ini menjelaskan langkah-langkah, cara-cara, dan tips untuk melakukan sesuatu sesuai dengan petunjuk dalam teks tersebut. Penegasan ulang merupakan bagian opsional, artinya pada bagian ini tidak diwajibkan ada dalam teks prosedur. Penegasan ulang merupakan bagian teks yang berisi tentang simpulan dari keseluruhan isi teks prosedur.

### 3. Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur

Teks prosedur merupakan teks yang berisi langkah-langkah, tips, dan instruksi untuk melakukan suatu kegiatan. Teks prosedur memiliki kaidah kebahasaan, hal ini yang akan menjadi salah satu ciri khas dari teks prosedur jika ditinjau dari kaidah kebahasaannya. Rini Yudiati (2020:49) menjelaskan bahwa:

Ciri-ciri teks prosedur ialah (1) penggunaan Bahasa teknis, (2) kalimat-kalimat dimulai dengan kata kerja dan dinyatakan sebagai perintah, (3) menggunakan kata-kata yang menunjukkan urutan waktu atau urutan nomor yang memberitahu urutan dalam melakukan sesuatu, dan (4) penggunaan kata keterangan bertujuan untuk memberitahu bagaimana tindakan yang sebaiknya dilakukan.

Taufiqur Rahman (2018:23) menjelaskan kebahasaan teks prosedur terdiri dari:

- a. Terdapat kalimat imperatif, kalimat yang mengandung perintah.
- b. Terdapat kalimat deklaratif, kalimat yang berisi pernyataan.
- c. Terdapat kalimat introgatif, kalimat yang berisi pertanyaan.
- d. Terdapat bilangan urutan, angka yang menunjukkan urutan.
- e. Partisipan manusia secara umum.
- f. Verbal material, kata kerja yang mengacu pada tindakan fisik.
- g. Verba tingkah laku, mengacu pada sikap yang dinyatakan dengan ungkapan verbal.
- h. Konjungsi temporal, konjungsi yang mengacu pada urutan waktu sekaligus menjadi sarana kohesi teks.
- i. Menggunakan kata beku.
- j. Menggunakan konjungsi syarat.

Buku bahan ajar Bahasa Indonesia Kelas XI SMA (Kemendikbud, 2017: 20) menjelaskan “Kaidah kebahasaan struktur teks prosedur ke dalam lima point, diantaranya ialah (1) kata kerja imperatif, (2) pernyataan persuasif, (3) kata teknis, (4) konjungsi penjumlahan dan (5) deskripsi alat.”

a. Kata kerja imperatif

Teks prosedur banyak menggunakan kata kerja imperatif atau kata kerja perintah. Kata kerja imperatif dibentuk oleh akhiran –kan, -i, dan –lah.

Tabel 1. Contoh Kata Kerja Imperatif

| Bentuk Dasar | Imbuhan/Partikel | Bentukan Kata |
|--------------|------------------|---------------|
| Masuk        | -kan             | Masukkan      |
| Iris         | -lah             | Irislah       |
| Tambah       | -kan             | Tambahkan     |
| Hindar       | -i               | Hindari       |

b. Pernyataan persuasif

Pernyataan persuasif ialah sebuah pernyataan yang mengajak, meyakinkan, dan mempengaruhi seseorang untuk melakukan langkah-langkah dalam teks prosedur. Contohnya ialah ayo biasakan untuk mengolah sampah dapur atau limbah rumah tangga menjadi pupuk kompos.

c. Kata teknis

Kata teknis ialah istilah mengenai dengan topik yang dibahas, dengan topik tentang masalah kebahasaan yang menjadi fokus pembahasannya, istilah-istilah yang muncul dalam teks prosedur cara membuat kue ialah mangkok, tepung, pemanggang/oven, dan kompor.

#### d. Konjungsi penjumlahan

Salah satu kaidah kebahasaan yang terdapat pada teks prosedur ialah seringnya ditemukan konjungsi penjumlahan pada teks tersebut, konjungsi penjumlahan yang sering digunakan pada teks prosedur ialah *dan*, *serta*, dan *dengan*. Berikut contoh penggunaan konjungsi *dan*, *serta*, dan *dengan* dalam sebuah kalimat prosedur,

##### 1) Contoh penggunaan konjungsi *dan*

Tambahkan santan secukupnya *dan* aduk hingga semua bahan larut.

##### 2) Contoh penggunaan konjungsi *serta*

Pisahkan antara buah yang rasanya asam dan manis, *serta* yang memiliki biji.

##### 3) Contoh penggunaan konjungsi *dengan*

Hias piring yang ingin disajikan makanan *dengan* saus gulai yang sudah matang.

Taufiqur Rahman (2018:100) menjelaskan “Konjungsi penambahan dalam hubungan antarparagraf antara lain begitu pula, demikian juga, tambahan lagi, di samping itu, kedua, dan akhirnya.”

#### e. Deskripsi alat

Bahan ajar Bahasa Indonesia kelas XI SMA (Kemendikbud, 2017:20) menjelaskan “Deskripsi alat adalah bagian yang memberikan gambaran secara rinci tentang benda dan alat yang

digunakan termasuk ukuran, jumlah, dan warna, misalnya bahan/alat yang digunakan dalam membuat kue ialah tepung, telur, gula, mentega, pengembang, mixer, oven, dan loyang.”

Berdasarkan beberapa uraian kaidah kebahasaan teks prosedur di atas, dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks prosedur, terdiri atas kata kerja imperatif, pernyataan persuasif, konjungsi penjumlahan, kata teknis, dan deskripsi alat. Kata kerja imperatif adalah kata kerja perintah dengan bentuk akhiran –kan, -I, dan –lah. Pernyataan persuasif adalah pernyataan yang mengajak, meyakinkan, dan mempengaruhi seseorang untuk melakukan langkah-langkah dalam teks prosedur. Konjungsi penjumlahan adalah sebuah kata hubung yang sering digunakan pada teks prosedur, seperti dan, serta, dan dengan. Kata teknis ialah istilah mengenai dengan topik yang dibahas, dengan topik tentang masalah kebahasaan yang menjadi fokus pembahasannya. Deskripsi alat adalah bagian yang memberikan gambaran secara rinci mengenai alat atau bahan yang digunakan dalam teks tersebut.

#### 4. Jenis-jenis teks prosedur

Teks prosedur adalah teks yang berisi rangkaian langkah-langkah, tips, maupun instruksi dalam melakukan suatu kegiatan. Teks prosedur tidak hanya terdiri dari satu jenis saja, melainkan dibedakan atas beberapa jenis. Mahsun (2014) dalam skripsi Riski Dewi Purwanti (2019:5) menjelaskan “Jenis teks prosedur dapat berbentuk suatu prosedur atau arahan, penceritaan prosedur, panduan, perintah/instruksi, protokoler, dan resep.”

Pendapat berbeda dijelaskan Kosasih (2014) dalam skripsi Riski Dewi Purwanti (2019:5) bahwa “Klasifikasi teks prosedur menjadi tiga jenis, yaitu (1) teks yang memuat cara penggunaan alat, benda, atau sejenisnya, (2) teks yang memuat cara melakukan aktivitas, dan (3) teks yang berisi kebiasaan atau sifat tertentu.” Sedangkan, Ade Novita Sari dan Nuraidah (2020: 17) mendeskripsikan “Teks prosedur ke dalam tiga jenis yaitu (1) teks prosedur sederhana, (2) teks prosedur kompleks, dan (3) teks prosedur protokol.”

- a. Teks prosedur sederhana adalah teks prosedur yang hanya terdiri dari dua sampai tiga langkah saja. Penegasan ulang dan deskripsi alat bersifat opsional pada jenis teks ini, sehingga tidak diwajibkan untuk ditambahkan pada teks prosedur. Namun, struktur berupa tujuan dan langkah-langkah menjadi hal yang wajib untuk ditambahkan pada teks prosedur.
- b. Teks prosedur kompleks adalah teks prosedur yang memiliki struktur yang kompleks, diantaranya tujuan, langkah-langkah, dan penegasan ulang.
- c. Teks prosedur protokol adalah jenis prosedur yang berisi tentang cara atau langkah dalam membuat sesuatu dan pengerjaannya tidak terlalu rumit, serta dapat dipahami dengan mudah.

Berdasarkan uraian jenis-jenis teks prosedur oleh para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa teks prosedur memiliki beragam jenis dan bentuknya. Isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks prosedur disesuaikan dengan jenis teks prosedur yang digunakan. Adapun jenis teks prosedur

yang diketahui secara umum, ialah teks prosedur sederhana, teks prosedur kompleks, dan teks prosedur protokol.

#### 5. Langkah-langkah menganalisis teks prosedur

Menganalisis teks prosedur adalah kegiatan menyelidiki, melihat, dan menafsirkan dengan cermat apa yang terdapat dalam teks prosedur, sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud. Kegiatan menganalisis bukanlah kegiatan yang mudah untuk dilakukan siswa. Oleh karena itu, perlunya ketelitian dan pemahaman atas materi yang terdapat dalam teks prosedur. Ada beberapa hal yang harus dianalisis dalam teks prosedur ialah struktur dan kaidah kebahasaannya.

Fitri Itut Rahayu (2021:19) menjelaskan langkah-langkah dalam menganalisis teks prosedur yang diantaranya :

- a. Baca teks prosedur dengan teliti.
- b. Lihat kesesuaian judul dengan isi teks.
- c. Lihat struktur teks dari segi kelengkapan dan urutan.
- d. Lihat kaidah kebahasaan yang terdapat pada teks tersebut.
- e. Simpulkan makna teks prosedur.

#### 6. Menyusun teks prosedur

Berikut beberapa langkah dalam menyusun teks prosedur diantaranya ialah:

- a. Menelaah kegiatan yang pernah atau dapat dilakukan.
- b. Menetapkan judul dan tujuan membuat teks prosedur.



- c. Membuat kerangka dengan menguraikan bahan-bahan atau alat dan langkah-langkah cara pembuatan yang disusun secara berurutan.
- d. Menyunting kerangka dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks prosedur yang mudah dipahami oleh pembaca.

#### 7. Contoh teks prosedur

Berikut beberapa contoh teks prosedur yang bisa dipahami, diantaranya:

#### **Cara Mengolah Limbah Rumah Tangga Menjadi Kompos**

Limbah rumah tangga yang menumpuk akan menjadi polusi bagi lingkungan. Untuk meminimalisir polusi ini, kita bisa mengolah sampah organik rumah tangga menjadi kompos sehingga bisa bermanfaat lagi untuk lingkungan. Sampah organik ini di antaranya sisa makanan yang tidak habis, potongan sayur atau buah sisa memasak, dan lain-lain. Bagaimana caranya?

Alat dan Bahan:

1. Sampah organik, misalnya sisa potongan sayur dan buah, nasi, atau seluruh sampah yang berasal dari tumbuhan atau bahan alami.
2. Serbuk kayu sisa proses gergaji.
3. EM4 atau aktivator lain. Aktivator biasa dijual di pasar atau toko perlengkapan pertanian.
4. Air.
5. Pisau

6. Ember atau wadah berbahan plastik
7. Alat pengaduk
8. Wadah untuk melarutkan EM4

Langkah-langkah:

1. Gunakan pisau untuk mencacah sampah organik rumah tangga hingga berukuran kecil. Semakin kecil ukuran, semakin mudah sampah mengurai dan menjadi kompos.
2. Campur dengan serbuk gergaji (bisa menggunakan tanah atau pupuk kandang sebagai pengganti).
3. Larutkan EM4 dengan air. Penggunaan EM4, kira-kira 200 ml (20 sendok makan) per 10 kg sampah organik.
4. Tuangkan larutan EM4 perlahan ke bahan kompos. Lalu aduk merata. Masukkan dalam wadah bekas cat atau wadah bekas lainnya yang dapat digunakan untuk pengomposan.
5. Tutup rapat. Aduk seminggu sekali agar ada pergantian aliran udara dalam wadah.
6. Selama proses pengomposan, suhu dalam wadah akan naik. Bila kita memegang wadah akan terasa panas. Itu tanda bahwa mikroorganisme sedang bekerja.
7. Pada minggu ketujuh sampai kedelapan pengomposan selesai. Suhu dalam wadah normal kembali.
8. Kompos siap digunakan. Kompos yang baik berwarna coklat kehitaman, berbau tanah, dan berbutir halus.

9. Taruh kompos pada tanaman agar semakin subur.

Mengolah limbah rumah tangga menjadi pupuk kompos memberikan keuntungan kepada anggota rumah tangga, selain menghasilkan pupuk yang berkualitas kita juga dapat mengurangi sampah dapur. Maka dari itu, ayo biasakan untuk mengolah sampah dapur atau limbah rumah tangga menjadi pupuk kompos.

Sumber: <https://ruangguru.com>

### **10 Tips Supaya Lebih Lancar dalam *Public Speaking***

*Public speaking* menjadi salah satu kemampuan penting yang dapat digunakan dalam situasi apapun, baik itu di sekolah atau di tempat kerja. Melalui kemampuan *public speaking* yang baik, seseorang dapat dinilai lebih berkarakter di depan publik. Lalu, bagaimana ya cara untuk meningkatkan kemampuan *public speaking* kita supaya lebih lancar dan tampak seperti profesional di hadapan publik? Yuk simak beberapa tips mengenai *public speaking* berikut!

1. Pahami audiens atau lawan bicara
2. Tulis materi dalam bentuk poin-poin
3. Selipkan humor dan pertanyaan retorik
4. Pandangi audiens atau lawan bicara
5. Bicara secara perlahan
6. Berlatih di depan cermin dan orang lain
7. Selalu berpikir positif

8. Pegang pulpen atau catatan kecil
9. Hidari kata pengisi, seperti hmm, ehh, aaa, dan lain-lain
10. Berdoa

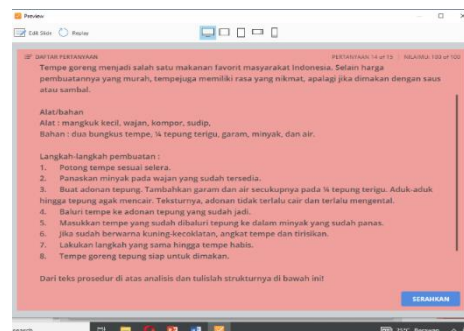
Nah, itulah beberapa tips agar *public speaking* menjadi lebih lancar dan materi yang kamu sampaikan dapat diterima oleh audiens. Ingat, kunci kesuksesan dalam *public speaking* adalah dengan berlatih secara terus-menerus. Selain itu, apabila kamu mendapatkan kritik dan saran mengenai cara berbicaramu, jadikan hal tersebut sebagai penyemangat untuk terus maju.

Sumber: [www.gramedia.com](http://www.gramedia.com)

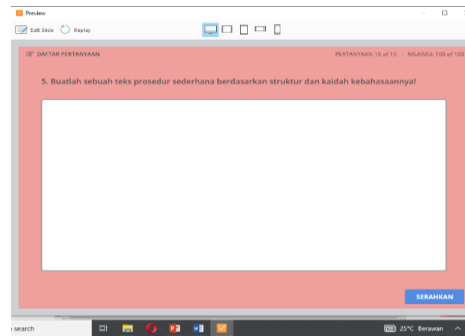
## Menganalisis dan mengembangkan teks prosedur

Setelah memahami semua materi yang diberikan, siswa menganalisis struktur teks prosedur dari teks prosedur yang telah dibuat guru. Kemudian, siswa mengembangkan teks prosedur dengan menulis kembali teks prosedur sesuai dengan arahan yang diberikan guru.

Gambar 10. Menganalisis Struktur Teks Prosedur



Gambar 11. Menuliskan Teks Prosedur Sederhana



## F. Kerangka Berpikir

Perkembangan pendidikan harus seimbang dengan perkembangan teknologi dan komunikasi. Sistem pendidikan yang dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia dengan baik akan mengatasi permasalahan yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung. Pada sistem pendidikan saat ini, proses pembelajaran memusatkan kepada siswa. Siswa dituntut untuk berpikir kritis mengenai materi yang disampaikan, sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator. Dimana, guru hanya menjadi penyedia bagi kebutuhan belajar mengajar kepada siswa.

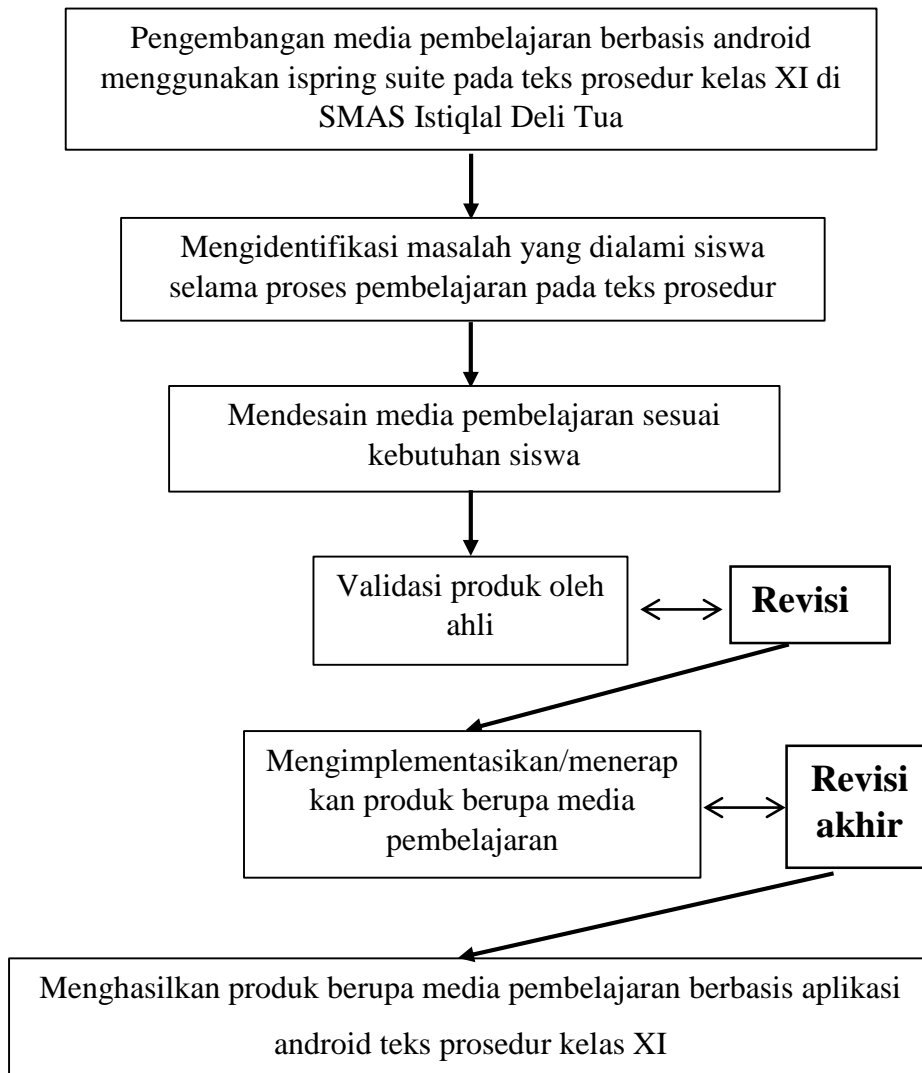
Berdasarkan Kurikulum Merdeka Belajar salah satu hal yang harus dikuasai siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA ialah menganalisis struktur dan kebahasaan, serta mengembangkan teks prosedur yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 untuk kelas XI SMA yaitu pada kompetensi dasar 3.2 menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur dan kompetensi dasar 4.2 mengembangkan teks prosedur dengan memerhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur, dan kebahasaan. Namun, siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis dan

mengembangkan struktur teks prosedur. Media pembelajaran yang digunakan juga belum bervariasi.

*Ispring suite* yang terhubung dengan power point hadir sebagai salah satu solusi untuk mengatasi proses pembelajaran tersebut. Fitur-fitur yang tersedia pada software ini sangat menarik dan memberi kemudahan bagi guru sebagai pembuat media dan siswa sebagai pengguna media. Guru akan diberi kemudahan, seperti tersedianya fitur *interaction* dengan beberapa template yang siap digunakan guru, fitur quiz maker dengan beberapa template pertanyaan dengan penilaian otomatis. Pertanyaan tersebut tidak hanya bersifat tes objektif saja, melainkan tersedia tes subjektif dengan bentuk essay. *Ispring suite* juga memberikan kemudahan bagi siswa, yaitu siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan karena adanya animasi-animasi yang meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, siswa juga dapat menjalankan aplikasi tanpa atau dengan menggunakan koneksi internet.

*Ispring suite* merupakan media pembelajaran berbasis audio visual yang memanfaatkan kecanggihan teknologi. *Software* ini menggabungkan unsur teks, gambar, suara, dan video menjadi satu, serta fitur-fitur yang ada pada power point. Guru bisa menggunakan *software* ini sebagai salah satu media yang dapat mengatasi permasalahan di dalam kelas. Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *ispring suite* yang terhubung dengan *power point* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperbaiki nilai siswa.

Gambar 12. Alur Kerangka Berpikir



## G. Penelitian Relevan

Adapun penelitian ini mengambil beberapa jurnal atau skripsi yang relevan sebagai referensi yang berhubungan dengan suatu penelitian yang diangkat, diantaranya ialah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ulyma Tahara Arisandi tahun 2021 dengan judul skripsi “Pengembangan Media Power Point Berbasis *Ispring Suite* dalam Pembelajaran Memahami Teks Berita untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya”, Universitas Sriwijaya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulyma Tahara Arisandi menunjukkan bahwa siswa kelas VIII dan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Indralaya membutuhkan media power point berbasis *ispring suite* pada pembelajaran memahami teks berita. Hasil validasi media juga dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran, dengan total nilai yang didapat 58 dengan persentase 90,62%.

Penelitian yang dilakukan oleh Ulyma Tahara Arisandi menggunakan metode penelitian dan pengembangan dari Alessi dan Trollip (2001), dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan angket, serta materi yang digunakan pada penelitian ini adalah teks berita. Sedangkan pada penelitian yang peneliti ambil menggunakan metode R&D (Research and Development) oleh Sugiyono dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluating* (evaluasi). Teknik pengumpulan data



yang digunakan juga berupa pengamatan (observasi), angket, tes, dan dokumentasi, serta materi yang diangkat ialah teks prosedur pada kelas XI.

2. Penelitian yang dilakukan Sumiati tahun 2019 berjudul “Peningkatan Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks dengan Menggunakan Pendekatan Proses bagi Siswa SMK Negeri 2 Bungoro”, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa pada siklus pertama yang tuntas secara individu dari 32 orang hanya 14 siswa atau 43,75% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM), sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 29 orang dari 32 siswa atau 87,5% siswa telah memenuhi KKM. Sehingga, hasil penelitian menulis teks prosedur kompleks dengan menggunakan pendekatan proses bagi siswa kelas XI TKR 1 SMK Negeri 2 Bungoro mengalami peningkatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sumiati menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) dengan dua siklus. Dan menggunakan pendekatan proses untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan, penelitian yang peneliti ambil merupakan penelitian yang menggunakan metode R&D (Research and Development) yang mengembangkan atau menciptakan sebuah produk untuk meningkatkan pembelajaran. Adapun produk yang peneliti kembangkan ialah media aplikasi menggunakan ispring suite yang berkolaborasi dengan power point.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Bahari Adji Isyaint Kusuma tahun 2020 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 2 Semarang”, Universitas Negeri Semarang.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran dengan model project based learning berbantuan media video animasi memiliki perubahan positif. Hal tersebut terjadi pada siklus I hingga II. Hasil tes keterampilan menulis prosedur dengan model project based learning berbantuan media video animasi pada siswa kelas VII F SMP Negeri 2 Semarang mengalami peningkatan dari siklus I hingga II sebesar 7,70%. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 82,25% dan pada siklus II nilai rata-rata siswa naik menjadi 87,95%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model project based learning berbasis media video animasi pada materi menulis teks prosedur pada siswa kelas VII F di SMP Negeri 2 Semarang mengalami peningkatan.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan instrumen penelitian berupa tes dan nontes. Instrumen tes berupa lembar kerja siswa, sedangkan instrumen non tes berupa foto, wawancara, catatan harian dan observasi. Penelitian ini juga menggunakan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model

pengembangan ADDIE. Jenis instrumen penelitian yang peneliti gunakan ialah berupa observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Serta, media yang digunakan juga berbasis android yang menggunakan ispring suite yang berkolaborasi dengan power point.