

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF  
INTEGRATIF PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS EKSPOSISI KELAS X SMA**

**TESIS**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Derajat Gelar S-2  
Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia**



**Disusun Oleh:**

**KHOLILATUZ ZUHRIA  
NIM : 202010550211011**

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
Januari 2024**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF  
INTEGRATIF PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS EKSPOSISI KELAS X SMA**

**TESIS**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Derajat Gelar S-2  
Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia**



**Disusun oleh:**

**KHOLILATUZ ZUHRIA  
NIM : 202010550211011**

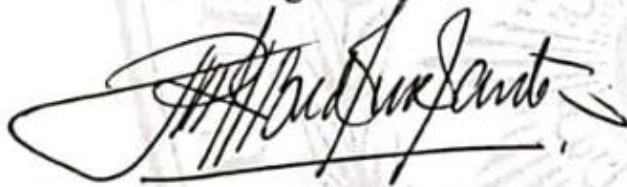
**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
Januari 2024**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF  
INTEGRATIF PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS EKSPOSISI KELAS X SMA**

**KHOLILATUZ ZUHRIA  
202010550211011**

Telah disetujui  
Pada hari/tanggal, Selasa/ 16 Januari 2024

Pembimbing Utama



**Asoc. Prof. Dr. Arif Budi Wuriyanto**

Pembimbing Pendamping



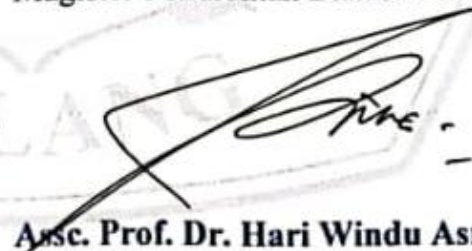
**Prof. Dr. Ribut Wahyu Eriyanti**

Direktor  
Program Pascasarjana



**Prof. M. Khasonul In'am, Ph.D**

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia



**Asoc. Prof. Dr. Hari Windu Asrini**

# TESIS

**KHOLILATUZ ZUHRIA**  
**202010550211011**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada hari/tanggal, **Selasa/ 16 Januari 2024**  
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan  
memperoleh gelar Magister/Profesi di Program Pascasarjana  
Universitas Muhammadiyah Malang

## SUSUNAN DEWAN PENGUJI

**Ketua** : **Assc. Prof. Dr. Arif Budi Wurianto**  
**Sekretaris** : **Prof. Dr. Ribut Wahyu Eriyanti**  
**Penguji I** : **Prof. Dr. Joko Widodo**  
**Penguji II** : **Assc. Prof. Dr. Hari Windu Asrini**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **KHOLILATUZ ZUHRIA**

Nim : **202010550211011**

Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa Indonesia**

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. TESIS dengan judul: **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF INTEGRATIF PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI KELAS X SMA** Adalah hasil karya saya dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTI NON EKSLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 09 Januari 2024

Yang menyatakan,



**KHOLILATUZ ZUHRIA**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena rahmat, karunia, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Integratif Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Kelas X SMA. Penyusunan tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa Indonesia (S2) pada Program Pascasarjana di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dengan penuh hormat penulis sampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu demi terselesaikannya tesis ini. Oleh karena itu, peneliti sampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Fauzan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah memfasilitasi serta memberikan kemudahan pada penulis dalam menimba ilmu di kampus putih yang megah ini.
2. Prof. Akhsanul In'am, Ph.D selaku Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah memberikan kemudahan persetujuan pada penulis dalam menyelesaikan Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Assc. Prof. Dr. Hari Windu Asrini, M.Si. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang yang tanpa lelah memberikan motivasi pada penulis.
4. Assc. Prof. Dr. Arif Budi Wuriyanto, M.Si selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta waktu pada penulis untuk berdiskusi selama menjadi dosen pembimbing.
5. Prof. Dr. Ribut Wahyu Eriyanti, M.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan dorongan, kasih sayang, dan penuh kesabaran dalam memberikan arahan dalam menyelesaikan tesis ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah banyak memberikan ilmu, pengalaman, dan kesempatan dalam belajar di kampus yang megah ini.

7. Elfan Muhammad Naim yang senantiasa memberikan dukungan moral, material, dan spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis.
8. Kinanthi Tyas Retnaning Ratri yang dengan tulus mendoakan dan mendukung penulis untuk menyelesaikan studi.
9. Keempat orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan penulis demi terselesaikannya pendidikan pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Malang.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat demi terselesaikannya tesis ini.

Semoga tesis ini dapat menambah khasanah keilmuan pada bidang pembelajaran dan pengembangan. Selain itu, peneliti juga berharap tesis ini dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya dan berguna bagi pembaca.

Malang, 09 Januari 2024

Kholilatuz Zuhria



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

*Hidup adalah untuk belajar  
dan kehidupan tidak akan berhenti untuk membelajarkan.  
Oleh karena itu, berteduh di bawah ilmu adalah pilihan bijak  
untuk berharap selamat dari hujan dan badai kebodohan.*

### **Persembahan untuk:**

1. Kinanthi Tyas Retnaning Ratri yang setia menemani, yang tulus mendoakan, dan yang tak bosan memotivasi.
2. Elfan Muhammad Naim yang selalu mendukung secara moral, material, dan spiritual.
3. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, kesempatan, dan tak kenal lelah untuk mendoakan.
4. Assc. Prof. Dr. Arif Budi Wuriyanto, M.Si. dan Prof. Dr. Ribut Wahyu Eriyanti, M.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, saran, dan petunjuk kepada penulis.
5. Assc. Prof. Dr. Hari Windu Asrini, M.Si. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang yang tanpa lelah memberikan motivasi pada penulis.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
<b>KAJIAN LITERATUR.....</b>	<b>10</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
<b>HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
Desain Produk Bahan Ajar.....	22
Produk Bahan Ajar.....	25
Data Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar .....	27
Revisi Produk.....	31
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
Desain Produk Bahan Ajar Digital Interaktif Integratif dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA .....	31
Produk Bahan Ajar Digital Interaktif Integratif dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA .....	33
Kelayakan Bahan Ajar Digital Interaktif Integratif dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA .....	34
<b>KESIMPULAN.....</b>	<b>35</b>
<b>SARAN .....</b>	<b>35</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>36</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>39</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Produk .....	23
---------------------------------	----



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF  
INTEGRATIF PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS EKSPOSISI KELAS X SMA**

**KHOLILATUZ ZUHRIA**

zuhriakholilatuz@gmail.com

**Assc. Prof. Dr. Arif Budi Wurianto, M.Si. (NIDN: 0029086401)**

**Prof. Dr. Ribut Wahyu Eriyanti, M.Si., M.Pd. (NIDN: 0019036402)**

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Direktorat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang

**ABSTRAK**

Kompetensi abad 21 pada era revolusi industri menuntut adanya pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan sehingga pemilihan bahan ajar juga harus disesuaikan dengan tuntutan perubahan zaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain produk, produk bahan ajar, dan kelayakan bahan ajar digital interaktif integratif pembelajaran menulis teks eksposisi kelas X SMA. Penelitian pengembangan ini menggunakan model R2D2 (*Reflective, Recursive, Design, dan Development*). Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah berupa buku yang dinamai BUDESI (Buku Digital Eksposisi) yang merupakan pengembangan bahan ajar digital interaktif integratif pembelajaran menulis teks eksposisi kelas X SMA dan buku petunjuk penggunaan. Berdasarkan hasil uji produk yang dilakukan oleh ahli teknologi, ahli materi, praktisi, dan responden (uji pengguna) menunjukkan bahwa bahan ajar digital interaktif integratif yang dikemas dalam BUDESI sangat layak dan dapat diterapkan untuk pembelajaran menulis teks eksposisi bagi peserta didik kelas X SMA.

**Kata Kunci:** *bahan ajar digital, interaktif integratif, menulis, dan teks eksposisi.*

# DEVELOPMENT OF INTEGRATIVE INTERACTIVE DIGITAL TEACHING MATERIALS LEARNING TO WRITE EXPOSITION TEXTS CLASS X HIGH SCHOOL

## ABSTRACT

The competence of the 21st century in the era of the industrial revolution requires the integration of information and communication technology in the world of education so that the selection of teaching materials must also be adjusted to the demands of changing times. The purpose of this study is to develop product design, teaching material products, and the feasibility of interactive digital teaching materials integrative learning to write exposition texts for grade X high school. This development research uses the R2D2 model (*Reflective, Recursive, Design, and Development*). The product resulting from this development research is in the form of a book called BUDESI (Exposition Digital Book) which is the development of interactive digital teaching materials integrative learning to write exposition texts for grade X high school and user manuals. Based on the results of product tests conducted by technology experts, material experts, practitioners, and respondents (field tests) show that the integrative interactive digital teaching materials packaged in BUDESI are very feasible and can be applied to learning to write exposition texts for grade X high school students.

**Keywords:** *digital teaching materials, interactive integrative, writing, and exposition texts.*

## PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 menuntut adanya transfigurasi dalam dunia pendidikan. Perubahan ini berkaitan dengan pengintegrasian teknologi *cyber* baik secara fisik atau pun non fisik dalam pendidikan. Pada era revolusi industri ini teknologi berperan penting dalam dunia pendidikan yang diyakini mampu menjadi pemantik bagi peningkatan kualitas pendidikan (Smaragdina et al., 2020; Wardarita, 2020; dan Alfin, 2018). Dengan adanya peningkatan dalam hal kualitas pendidikan, diharapkan masyarakat abad 21 memiliki kompetensi dalam berpikir tingkat tinggi yang mencakup berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif (*creativity*), komunikasi (*communication*), kerja sama (*colaboration*), kasih sayang (*compassion*), dan logika komputasi (*computational logic*).

Salah satu upaya pencapaian kompetensi abad 21 dengan adanya wujud nyata pengintegrasian teknologi *cyber*. Dalam hal ini adalah implementasi *Internet of Things* (IoT) dalam kegiatan belajar mengajar di setiap sekolah. *Internet of Things* (IoT) diyakini mampu memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar (Saputra & Hertanto, 2018; Prihatmoko, 2016; dan Hardyanto, 2017). Dengan *Internet of Things* (IoT) seolah dunia berada dalam genggaman. Segala informasi dapat diakses dan diperoleh dengan cepat.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang positif pada dunia pendidikan. Hal ini karena TIK dalam pembelajaran berfungsi sebagai jembatan dalam pelaksanaan transfer ilmu pengetahuan tanpa mengabaikan model awal pembelajaran yang berlangsung secara tatap muka di dalam kelas (Chaidar, 2014). TIK diyakini mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar tidak akan terkendala oleh jarak yang ada. Dalam hal ini pembelajaran tidak akan terbatas oleh ruang dan waktu. Selain itu, adanya teknologi informasi menjadikan sumber belajar sangat melimpah. Dengan ini, peserta didik akan termotivasi untuk melakukan analisis, menggali informasi, mengolah data, memanfaatkan informasi, menciptakan karya, dan pengetahuan sendiri, serta membuat koneksi antar materi dengan pengetahuan yang dimiliki sehingga menghasilkan hal baru (Hasrah, 2019). Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi optimal.

Salah satu bentuk respon positif terhadap fenomena perkembangan TIK seorang pendidik harus terus berinovasi. Pendidik harus cakap teknologi agar pembelajaran berbasis teknologi dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pemilihan bahan ajar juga harus dipertimbangkan agar relevan dengan tantangan perubahan zaman. Bahan ajar merupakan seperangkat informasi berupa materi yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Indariani et al., 2018; Taufiqy et al., 2016; dan Walida, 2015). Dengan demikian, bahan ajar merupakan komponen penting sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran.

Kondisi di lapangan, kebanyakan pendidik masih menggunakan bahan ajar lama, yaitu bahan ajar konvensional untuk pembelajaran masa kini. Informasi ini diperoleh dari hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2021 di beberapa SMA Kabupaten Blitar dengan menyebarkan kuisioner dan melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik dan pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia. Giat ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan pendidik dan peserta didik. Hasil studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa terdapat kendala dalam pembelajaran menulis teks eksposisi.

Pembelajaran menulis teks eksposisi merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai peserta didik kelas X pada jenjang SMA. Hal ini tertuang dalam Kompetensi Dasar 4.4, yaitu mengonstruksikan teks eksposisi dengan memperhatikan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), struktur, dan kebahasaan. Pembelajaran menulis teks eksposisi diharapkan dapat mengasah atau melatih peserta didik untuk dapat berpikir kritis terhadap suatu permasalahan sehingga peserta didik terampil mengemukakan argumen yang disertai dengan bukti secara lisan maupun tulis hingga bermuara pada rekomendasi.

Jadi, harapan pendidik setelah diajarkan kompetensi dasar 4.4, peserta didik dapat mengonstruksi teks eksposisi dengan baik dan benar. Sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang tepat. Namun, pada kenyataannya peserta didik belum bisa mengonstruksi teks eksposisi dengan baik. Peserta didik masih belum dapat memahami substansi setiap bagian dalam struktur teks eksposisi sehingga teks yang ditulis oleh peserta didik cenderung tidak terstruktur. Peserta didik belum bisa kritis terhadap suatu permasalahan, sehingga tidak dapat mengemukakan argumen dan rekomendasi yang tepat. Kaidah kebahasaan yang digunakan juga belum tepat. Banyak kata-kata yang tidak baku dan kalimat yang tidak efektif. Kohesi dan koherensi dalam teks eksposisi yang dibuat oleh peserta didik pun masih belum tepat.

Permasalahan ini juga terjadi di beberapa sekolah lain yang ada di Kabupaten Blitar. Kebanyakan peserta didik tidak dapat mengonstruksi teks eksposisi dengan baik. Mulai dari tidak pahamnya substansi setiap bagian dalam

struktur teks eksposisi, kaidah kebahasaan, hingga lemahnya peserta didik dalam hal mengembangkan ide. Selain itu, keterbatasan bahan ajar yang ada juga semakin memperparah keadaan. Bahan ajar yang ada di sekolah hanya sebatas buku teks terbitan pemerintah dan tidak semua peserta didik memiliki karena keterbatasan jumlah buku.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat masalah atau kendala dalam pembelajaran menulis teks eksposisi. Masalah tersebut meliputi kurangnya bahan ajar menulis teks eksposisi dan lemahnya kemampuan serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks eksposisi. Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks eksposisi dinilai kurang variatif. Hal ini karena kurangnya ketersediaan bahan ajar yang relevan dengan tantangan perubahan zaman. Bahan ajar lama masih eksis digunakan. Selain itu, modul cetak masih sering digunakan meski pembelajaran jarak jauh dilaksanakan. Hal ini dilakukan dengan cara memfoto modul kemudian mengunggahnya ke LMS sekolah. Setingkat di atasnya, beberapa pendidik juga menggunakan video dan modul elektronik sebagai bahan ajar. Namun, kelemahan bahan ajar ini tidak interaktif. Peserta didik menjadi cenderung hanya menerima transfer materi tanpa adanya interaksi.

Bahan ajar menulis teks eksposisi yang digunakan hanya memaparkan teks-teks yang sangat panjang. Terdapat beberapa gambar ilustrasi namun sangat minim dan kurang dapat membantu dalam hal proses pengembangan ide peserta didik. Bahan ajar yang digunakan juga tidak dilengkapi dengan gambar-gambar bergerak seperti video maupun animasi yang dapat membantu peserta didik dalam proses penciptaan teks eksposisi. Bahan ajar yang digunakan juga tidak dapat ditandai maupun ditulisi secara langsung. Hal ini karena bahan ajar tidak terkoneksi dengan platform lain sehingga menjadi tidak interaktif.

Keadaan pembelajaran tersebut jelas tidak sesuai dengan tantangan perubahan zaman. Padahal di era revolusi industri 4.0 terdapat 3 kecakapan yang harus dimiliki. Kecakapan ini disebut dengan kecakapan abad 21 yang meliputi (1) literasi dasar, yaitu literasi baca dan tulis, numerasi, sains, digital/TIK, finansial, serta kebudayaan dan kewarganegaraan (2) keterampilan berpikir

tingkat tinggi, yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif (*creativity*), komunikasi (*communication*), kerja sama (*colaboration*), kasih sayang (*compassion*), dan logika komputasi (*computational logic*), serta (3) berkarakter, yaitu keingintahuan, inisiatif, kegigihan, adaptasi, kepemimpinan, dan keterampilan sosial budaya.

Berdasarkan diagnosis fakta lemahnya kemampuan dan motivasi peserta didik pada pembelajaran menulis teks eksposisi akibat beberapa faktor. *Pertama*, peserta didik belum terbiasa berpikir kritis terhadap suatu permasalahan yang dihadapi. Hal ini karena pendidik masih melakukan pola pengajaran konvensional, yaitu berpusat pada pendidik bukan pada peserta didik. Pendidik masih belum bergeser pada paradigma lama sehingga pendidik aktif memberi tahu bukan peserta didik mencari tahu. *Kedua*, peserta didik belum terampil dalam mengemukakan pendapatnya baik secara lisan maupun tulis. Keadaan ini disebabkan pendidik belum memahami karakteristik, kebutuhan, dan mengabaikan kesempatan peserta didik untuk turut andil dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, pembelajaran tidak didukung dengan bahan ajar yang interaktif sehingga proses pembelajaran cenderung monoton. Peserta didik menjadi tidak bergairah dalam pembelajaran menulis teks eksposisi. *Keempat*, dalam proses pembelajaran kurang adanya panduan atau bimbingan yang mengarahkan peserta didik untuk berlatih menulis dari langkah satu ke langkah berikutnya. Pendidik sekadar memberi contoh teks eksposisi dan meminta peserta didik untuk memproduksi teks eksposisi sesuai dengan kaidah kebahasaan dan strukturnya. Belum tersedia bahan ajar yang dilengkapi dengan sintaks pembelajaran menulis teks eksposisi, misal dimulai dari menampilkan gambar atau video sebagai langkah awal dalam menentukan permasalahan yang akan dibahas. Dengan demikian, hasil pembelajaran menulis teks eksposisi menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut kegagalan dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran menulis teks eksposisi salah satunya disebabkan oleh kurang tepatnya dalam penggunaan bahan ajar. Keadaan tersebut dapat memicu peserta didik menjadi malas dan bosan belajar serta paham materi namun sulit



mempraktikkannya. Hal ini karena tidak adanya interaksi sehingga pengetahuan yang didapat masih bersifat abstrak. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis, terutama pada teks eksposisi untuk siswa kelas X SMA sangat penting dilakukan. Bahan ajar digital interaktif merupakan bahan ajar yang memadukan beberapa media seperti video, animasi, audio, dan gambar untuk memvisualisasikan materi pembelajaran dengan perangkat teknologi informasi (Ratiyani et al., 2014; Astriyandi, 2016; dan Nafidah, 2021). Bahan ajar digital interaktif integratif menjadi solusi sebagai penunjang pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Hal ini perlu dilakukan demi tercapainya proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Dengan demikian, pengembangan bahan ajar menulis teks eksposisi menjadi penting untuk dilakukan. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan di sekolah, perlu adanya pengembangan bahan ajar yang interaktif dan relevan dengan tantangan perubahan zaman. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi kelas X SMA perlu dilakukan. Bahan ajar ini diharapkan mampu membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran menulis teks eksposisi.

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa bahan ajar berbentuk digital disesuaikan dengan tantangan perubahan zaman dan buku panduan penggunaan. Konten bahan ajar dibuat interaktif agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pemaparan materi dilakukan dengan menggunakan metode-metode menyenangkan dan relevan yang terintegrasi dalam bahan ajar. Bahan ajar secara khusus berisi materi dan sintaks pembelajaran menulis teks eksposisi.

Penelitian sejenis pernah dilakukan (Husna dkk., 2022; Monita dkk, 2021; dan Suryani, 2015) yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Bermedia Poster dengan Metode Discovery Learning untuk Pembelajaran Teks Eksposisi Tingkat SMK di Kabupaten Kudus*, *Pengembangan Modul Interaktif untuk Materi Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, dan *Pengembangan Buku Teks Digital Interaktif untuk Pemahaman Konsep Geografi*. Penelitian ini

termasuk penelitian pengembangan. Ketiga penelitian sejenis ini akan dijabarkan sebagai berikut.

*Pertama, Pengembangan Bahan Ajar Bermedia Poster dengan Metode Discovery Learning untuk Pembelajaran Teks Eksposisi Tingkat SMK di Kabupaten Kudus.* Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah buku bahan ajar menulis eksposisi dengan metode pembelajaran *discovery learning* untuk siswa SMK di kabupaten Kudus. Produk ini meliputi poster dengan tema lingkungan dan buku bahan ajar teks eksposisi yang berisi panduan penggunaan poster sebagai bahan menulis eksposisi.

*Kedua, Pengembangan Modul Interaktif untuk Materi Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar.* Hasil penelitian tersebut menghasilkan produk modul interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran menulis dengan menggunakan *smartphone*. Modul tersebut dilengkapi dengan materi, video, latihan soal pilihan ganda, dan panduan menulis teks eksposisi.

*Ketiga, Pengembangan Buku Teks Digital Interaktif untuk Pemahaman Konsep Geografi* (Suryani, 2015). Berdasarkan penelitian dihasilkan buku teks digital interaktif untuk membantu dalam hal memahamkan konsep pada peserta didik yang berupa materi-materi Geografi. Buku teks tersebut disajikan dalam bentuk gambar interaktif, glosari interaktif, video, serta animasi yang dirancang dalam bentuk *flip book*.

Penelitian pengembangan yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Integratif Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Kelas X SMA* merupakan penelitian pengembangan sejenis yang didasarkan atas hasil penelitian sebelumnya. Namun, penelitian pengembangan ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Hal yang membedakan antara penelitian yang dilakukan sebelumnya terletak pada model pembelajaran, media yang digunakan, materi ajar, dan spesifikasi produk. Secara urut ketiga perbedaan tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

Penelitian pengembangan yang dilakukan Husna menggunakan media poster dan metode *discovery learning* yang terintegrasi dalam bahan ajar sedangkan yang dilakukan Monita dengan media video dan disertai dengan

kalimat-kalimat pemandu untuk menulis teks eksposisi. Sementara itu, Suryani tidak mengintegrasikan model pembelajaran dalam bahan ajar yang dikembangkan. Dalam penelitiannya hanya menyajikan materi-materi konsep Geografi.

Materi ajar pada penelitian ini, yaitu menulis teks eksposisi untuk kelas X SMA. Meskipun penelitian pengembangan yang berkaitan dengan menulis teks eksposisi ini bukan yang pertama kali dilakukan, namun penelitian yang penulis lakukan ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian pengembangan untuk pembelajaran teks eksposisi ini mengintegrasikan pembelajaran interaktif integratif yang dikemas dalam bahan ajar digital berbentuk *flip book*. Pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar dengan adanya aksi dan reaksi sehingga akan lebih menarik. Sementara itu, pembelajaran integratif menawarkan pembelajaran dengan mengintegrasikan beragam ilmu, teknik, dan sajian pembelajaran. Sebagai contoh, mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa, pengetahuan dan keterampilan, tersedianya teks multimodal, dan bahasa dan karakter. Sehingga dalam hal ini, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal.

Sementara itu, perbedaan spesifikasi produk penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada (1) produk dapat diakses melalui komputer maupun *smartphone* secara langsung, (2) dikembangkan dengan tampilan yang menarik, (3) konten bahan ajar bukan hanya berbentuk narasi tulisan melainkan juga dalam bentuk video, animasi, gambar, maupun audio, (4) dapat terkoneksi dengan platform lain seperti google form dan *barcode*, (5) berisi latihan menulis yang dapat diisi siswa secara langsung, (6) terdapat sintaks pembelajaran yang dapat memandu siswa untuk terampil menulis teks eksposisi, dan (7) berbentuk *flip*. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah menghasilkan (1) desain bahan ajar, (2) bahan ajar, dan (3) menguji kelayakan bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi untuk siswa kelas X SMA.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **Pengembangan Bahan Ajar**

Bahan ajar dimanfaatkan pendidik untuk membantu peserta didik dalam memberikan pengetahuan atau informasi terkait materi yang diajarkan. Hal ini karena bahan ajar merupakan seperangkat informasi berupa materi belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Indariani et al., 2018; Taufiqy et al., 2016; dan Walida, 2015). Dengan demikian, bahan ajar harus disusun dan didesain sesuai dengan kebutuhan serta relevan dengan tuntutan perubahan zaman. Bahan ajar harus memuat konten pengetahuan yang mampu mengasah kecakapan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Dalam hal ini berarti dalam ranah kognitif pembelajaran harus diarahkan pada C4, C5, hingga C6 yang meliputi analisis, sintesis, dan evaluasi agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adanya pengembangan bahan ajar harus mampu menggeser paradigma lama dari pendidik memberi tahu menjadi peserta didik mencari tahu. Dengan memanfaatkan bahan ajar pendidik berperan sebagai fasilitator. Pendidik akan mengarahkan dan membantu peserta didik dalam belajar. Peserta didik akan mempelajari materi yang tersedia dalam bahan ajar dan menguji pemahamannya dengan kegiatan latihan soal secara mandiri. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih siap karena telah terbekali dengan informasi materi pembelajaran. Hal ini tentu dengan harapan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas akan didominasi kegiatan diskusi, bukan penyampaian materi.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa bahan ajar harus disusun dengan memperhatikan beberapa hal, di antaranya adalah sesuai dengan tantangan perubahan zaman, berpusat pada peserta didik, berisi konten pengetahuan yang relevan, serta mampu mengembangkan kecakapan dalam berpikir tingkat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa peran bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar yang ideal setidaknya harus memenuhi beberapa persyaratan. Persyaratan bahan ajar yang baik menurut Tarigan dalam (Nurfalah et al., 2019) adalah (1) mencerminkan suatu pemikiran terbaru atas mata pelajaran serta

penyajianya, (2) menerapkan satu sumber yang konsisten dan memiliki tahapan, (3) menyediakan pokok permasalahan yang beragam dan relevan, (4) menyajikan beragam model, metode, dan teknik pengajaran, (5) menyediakan tugas dan latihan, (6) menyajikan refleksi, evaluasi, pengayaan serta remedi. Dengan memenuhi kriteria tersebut diharapkan bahan ajar dapat berfungsi sebagai pelengkap dalam pembelajaran.

Peran bahan ajar diyakini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran (Sadjati, 2012). Peran ini bukan hanya bagi pendidik melainkan juga peserta didik. Peran bahan ajar bagi pendidik adalah (1) dengan adanya bahan ajar, waktu yang dialokasikan dalam pembelajaran menjadi efektif dan efisien, (2) mengubah peran pendidik yang semula selalu memberi tahu menjadi memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan, dan (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Bagi peserta didik, bahan ajar dapat berperan (1) sebagai pemandu dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat mandiri dalam belajar namun tetap terarah tanpa harus menunggu pendidik, (2) waktu pembelajaran menjadi lebih fleksibel karena peserta didik dapat menentukan sendiri kapan dan di mana saja akan belajar, serta (3) peserta didik dapat menyesuaikan cara atau pola dan kecepatannya sendiri dalam belajar karena cara atau pola dan kecepatan belajar seseorang itu berbeda.

Mengembangkan bahan ajar merupakan suatu proses yang bertahap dan teratur dalam mengidentifikasi, menganalisis, mengembangkan, hingga mengevaluasi konten pengetahuan yang disajikan dalam bentuk bahan ajar. Konten ini berkaitan dengan materi ajar, metode, strategi, dan latihan-latihan pematapan. Pengembangan ini merupakan wujud inovasi agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Warsita (2011: 101) menyatakan bahwa bahan ajar perlu didesain khusus agar sesuai dengan karakteristik sistem pendidikan yang menerapkan konsep pembelajaran mandiri agar dapat digunakan peserta didik dengan baik. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar perlu dilakukan sesuai dengan prosedur yang baik guna menghasilkan bahan ajar yang berkualitas. Berikut adalah beberapa prosedur utama yang harus dilakukan dalam pengembangan bahan ajar.

## 1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis yang perlu dilakukan yaitu menganalisis empat komponen dasar dalam pengembangan bahan ajar. Empat komponen tersebut dijabarkan sebagai berikut.

*Pertama*, langkah yang harus dilakukan adalah analisis kurikulum. Dalam hal ini perlu adanya identifikasi terkait dengan kurikulum yang mengarah pada aspek kompetensi, butir-butir isi dalam silabus, serta metode atau strategi pembelajaran. Aspek-aspek tersebut perlu dianalisis sebagai input untuk pengembangan bahan ajar. Dengan demikian, (1) proporsi ranah pembelajaran yang diharapkan dan akan dicapai dengan bahan ajar menjadi terarah, (2) lingkup isi yang akan disajikan dalam bahan ajar menjadi lebih jelas, (3) item isi yang menjadi prioritas awal bahan ajar menjadi lebih fokus, dan (4) bentuk maupun jenis bahan ajar dengan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan menjadi lebih sesuai.

*Kedua*, karakteristik calon peserta. Karakteristik calon peserta dapat diamati dari beberapa aspek, di antaranya dari segi pendidikan, pengalaman, usia, dan latar belakang sosial ekonomi. Hal ini perlu dilakukan agar dapat mengukur kerumitan bahasa, kegrafisan bahan ajar, dan desain penyajian bahan ajar.

*Ketiga*, sarana dan prasarana perlu ditinjau kembali terkait jenis dan jumlahnya yang tersedia. Hal ini karena sarana dan prasarana merupakan pendukung dalam proses pengembangan. Selain itu, juga pendukung dalam pemanfaatannya pada kegiatan belajar mengajar.

*Keempat*, kondisi atau keadaan pembelajaran. Kondisi pembelajaran yang dimaksud adalah penataan ruangan serta pengelolaan kelas dan lingkungan. Hal ini perlu dilakukan karena dapat mendukung proses pengembangan dan produksi.

## 2. Perancangan

Setelah mendapatkan hasil dari analisis langkah berikutnya adalah melakukan perancangan. Tahap perancangan ini pengembang harus merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan peta konsep kompetensi, memilih media

dan sumber belajar, serta memilih strategi pembelajaran. Keempat hal tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

*Pertama*, merumuskan tujuan pembelajaran. Dengan didasarkan atas analisis yang telah dilakukan akan diperoleh pemetaan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Kompetensi tersebut mengacu pada *audience*, *behavior*, *condition*, dan *degree*. Tujuan ini perlu dirumuskan sebelum memulai mengembangkan bahan ajar. Hal ini agar bahan ajar yang tercipta nantinya sesuai dengan kebutuhan.

*Kedua*, pengembangan peta konsep kompetensi. Pada tahap ini pengembang merancang peta konsep yang digunakan sebagai landasan topik mata pelajaran dalam bahan ajar yang akan dikembangkan. Peta konsep tersebut menjabarkan tema, isu, teori, prinsip, dan prosedur inti yang perlu diuraikan dalam topik mata pelajaran.

*Ketiga*, pemilihan media dan sumber belajar. Pertimbangan pemilihan media dan sumber belajar yang dipilih harus didasarkan atas prinsip dapat memfasilitasi, mempermudah kegiatan belajar, serta dapat menumbuhkan rasa senang dan tertarik bagi peserta didik. Selain itu, pilihan tersebut juga harus didasarkan pada tantangan perubahan zaman.

*Keempat*, pemilihan strategi pembelajaran. Tahap ini adalah tahap menata pembelajaran juga mendesain aktivitas belajar peserta didik. Dalam hal ini pengembang menata dan mendesai penyajian materi, latihan, dan tugas yang dapat mengukur keberhasilan belajar peserta didik.

### 3. Pengembangan

Setelah melakukan analisis dan perancangan, langkah selanjutnya adalah pengembangan. Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dipilih, pengembang dapat memulai untuk menuliskan informasi atau topik yang telah dipilih dengan menggunakan strategi yang tepat. Pengembang juga dapat melengkapi dengan gambar, warna, audio, maupun video yang relevan dengan topik yang dipilih.

### 4. Evaluasi dan Revisi

Evaluasi dan revisi merupakan tahapan terakhir dari prosedur pengembangan bahan ajar. Evaluasi merupakan suatu proses akhir yang perlu

dilakukan untuk menemukan nilai, reaksi, serta informasi dari pihak-pihak yang terlibat terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Evaluasi ini sangat diperlukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan. Reaksi merupakan wujud bahan masukan sebagai modal untuk menjadikan bahan ajar lebih berkualitas.

### **Bahan Ajar Digital Interaktif Integratif**

Bahan ajar digital merupakan bahan ajar yang dirancang dengan menggunakan aplikasi khusus yang dapat dibuka melalui perangkat digital, seperti *smartphone* atau HP dan PC atau komputer. Bahan ajar digital mampu menampilkan gambar, audio, video, teks, maupun jenis ilustrasi lainnya. Sajian materi dalam bahan ajar ini sudah digitalisasi content yang mampu membantu peserta didik dan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar digital memiliki banyak kelebihan, di antaranya adalah (1) ekonomis karena tidak mengeluarkan biaya cetak, pendidik dapat mengirimkan file dan peserta didik langsung dapat mengaplikasikannya, (2) lebih menarik karena memiliki sifat multi media, yaitu dapat menggabungkan dari berbagai media yang ada mulai dari video, audio, gambar, dan sebagainya, (3) menyerupai aslinya, yaitu berkat kecanggihan teknologi bahan ajar digital dapat dibentuk seperti buku, kemampuannya yang *flipbook* seolah peserta didik benar benar membuka buka, (4) memiliki ukuran yang fleksibel, yaitu bahan ajar dapat diperbesar dan diperkecil sesuai keinginan penggunanya, (5) dapat dioperasikan pada tempat dan waktu yang diinginkan, sehingga peserta didik dapat menentukan dan mengoperasikan sendiri kapan saja yang mereka mau, (6) bahan ajar digital memiliki sifat interaktif, yaitu bahan ajar ini dapat memberikan *feedback* pada pengguna, misalnya saja peserta didik dapat secara langsung menandai, menulis, bahkan mengerjakan latihan soal secara langsung. Jika diatur lebih lanjut, bahan ajar digital juga dapat memberikan respon secara langsung ketika jawaban peserta didik salah maupun benar dalam menjawab latihan soal yang ada, dan (7) bersifat *edu tainment*, yaitu peserta didik merasa terhibur, senang, dan seolah olah bermain gadget padahal mereka sebenarnya sedang belajar.



Berdasarkan kelebihan yang ditawarkan oleh bahan ajar digital interaktif ini diharapkan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Pendidik dan peserta didik menjadi lebih terbantu dan terbimbing dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata.

Pembelajaran interaktif merupakan bentuk pembelajaran yang memberikan aksi dan reaksi. Dalam hal ini berarti adanya bentuk komunikasi yang terjadi. Munir (2015:188) menyatakan bahwa proses belajar antara pendidik dan peserta didik dapat terjadi menjadi beberapa bentuk reaksi dalam pembelajaran interaktif, yaitu *one ways communication* (komunikasi satu arah), *two ways communication* (komunikasi dua arah), dan *multi ways communication* (banyak arah).

Perlu adanya upaya-upaya yang harus dilakukan agar pembelajaran interaktif dapat berlangsung di dalam kelas. Salah satunya adalah pendidik harus merencanakan aktivitas-aktivitas aktif, seperti melibatkan peserta didik dalam berbagai macam situasi interaktif secara langsung maupun tidak langsung melalui bahan ajar atau media pembelajaran yang digunakan.

Dengan demikian, pembelajaran interaktif menjadi fokus pada usaha pendidik dalam membangun lingkungan komunikatif-edukatif dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengemukakan serta menerima informasi penting guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Ghazali, 2013; Munir, 2015; Komara, 2014; dan Rivers, 2000).

Pada dasarnya konsep pembelajaran integratif memiliki penafsiran yang bermacam-macam. Pembelajaran integratif dapat ditafsirkan sebagai pengintegrasikan empat keterampilan berbahasa dalam sebuah pembelajaran bahasa. Pembelajaran integratif dapat pula diartikan sebagai pengintegrasian model-model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Ada pula yang menafsirkan bahwa pembelajaran integratif merupakan upaya pengoptimalan kemampuan peserta didik.

Dengan pembelajaran integratif dalam bahan ajar berarti mengintegrasikan berbagai hal dalam satu wadah bahan ajar. Dalam hal ini

pembelajaran integratif mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa walaupun fokus utamanya adalah pembelajaran menulis. Selain itu, mengintegrasikan keterampilan dan pengetahuan serta karakter dengan pengetahuan. Pembelajaran integratif juga mengintegrasikan teks multimodal dalam satu bahan ajar, yaitu memuat teks tulis, video, audio, animasi, grafik atau gambar, dan bentuk-bentuk teks lain. Pembelajaran interaktif ini dikaitkan dengan konsep pembelajaran integratif. Dalam hal ini pembelajaran dilakukan secara interaktif serta berusaha memaksimalkan perkembangan fungsi kognitif, afektif, fisik, dan intuitif secara terintegrasi. Pembelajaran yang demikian diharapkan dapat membuahkan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi**

Teks eksposisi adalah teks yang berisi pemaparan. Syarif dkk (2009:07) mengemukakan bahwa teks eksposisi adalah teks yang menguraikan, menerangkan, serta menganalisis suatu informasi yang bertujuan untuk memperdalam pengetahuan dan memperluas pandangan pembaca. Dalam hal ini penulis menerangkan dan menganalisis informasi-informasi secara detail sehingga mendapatkan interpretasi suatu fakta yang dikemukakan. Untuk itu, penulis teks eksposisi memerlukan informasi yang lengkap dan akurat. Beberapa contoh teks yang tergolong dalam teks eksposisi di antaranya yaitu makalah, skripsi, tesis, disertasi, artikel jurnal, dan artikel surat kabar.

Pembelajaran menulis teks eksposisi merupakan pembelajaran yang melatih keterampilan berbahasa. Keterampilan ini termasuk dalam keterampilan yang produktif. Oleh karena itu, dalam pengajarannya pendidik perlu menekankan bahwa pembelajaran menulis teks eksposisi harus didukung dengan kecakapan dalam berliterasi. Selain itu, dalam mengajarkan keterampilan menulis teks eksposisi ini tidak dapat dilepaskan dari keterampilan berbahasa lain, yaitu berbicara, membaca, dan menyimak. Hal ini perlu dilakukan agar dapat mengembangkan dan mawadahi gagasan sebagai bahan untuk mencipta teks eksposisi.

Pembelajaran menulis teks eksposisi termasuk dalam ragam tulisan eksplorasi (memaparkan) dan eksplanasi (penjelasan). Ragam tulisan eksplorasi bertujuan untuk memberikan pemaparan atau informasi secara detail agar pembaca seolah ikut melihat dan merasakan segala yang diinstruksikan penulis. Dengan demikian, penulis harus mampu menghidupkan objek yang dipaparkan secara jelas agar pembaca seolah terlibat secara langsung. Ragam tulisan eksplanasi sering disebut juga dengan eksposisi. salah satu bentuk wujud ragam tulisan eksposisi adalah tulisan di media massa, misal koran atau majalah dan tulisan hasil penelitian atau riset. Teks eksposisi merupakan tulisan yang bertujuan untuk menguraikan dan menerangkan sebuah gagasan yang disertai dengan data faktual.

Dalam pengajaran menulis teks eksposisi pendidik harus memastikan bahwa peserta didiknya mempunyai pengetahuan yang memadai tentang objek yang akan dikaji. Hal ini karena pembelajaran menulis merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan proses mengemukakan pendapat, menuangkan ide, dan gagasan dalam bentuk tulis. Menulis merupakan cara seseorang dalam mengekspresikan ide-ide atau gagasannya dengan bahasa tulis (Puspitasari & Rustono, 2014:02). Pada praktiknya, pendidik harus mengarahkan pada proses berkembangnya potensi diri. Artinya, permasalahan kebahasaan yang dikembangkan perlu diselaraskan dengan tuntutan zaman. Pemilihan kata, ide dalam tiap tiap paragraf, dan tema harus mengangkat hal-hal baru yang berlaku pada zaman tersebut. Oleh sebab itu, penulis perlu memperluas dan memperdalam pengetahuan. Hal ini dapat dilakukan dengan banyak membaca dan memperkaya referensi yang berkaitan dengan sesuatu yang akan dikaji, observasi, serta penggalan informasi.

Pada proses penulisan teks eksposisi perlu mengorganisir ide utama maupun ide penjelas. Pengorganisasian tersebut dikelompokkan pada kerangka-kerangka yang dikelompokkan dalam tiga bagian. Ketiga bagian tersebut adalah pembuka, isi, dan penutup yang berupa penegasan ide.

Dalam pembelajaran menulis ini pendidik harus merancang tiga hal utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran menulis. Oleh

karena itu, pendidik harus memahami kekhasan pembelajaran menulis (Syarif dkk, 2009:14). Hal ini karena sangat berpengaruh dalam menentukan ketepatan penyusunan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Kekhasan pembelajaran menulis tersebut meliputi (1) keterampilan menulis merupakan keterampilan kompleks, (2) keterampilan menulis merupakan skill atau praktik, (3) keterampilan menulis bersifat mekanistik atau sesuai dengan prosedur/aturan baku, dan (4) latihan keterampilan menulis perlu bertahap atau akumulatif.

Dalam pembelajaran menulis terdapat banyak sekali strategi yang dapat diterapkan guna menunjang keberhasilan dalam pembelajaran menulis. Adapun strategi meliputi pendekatan, metode, dan teknik. Beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis adalah (1) metode langsung, (2) metode komunikatif, (3) metode integratif, (4) metode tematik, (5) metode konstruktivistik, dan (6) kontekstual.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. R2D2 menjadi model yang digunakan dalam penelitian ini. R2D2 merupakan singkatan dari *Reflective, Recursive, Design, dan Development*. Penelitian ini menggunakan tiga tahap, yaitu tahap pendefinisian, tahap desain dan pengembangan produk, serta tahap diseminasi.

Pada tahap pendefinisian mencakup tiga hal, yaitu (1) membentuk kelompok partisipasi, (2) memecahkan masalah, dan (3) mengembangkan phronesis atau pemahaman konteks. *Pertama*, pada tahap menciptakan dan membentuk tim partisipasi pengembang berkolaborasi dengan ahli (materi dan teknologi). Ahli materi dengan kualifikasi pendidikan minimal S-2 jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, sementara ahli teknologi dengan kualifikasi lulusan Teknologi Pendidikan yang saat ini bekerja di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Kedua*, melakukan pemecahan masalah yang progresif dengan cara melakukan observasi dan wawancara pada pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia dan juga peserta didik di salah satu

sekolah Negeri Kabupaten Blitar pada tanggal 16 Maret 2021. Selain itu, pengembang juga menyebarkan angket minat belajar Bahasa Indonesia pada pendidik dan peserta didik. *Ketiga*, pada tahap mengembangkan phorenensis atau pemahaman konteks pengembang berusaha memecahkan masalah sesuai dengan permasalahan yang telah ditemukan di lapangan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket. Cara yang dipilih sebagai solusi pemecahan masalah tersebut adalah dengan membuat bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi.

Pada tahap desain dan pengembangan produk mencakup empat hal, yaitu (1) memilih area pengembangan, (2) memilih format produk, (3) menentukan format penilaian, dan (4) merancang dan mengembangkan produk. *Pertama*, memilih area atau lingkungan pengembangan. Pengembang menentukan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X dengan membatasi kajian materi yang akan dikembangkan. *Kedua*, memilih format produk dengan cara menganalisis kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Kompetensi tersebut yang akan menjadi pedoman dalam pengembangan bahan ajar. *Ketiga*, menentukan format penilaian dengan cara melakukan uji ahli dan uji pengguna sebagai bentuk evaluasi formatif. Instrumen yang digunakan berupa angket. *Keempat*, mendesain dan mengembangkan produk. Pada tahap ini produk yang dihasilkan berupa bahan ajar digital interaktif integratif pada pembelajaran menulis teks eksposisi kelas X dan buku panduan penggunaan bahan ajar.

Pada tahap diseminasi, produk bahan ajar yang telah diperbaiki, selanjutnya disebarluaskan melalui komunitas praktisi sekolah (Laskar Pembelajar), komunitas praktisi Cabang Dinas Wilayah Kabupaten Blitar (Kombel Guru Katalis), dan MGMP Bahasa Indonesia. Komunitas tersebut dipilih karena merupakan komunitas belajar bagi guru sebagai sarana untuk berbagi ilmu pengetahuan dan praktik baik. Selain itu, dilakukan pula pelaporan hasil penelitian pengembangan melalui seminar.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan menyebarkan angket. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait variabel-variabel yang akan diteliti. Dengan teknik observasi dapat

diketahui kendala yang timbul dalam proses pembelajaran, keadaan sarana dan prasarana sekolah, dan sumber belajar peserta didik. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara terbuka. Wawancara tersebut dilakukan pada empat orang pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di SMA Negeri 1 Srengat. Dalam hal ini wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam yang dapat digunakan sebagai bahan analisis kebutuhan pada awal penelitian. Angket pertama disebar pada tahap awal pengembangan produk sebagai bahan pertimbangan kebutuhan pendidik dan peserta didik terkait minat peserta didik, sumber belajar, bahan ajar, media, materi pembelajaran Bahasa Indonesia, dan proses belajar. Angket kedua disebar pada tahap kedua, yaitu tahap desain dan pengembangan produk. Instrumen angket tersebut berupa uji validasi, yaitu ahli materi dan teknologi.

Adapun instrumen yang digunakan adalah instrumen angket penilaian uji ahli dan uji pengguna. Uji ahli dilakukan oleh ahli materi dan teknologi yang relevan dengan latar belakang pendidikan serta ahli bahan ajar. Uji ini dilakukan untuk memvalidasi proses pengembangan. Hal ini dilakukan guna melihat tingkat kelayakan bahan ajar sebelum tahap uji coba dilakukan. Validasi dilaksanakan oleh ahli materi dan teknologi dengan menggunakan angket. Isi angket tersebut mengacu pada beberapa aspek di antaranya adalah (1) desain tampilan bahan ajar, (2) isi/ rekayasa perangkat lunak, (3) penyajian, dan (4) bahasa penyajian produk. Berdasarkan uji validasi ini diharapkan dapat diperoleh saran dan masukan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbaikan produk.

Uji pengguna dilakukan peserta didik dan pendidik matapel Bahasa Indonesia. Uji ini dilakukan guna mendapat informasi kelayakan bahan ajar digital ketika diaplikasikan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, angket penilaian disiapkan untuk diisi oleh praktisi. Beberapa aspek yang mendasari uji pengguna meliputi (1) desain pembelajaran, (2) isi bahan ajar, dan (3) bahasa yang digunakan. Dalam uji pengguna, pengembang juga menggunakan instrumen lembar observasi untuk mengamati pelaksanaan KBM di kelas dengan menggunakan bahan ajar digital.

Setelah produk direvisi berdasarkan hasil uji validasi, langkah selanjutnya adalah dilakukan uji coba kembali dengan melibatkan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Srengat, Kabupaten Blitar. Pada uji ini responden diberikan angket lembar kelayakan untuk mendapatkan informasi kelayakan bahan ajar.

Sumber data penelitian pengembangan ini diperoleh dari ahli materi pembelajaran bahasa, ahli teknologi pembelajaran, praktisi (pendidik), dan responden (peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Srengat). Data penelitian pengembangan ini, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa (1) saran dari ahli materi dan teknologi, (2) saran dari praktisi atau pendidik mapel Bahasa Indonesia, serta (3) saran dari responden, yaitu peserta didik kelas X. Sementara itu, skor dari angket uji ahli, praktisi, dan responden atas penilaian produk bahan ajar digital yang dikembangkan merupakan data kuantitatif penelitian ini. Selanjutnya, skor hasil dipresentasikan sehingga dihasilkan tingkat validasi kelayakan bahan ajar digital.

Teknik analisis data diselaraskan dengan jenis data yang telah terkumpul. Data-data tersebut diorganisir, ditelaah, dan ditarik kesimpulan. Pengolahan data yang dilakukan dengan instrumen angket ditelaah dengan rumus sebagai berikut.

1. Rumus untuk pengolahan data per bagian

$$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$$

- P = persentase
- x = jawaban responden per bagian
- xi = nilai ideal per bagian
- 100% = konstanta

2. Rumus untuk pengolahan data keseluruhan

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

- P = persentase
- $\sum x$  = jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh bagian
- $\sum xi$  = jumlah keseluruhan skor ideal per bagian
- 100% = konstanta

Kriteria kelayakan bahan ajar yang digunakan ada empat. Keempat kriteria tersebut adalah sebagai berikut. *Pertama*, apabila hasil uji kelayakan bahan ajar

memperoleh nilai presentase 80%-100%, berarti bahan ajar tersebut termasuk sangat layak dan dapat diterapkan. *Kedua*, jika hasil uji kelayakan bahan ajar memperoleh nilai presentase 60% - 79%, berarti bahan ajar tersebut termasuk layak dan dapat diterapkan. *Ketiga*, jika hasil uji kelayakan bahan ajar memperoleh nilai presentase 50%-59%, berarti bahan ajar tersebut termasuk cukup layak dan harus diperbaiki. *Keempat*, jika hasil uji kelayakan bahan ajar memperoleh nilai presentase <50%, berarti bahan ajar tersebut termasuk kurang layak dan harus diperbaiki.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Desain Produk Bahan Ajar**

Penyusunan bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi disusun atas dasar pertimbangan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik. Hasil analisis kebutuhan diperoleh dari hasil studi pendahuluan dengan menyebarkan kuisioner dan melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik dan pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hal tersebut dijadikan dasar untuk mendesain produk bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas X ini beserta dengan buku panduan penggunaannya.

Bahan ajar digital interaktif integratif didesain dan disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas X SMA serta relevan dengan tuntutan perubahan zaman. Konten bahan ajar bukan hanya berbentuk narasi tulisan melainkan juga dalam bentuk video, animasi, gambar, maupun audio. Desain tampilan produk disajikan dalam bentuk *flip* atau menyerupai buku pada umumnya agar mudah dioperasikan. Desain *flip* ini menggunakan bantuan aplikasi *Book Creator* dan dikombinasikan dengan desain tampilan serta gambar dari aplikasi *Canva*. Selain itu, lembar latihan menggunakan fitur google form agar dapat interaktif, yaitu latihan dapat langsung dijawab.

Rancangan produk bahan ajar terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, inti, dan penutup. Pada bagian awal terdiri atas cover depan, identitas buku, deskripsi buku, daftar isi, panduan penggunaan (berisi petunjuk umum dan



petunjuk khusus penggunaan buku), dan kata pengantar. Bagian inti terdiri atas KI, KD, tujuan pembelajaran, materi (pengertian, contoh, ciri, struktur, kaidah kebahasaan, dan teknik mencipta teks eksposisi), serta latihan menulis teks eksposisi (pembelajaran 1 hingga 6). Pada bagian penutup terdiri atas kata motivasi dan profil penulis. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rancangan Produk

<b>Bagian Rancangan Produk</b>	<b>Nama Bagian Rancangan Produk</b>	<b>Rancangan Produk</b>
Bagian Awal Produk	Cover	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukuran Buku 28x21 cm</li> <li>• Terdapat nama penulis, judul buku, dan sasaran produk dengan tata letak tulisan rata tengah</li> <li>• Gambar cover berupa anak membaca dengan dominasi warna cerah</li> </ul> Terdapat tombol navigasi (>) untuk membuka
	Identitas Buku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat judul dan sasaran produk.</li> <li>• Nama penulis</li> <li>• Editor</li> <li>• Terdapat gambar bagian dari cover dengan dominasi warna terang</li> <li>• Keterangan ukuran buku</li> <li>• Peringatan hak cipta</li> </ul> Terdapat tombol navigasi untuk membuka halaman selanjutnya (>) dan sebelumnya (<)
	Deskripsi Buku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat deskripsi produk dengan tata letak tulisan rata kiri.</li> <li>• Warna tema latar ungu dengan tanda air peta dunia</li> </ul>
	Daftar Isi	Warna tema latar dibuat berbeda, yaitu putih agar lebih menarik, jelas, dan tidak membosankan.
	Panduan Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat keterangan panduan penggunaan secara umum dan khusus dengan tema latar putih.</li> <li>• Terdapat cuplikan gambar dari cover dan tombol audio berisi petunjuk selanjutnya.</li> </ul>
	Kata Pengantar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat kata pengantar dari penulis bahan ajar</li> <li>• Warna tema latar didesain berbeda dan cenderung terang.</li> </ul>
Bagian Inti Produk	KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran	Penyajian KI dan KD dalam bentuk tulis sementara tujuan pembelajaran dalam bentuk audio
	Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi eksposisi</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciri eksposisi</li> <li>• Struktur</li> <li>• Kaidah kebahasaan eksposisi</li> <li>• Teknik menyusun eksposisi</li> <li>• Disajikan dengan tata letak tulisan kanan-kiri dan dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung.</li> <li>• Warna tema latar dominan putih dan dihiasi warna oranye dan hitam</li> </ul>
	Latihan Menulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran 1- pembelajaran 6</li> <li>• Tulisan judul TNR 16, sub judul TNR 14, dan instruksi TNR 12.</li> <li>• Warna tema latar gelap dengan hiasan warna terang</li> <li>• Terdapat tombol kode semat untuk menuliskan jawaban, tombol barcode untuk menyecan, dan tombol <i>play</i> untuk melihat video</li> </ul>
Bagian Penutup	Kata Motivasi	Terdapat kata motivasi dengan warna tema latar ungu dan tanda air peta dunia.
	Profil Penulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat profil penulis dengan tata letak penulisan rata kiri.</li> <li>• Jenis huruf TNR 12</li> <li>• Warna tema latar dominan putih dan hiasan warna ungu</li> </ul>

Materi-materi dalam bahan ajar disajikan secara lengkap agar peserta didik paham terkait teks eksposisi. Pada bagian awal peserta didik diajak untuk mengenal teks eksposisi mulai dari pengertian, contoh, ciri, struktur, kaidah kebahasaan, hingga teknik menyusun teks eksposisi. Latihan soal disajikan secara runtut yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menulis dari level mudah, sedang, hingga sulit. Bentuk latihan soal didesain sedemikian rupa untuk mengarahkan peserta didik pada kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Bahan ajar ini menggunakan kaidah bahasa Indonesia baku. Bahasa diselaraskan dengan karakter peserta didik dan dibuat komunikatif agar bahan ajar dapat digunakan peserta didik sebagai pendamping sekaligus teman dalam belajar menulis teks eksposisi. Adapun jenis huruf dipilih yang mudah dibaca dan ukuran huruf sedang atau ideal dalam bahan ajar. Dalam hal ini jenis huruf adalah *Times New Roman* dan *Cambria* serta ukuran huruf paling kecil 12 pt.

## **Produk Bahan Ajar**

Hasil penelitian pengembangan ini berupa bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas X SMA. Produk bahan ajar ini berupa buku digital yang dirancang mirip seperti buku teks pada umumnya. Produk bahan ajar ini diberi nama BUDESI, yaitu Buku Digital Eksposisi dengan harapan buku ini dapat membantu peserta didik dalam berlatih menulis teks eksposisi.

Produk bahan ajar yang telah dikembangkan ini terdiri atas 53 halaman dengan beberapa bagian. Beberapa bagian tersebut adalah (1) bagian awal, yang terdiri atas cover depan, identitas buku, deskripsi buku, daftar isi, (2) panduan penggunaan, yang berisi petunjuk umum dan petunjuk khusus penggunaan buku, (3) kata pengantar, (4) bagian inti yang terdiri atas KI, KD, dan tujuan pembelajaran, (5) materi, yang terdiri atas pengertian, contoh, ciri, struktur, kaidah kebahasaan, dan teknik mencipta teks eksposisi, (6) latihan menulis teks eksposisi, yang terdiri atas pembelajaran 1 hingga 6, serta (7) bagian penutup yang berupa kata-kata motivasi dan profil penulis.

Pada kegiatan aktivitas peserta didik yang berupa latihan menulis atau mencipta teks eksposisi disajikan dalam bentuk pembelajaran 1 hingga 6. Pembelajaran 1 hingga 6 tersebut dirancang berdasarkan tingkat kesulitan. Pembelajaran 1 dan 2 dengan tingkat kesulitan rendah, pembelajaran 3 dan 4 dengan tingkat kesulitan sedang, serta pembelajaran 5 dan 6 dengan tingkat kesulitan tinggi. Dalam hal ini, tingkat kesulitan rendah berarti diperuntukkan pada peserta didik yang sama sekali belum mahir dalam menulis sehingga disajikan latihan menulis sederhana dan dilengkapi dengan beberapa bantuan seperti video dan kalimat utama. Sementara dengan tingkat kesulitan sedang diperuntukkan bagi peserta didik dengan kemahiran menulis sedang sehingga disajikan latihan menulis yang minim bantuan. Peserta didik hanya disajikan video animasi dan gagasan pokok. Sedangkan pada pembelajaran 5 dan 6 sudah termasuk kategori tingkat kesulitan tinggi sehingga pada pembelajaran 5 peserta didik hanya disajikan bantuan info grafis sebagai bahan untuk menulis teks eksposisi. Selanjutnya, pembelajaran 6 dengan kesulitan paling tinggi sehingga

peserta didik mencipta secara mandiri namun tetap dipandu dengan beberapa pertanyaan pemantik supaya peserta didik mudah dalam menggali ide atau gagasan ketika menulis.

Pada pembelajaran 1 peserta didik diajak berlatih menulis dengan cara mengembnagkan isi teks eksposisi. Dalam bahan ajar disediakan gagasan pokok kemudian peserta didik diminta untuk mengembangkannya. Peserta didik juga dapat menyecan barcode yang di dalamnya terdapat video sebagai bekal informasi awal atau panduan dalam mengembangkan gagasan pokok yang telah disediakan.

Pembelajaran 2 peserta didik diajak berlatih menulis dengan cara menyampaikan kembali isi teks eksposisi dengan gaya bahasa yang berbeda. Peserta didik diminta membaca teks eksposisi yang telah disediakan. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk menyampaikan kembali isi teks eksposisi dengan gaya Bahasa yang berbeda. Sehingga dengan demikian, akan tercipta teks eksposisi baru dengan topik yang sama.

Pada pembelajaran 3 latihan menulis teks eksposisi dengan bantuan video animasi. Peserta didik diminta menonton video animasi kemudian diminta untuk menyusun teks eksposisi dngan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks eksposisi. Dalam menyusun teks eksposisi, peserta didik dapat melihat gagasan pokok yang telah disediakan. Berdasarkan gagasan pokok yang telah disediakan tersebut, peserta didik dapat mengembangkannya sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks eksposisi.

Pada pembelajaran 4 peserta didik berlatih menulis teks eksposisi dengan bantuan kalimat utama. Peserta didik diminta untuk mengembangkan kalimat utama dengan menambahkan kalimat-kalimat penjelas. Selain itu, peserta didik juga dapat melihat video yang telah disediakan untuk mendapatkan informasi-informasi sebagai bahan untuk menulis teks eksposisi.

Latihan menulis teks eksposisi pada pembelajaran 5 dengan bantuan infografik. Pada bahan ajar disediakan infografik untuk membantu peserta didik dalam mendapatkan informasi atau data dalam menulis teks eksposisi. Selain itu, peserta didik juga dapat menggunakan pertanyaan pemantik sebagai pemandu dalam menulis.

Pada pembelajaran 6 peserta didik diajak untuk berlatih menulis atau mencipta teks eksposisi secara mandiri. Pada pembelajaran 6 ini disediakan kalimat-kalimat pemandu dalam mencipta teks eksposisi. Dengan kalimat-kalimat pemandu tersebut diharapkan peserta didik dapat mencipta teks eksposisi secara mandiri dan sesuai dengan kaidah penulisan teks eksposisi.

### **Data Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar**

Data hasil validasi produk bahan ajar diperoleh dari beberapa penilai. Penilai tersebut di antaranya adalah (1) ahli materi, (2) ahli teknologi, (3) praktisi, dan (4) responden. Data hasil validasi produk bahan ajar tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

*Pertama*, berdasarkan ahli materi pembelajaran menulis teks eksposisi diperoleh persentase nilai analisis keseluruhan 95,2%. Hal ini berarti termasuk sangat layak dan dapat diterapkan. Pada aspek desain pembelajaran rata-rata nilai kelayakan 100% dengan lima indikator penilaian yang telah ditetapkan. Kelima indikator penilaian tersebut adalah (1) kejelasan paparan tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD, (3) keselarasan tujuan dengan materi, (4) keruntutan materi, dan (5) kejelasan materi.

Aspek isi bahan ajar berdasarkan penilaian ahli materi pembelajaran menulis teks eksposisi diperoleh nilai rata-rata kelayakan 96%. Dari enam indikator penilaian yang telah ditentukan terdapat lima indikator yang mendapat nilai 100%, yaitu (1) kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, (2) keaktualisasian materi dalam bahan ajar, (3) kejelasan bahan ajar dalam penyampaian materi, (4) kedalaman materi dalam bahan ajar, dan (5) penggunaan contoh dalam materi pembelajaran. Sementara itu, terdapat satu indikator penilaian yang mendapat nilai 80%, yaitu cakupan materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan ahli materi pembelajaran menulis teks eksposisi, aspek bahasa yang digunakan mendapat persentase nilai rata-rata kelayakan 90%. Pada aspek bahasa yang digunakan ini terdapat enam kriteria penilaian dan tiga di antaranya mendapat nilai 100%, yaitu (1) kejelasan bahasa yang digunakan, (2)

kejelasan redaksi, dan (3) rendahnya tingkat kesalahan redaksi. Sementara itu, terdapat tiga indikator penilaian yang mendapat nilai 80%, yaitu (1) bahasa yang digunakan sudah baik, (2) bahasa yang digunakan komunikatif, dan (3) bahasa yang digunakan sesuai dengan karakter peserta didik.

*Kedua*, berdasarkan ahli teknologi diperoleh persentase nilai analisis keseluruhan 92, 17% yang berarti bahwa produk sangat layak dan dapat diterapkan. Terdapat empat indikator aspek penilaian, yaitu aspek (1) desain tampilan bahan ajar dengan persentase nilai rata-rata kelayakan 88%, (2) isi/rekayasa perangkat lunak dengan persentase nilai rata-rata kelayakan 96%, (3) penyajian dengan persentase nilai rata-rata kelayakan 84%, dan (4) bahasa penyajian produk dengan persentase nilai rata-rata kelayakan 100%.

Pada aspek desain tampilan bahan ajar terdapat lima kriteria penilaian. Dua di antaranya mendapat persentase nilai 100%, yaitu (1) konten dalam bahan ajar informatif, dan (2) konten dalam bahan ajar menarik. Sementara itu, tiga di antaranya mendapat persentase nilai 80%, yaitu pada indikator (1) bahan ajar dapat diakses dengan mudah, (2) jenis dan ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas, dan (3) kombinasi warna (tema) dalam bahan ajar sesuai.

Isi/rekayasa perangkat lunak berdasarkan penilaian dari ahli teknologi diperoleh nilai rata-rata kelayakan 96%. Dari sepuluh indikator yang ditentukan terdapat delapan indikator yang mendapat nilai 100%, yaitu (1) bahan ajar dapat digunakan dengan baik (*usability*), (2) proses *loading* membuka bahan ajar cepat, (3) semua halaman pada bahan ajar berfungsi dengan baik, (4) struktur program bahan ajar sederhana dan mudah dipahami, (5) *link* dan *barcode* pada bahan ajar mengarah pada halaman yang dituju, (6) perpindahan antar halaman sudah tepat, (7) audio dan video berfungsi dengan baik, dan (8) semua halaman pada bahan ajar mudah dioperasikan. Sementara itu, dua di antaranya mendapat nilai 80%, yaitu (1) bahan ajar dapat diakses melalui *smart phone* maupun PC dan (2) tata letak fasilitas mengerjakan telah sesuai.

Pada aspek penyajian terdapat lima indikator penilaian yang telah ditetapkan. Berdasarkan penilaian dari ahli teknologi diperoleh nilai rata-rata kelayakan 84%. Dua indikator penilaian di antaranya mendapat nilai 100%, yaitu

(1) kejelasan dan kesesuaian gambar, audio, dan video dengan pembelajaran dalam bahan ajar, serta (2) penyajian materi dan latihan dalam bahan ajar sudah jelas dan dapat dibaca. Dua di antaranya mendapat nilai 80%, yaitu (1) kesesuaian tata letak halaman (dilihat dari tata letak, kesesuaian ukuran dengan teks yang dicantumkan) dan (2) kekonsistenan tata letak halaman (dilihat dari tata letak, kesesuaian ukuran dengan teks yang dicantumkan). Sementara itu, terdapat satu indikator penilaian yang mendapat nilai 60%, yaitu kemenarikan tata letak halaman (dilihat dari tata letak, kesesuaian ukuran dengan teks yang dicantumkan).

Berdasarkan penilaian ahli teknologi pada aspek bahasa penyajian produk mendapat persentase nilai rata-rata kelayakan 100%. Pada aspek ini terdapat tiga indikator penilaian yang telah ditentukan, yaitu (1) penggunaan bahasa, (2) kejelasan teks/ tulisan dalam bahan ajar, dan (3) ketepatan dalam memilih kata motivasi/ mutiara dalam bahan ajar.

*Ketiga*, berdasarkan penialain yang diberikan oleh praktisi diperoleh persentase nilai analisis keseluruhan 98%. Hal ini menunjukkan bahwa produk penelitian pengembangan yang dihasilkan sangat layak dan dapat diterapkan. Terdapat tiga aspek penilaian, yaitu aspek (1) desain pembelajaran, (2) isi bahan ajar, dan (3) bahasa yang digunakan. Pada aspek desain pembelajaran terdapat lima indikator penilaian yang telah ditetapkan. Berdasarkan kelima indikator penilaian tersebut mendapat persentase nilai rata-rata kelayakan 100%, yaitu (1) kejelasan pemaparan tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD, (3) kesesuaian antara tujuan dan materi, (4) keruntutan materi dalam bahan ajar, dan (5) kejelasan materi dalam bahan ajar.

Berdasarkan penilaian praktisi pada aspek isi bahan ajar terdapat enam indikator penilaian yang telah ditetapkan. Persentase nilai rata-rata kelayakan pada aspek ini adalah 96%. Terdapat lima indikator penilaian yang mendapat nilai 100%, yaitu (1) kesesuaian isi bahan ajar dengan tujuan pembelajaran, (2) keaktualisasian materi dalam bahan ajar, (3) kejelasan bahan ajar dalam menyampaikan materi, (4) kesesuaian cakupan materi yang diberikan dengan tujuan pembelajaran, (5) ketepatan penggunaan contoh dalam materi

pembelajaran. Sementara itu, pada indikator kedalaman isi materi dalam bahan ajar mendapat nilai 80%.

Pada aspek bahasa yang digunakan terdapat enam kriteria yang telah ditetapkan. Berdasarkan penilaian praktisi, rata-rata kelayakan pada aspek ini adalah 97%. Lima kriteria mendapat nilai 100%, yaitu pada (1) bahasa yang digunakan sudah baik, (2) kejelasan bahasa yang digunakan, (3) bahasa yang digunakan komunikatif, (4) kejelasan redaksi dalam bahan ajar, dan (5) rendahnya tingkat kesalahan redaksi dalam bahan ajar. Sementara itu, terdapat satu indikator penilaian yang mendapat nilai 80%, yaitu kesesuaian bahasa dengan karakter peserta didik.

*Keempat*, berdasarkan responden, yaitu peserta didik kelas X diperoleh persentase nilai analisis keseluruhan 97%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan sangat layak dan dapat diterapkan. Dalam hal ini terdapat tiga aspek penilaian, di antaranya adalah aspek (1) desain pembelajaran, (2) isi bahan ajar, dan (3) bahasa yang digunakan. Pada aspek desain pembelajaran terdapat tiga kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Ketiga kriteria penilaian tersebut di antaranya adalah peserta didik tertarik menggunakan BUDESI pada pembelajaran menulis teks eksposisi mendapat nilai 98,8%. Selanjutnya, peserta didik dapat mengasah keterampilan menulis teks eksposisi dengan bantuan BUDESI mendapat nilai 99%. Pada kriteria peserta didik dapat menggali ide-ide kreatif menulis eksposisi dengan bantuan video/ animasi yang terdapat dalam bahan ajar mendapat nilai 94,7%. Pada aspek desain pembelajaran ini mendapat persentase nilai rata-rata kelayakan 97,5%.

Pada aspek isi bahan ajar terdapat lima kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Berdasarkan responden, yaitu peserta didik kelas X diperoleh nilai rata-rata kelayakan 97%. Dalam hal ini terdapat dua kriteria penilaian yang mendapat nilai 97%, yaitu pada kriteria uraian materi pada BUDESI mudah dipahami serta peserta didik dapat menyesuaikan sendiri kecepatan dan intensitas belajarnya. Pada kriteria peserta didik dapat belajar secara aktif dan mandiri dengan BUDESI mendapat nilai 98%. Sementara pada kriteria tingkat kesesuaian



gambar dan materi jelas mendapat nilai 96% serta senang belajar melalui BUDESI daripada buku cetak/LKS mendapat nilai 95%.

Berdasarkan responden dari peserta didik kelas X aspek bahasa yang digunakan diperoleh nilai rata-rata kelayakan 97%. Dalam hal ini terdapat dua kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Pada kriteria peserta didik mudah memahami bahasa yang digunakan dalam bahan ajar/ BUDESI mendapat nilai 96%. Semenatra itu, pada kriteria instuksi yang ada dalam bahan ajar/BUDESI sangat jelas mendapat nilai 97%.

### **Revisi Produk**

Data yang didapat melalui proses uji coba produk dikaji dan diterapkan pada produk. Selain itu, data verbal juga dikumpulkan, dikaji, dan diterapkan pada perbaikan produk akhir. Dari hasil kajian tersebut didapatkan tiga saran perbaikan untuk diterapkan agar produk akhir bahan ajar dapat digunakan untuk pembelajaran menulis teks eksposisi dengan optimal. Hasil revisi produk yang dikembangkan di antaranya adalah (1) tampilan tema warna antara materi dan latihan soal perlu dibedakan agar lebih menarik, (2) perlu dilengkapi dengan contoh pada materi pembelajaran, dan (3) video yang ditampilkan harus bisa langsung diklik untuk ditonton.

## **PEMBAHASAN**

### **Desain Produk Bahan Ajar Digital Interaktif Integratif dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA**

Berdasarkan hasil uji produk, desain produk bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi untuk siswa kelas X SMA termasuk sangat layak dan dapat diterapkan. Desain produk ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yakni peserta didik dapat mengonstruksikan teks eksposisi dengan memperhatikan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), struktur, dan kebahasaan dengan cermat dan penuh tanggung jawab. Selain itu, desain produk bahan ajar juga

disesuaikan berdasarkan pertimbangan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik sehingga menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk membantu mencapai kompetensi yang diinginkan. Hal ini selaras dengan pendapat Magdalena et al., (2020) yang menyatakan bahwa sebagai representasi penjelasan guru, bahan ajar harus diselaraskan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sebagai bentuk optimalisasi pelayanan belajar, maka bahan ajar perlu dipersiapkan untuk peserta didik.

Bahan ajar ini dirancang dengan memuat konten pengetahuan yang mampu mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Dalam hal ini berarti level kognitif pembelajaran bukan lagi fokus pada C1, C2, maupun C3, melainkan diarahkan pada C4, C5, hingga C6 yang meliputi analisis, sintesis, dan evaluasi. Hal ini ditunjukkan dengan latihan-latihan yang disajikan pada bahan ajar yang terdiri atas pembelajaran 1 hingga pembelajaran 6. Maksud pembelajaran ini adalah agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran karena sudah tidak zaman lagi jika menganggap dan menjadikan pendidik sebagai satu-satunya sumber ilmu. Pendidik aktif memberi tahu sedangkan peserta didik tidak diarahkan untuk mencari tahu. Hal ini tentu akan menjadikan kegiatan pembelajaran yang monoton. Peserta didik akan mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu bahan ajar perlu didesain dengan memuat konten yang mengasah peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi. Pertimbangan untuk mengintegrasikan kemampuan berpikir pada level kognitif ini sangat penting karena dapat mengasah keterampilan serta mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan pada pendidikan abad 21 (Cressa & Mukhlis, 2023).

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa bahan ajar harus didesain dengan memperhatikan beberapa hal, di antaranya adalah sesuai dengan tantangan perubahan zaman, berpusat pada peserta didik, mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan berisi konten pengetahuan yang relevan. Hal ini menunjukkan bahwa peran bahan ajar sangat penting dalam giat pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Wibowo et al., (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang didukung dengan bahan ajar

yang sesuai kebutuhan dan relevan dengan tuntutan perkembangan zaman maka sangat layak dan dapat digunakan sebagai pembelajaran.

Bahan ajar ini didesain menyerupai buku namun dalam bentuk digital. Bahan ajar juga didesain dengan menyematkan konten multimedia, seperti video, animasi, gambar, maupun audio yang dapat dioperasikan dengan mudah. Gabungan dari bahan ajar dan teknologi informasi dan komunikasi ini menghasilkan bahan ajar digital yang merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan sehingga dapat memperlihatkan pengetahuan yang unik dan dapat digunakan dalam pembelajaran (Ratiyani et al., 2014).

### **Produk Bahan Ajar Digital Interaktif Integratif dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA**

Uji coba produk menunjukkan bahwa produk bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas X SMA menunjukkan tergolong layak dan dapat diimplementasikan. Produk ini disebut BUDESI atau Buku Digital Eksposisi. Buku ini dirancang khusus untuk peserta didik dalam belajar menulis teks eksposisi.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, pendidik dan peserta didik merasa terbantu dengan adanya produk bahan ajar digital interaktif integratif ini. Peserta didik dapat belajar secara fleksibel tanpa harus menunggu pendidik. Peserta didik dapat berlatih menulis secara mandiri karena dalam produk ini diawali dengan materi ajar yang disajikan secara runtut dan dilengkapi dengan contoh serta latihan-latihan menulis teks eksposisi. Konten-konten tersebut sangat berperan penting dalam bahan ajar karena dengan konten tersebut peserta didik akan mendapatkan pengalaman untuk melakukan kegiatan berbahasa (Syamsi, 2013).

Produk ini berbentuk *flip* dengan jumlah halaman sebanyak 53 halaman yang terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, inti, dan penutup. Jumlah halaman dengan beberapa bagian tersebut merupakan jumlah ideal bahan ajar yang dapat digunakan sebagai teman belajar peserta didik. Selain itu, bentuk *flip* dapat dengan mudah dioperasikan oleh semua kalangan. Konten dalam produk bahan

ajar ini bukan hanya berupa tulisan saja namun juga dilengkapi dengan audio, video, gambar, dan bahkan animasi untuk mempermudah serta menarik minat peserta didik dalam belajar menulis teks eksposisi. Hal ini karena dengan mengintegrasikan unsur multimedia dalam bahan ajar dapat membantu peserta didik memahami materi ajar dengan lebih baik dan lebih cepat (Suryani, 2015; Nafidah, 2021; dan Wibowo et al.,2014).

Produk bahan ajar ini juga dilengkapi dengan menu aktivitas peserta didik yang berupa latihan menulis atau mencipta teks eksposisi. Latihan ini disajikan dalam bentuk pembelajaran 1 sampai 6 yang dirancang berdasarkan tingkat kesulitan. Pembelajaran 1 dan 2 dengan tingkat kesulitan rendah, pembelajaran 3 dan 4 dengan tingkat kesulitan sedang, serta pembelajaran 5 dan 6 dengan tingkat kesulitan tinggi. Dengan demikian, peserta didik dapat berlatih sesuai kecepatan, kemampuan, dan intensitas belajar masing-masing.

### **Kelayakan Bahan Ajar Digital Interaktif Integratif dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA**

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli teknologi, praktisi, dan responden dari peserta didik produk bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi untuk siswa kelas X SMA tergolong sangat layak dan dapat diterapkan. Rata-rata nilai perolehan untuk produk bahan ajar dari keempat penguji adalah 96%.

Dalam hal ini uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapat nilai analisis keseluruhan 95, 2% yang menunjukkan bahwa produk bahan ajar tergolong kualifikasi sangat layak dan dapat diiterapkan.

Berdasarkan ahli teknologi produk bahan ajar mendapat persentase penilaian analisis keseluruhan sebesar 92,17%. Nilai persentase perolehan analisis keseluruhan tersebut menunjukkan bahwa produk bahan ajar tergolong sangat layak dan dapat diimplementasikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ardianto (2019) yang menyatakan bahwa kriteria kelayakan produk yang mencapai tingkat persentase 85%-100% tergolong kualifikasi sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Sementara itu, berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh praktisi menunjukkan bahwa produk bahan ajar mendapat persentase penilaian analisis keseluruhan sebesar 98%. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa produk bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi kelas X SMA tersebut tergolong sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Selanjutnya, uji validasi dari responden yang merupakan peserta didik produk bahan ajar mendapat nilai persentase analisis keseluruhan sebesar 97%. Persentase nilai perolehan tersebut menunjukkan bahwa produk bahan ajar tergolong sangat layak dan dapat diimplementasikan.

## **KESIMPULAN**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan desain dan produk akhir berupa bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas X SMA dan buku panduan penggunaan produk bahan ajar. Produk ini diberi nama BUDESI, yaitu Buku Digital Eksposisi untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks eksposisi. Berdasarkan uji yang dilakukan oleh ahli materi, ahli teknologi, praktisi, dan responden dinyatakan bahwa produk bahan ajar layak dan dapat diimplementasikan untuk pembelajaran menulis teks eksposisi.

## **SARAN**

Berdasarkan penelitian pengembangan ini ditemukan beberapa saran sebagai berikut. *Pertama*, produk penelitian pengembangan ini diberi nama BUDESI (buku digital eksposisi) yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis eksposisi pada abad 21 yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. *Kedua*, buku ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan yang dapat memberikan informasi lebih terkait fitur-fitur yang ada agar pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar ini dapat optimal. *Ketiga*, dalam bahan ajar ini memuat pembelajaran yang interaktif dan integratif sehingga pengguna dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai harapan. *Keempat*, meskipun peserta didik dapat

belajar secara mandiri dengan menggunakan bahan ajar ini, namun perlu untuk terus dipantau dan diberikan penguatan oleh pendidik. Pendidik juga perlu memberikan umpan balik dan penguatan dari latihan-latihan soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik. *Kelima*, pendidik diharapkan dapat menggunakan bahan ajar ini dengan kreatif dan inovatif, misalnya mempersiapkan media pendukung, memanfaatkan lingkungan, potensi alam, maupun potensi budaya sebagai sumber belajar, dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran. *Keenam*, pendidik juga diharapkan dapat menguasai atau memanfaatkan bahan ajar digital ini dengan optimal, sehingga fitur-fitur yang ada dapat dimanfaatkan dengan baik dan diharapkan dapat menanggulangi hambatan operasional saat pembelajaran.

Produk bahan ajar digital interaktif integratif dalam pembelajaran menulis teks eksposisi beserta buku panduan penggunaannya ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan ini diharapkan sebagai bahan landasan teoretis dan praktis untuk mengembangkan produk bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, penelitian pengembangan ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian lain yang sejenis, misalnya untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfin, J. (2018). Membangun Budaya Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapai Era Revolusi Industri 4.0. *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 60–66. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2511>
- Ardianto, F. (2019). *Pengembangan Media Web “Ruang Ekspresi” Dengan Menggunakan Sumber Visual Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Smp. November*. <http://eprints.umm.ac.id/57422/>
- Chaidar, H. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184–192.
- Cressa, J., & Mukhlis, M. (2023). Level Kognitif Taksonomi Bloom pada Soal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *J-LELC: Journal of Language Education, Linguistics, and Culture*, 3(1), 55–62. <https://doi.org/10.25299/j->

lelc.2023.12094

- Ghazali, S. (2013). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif* (N. F. Atif (ed.)). Refika Aditama.
- Hasrah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran PKN. *Phinisi Integration Review*, 2(2), 238. <https://doi.org/10.26858/pir.v2i2.10002>
- Husna, R., . A., & Umayu, N. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Bermedia Poster Dengan Metode Discovery Learning Untuk Pembelajaran Teks Eksposisi Tingkat Smk Di Kabupaten Kudus. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 67–76. <https://doi.org/10.26877/teks.v6i2.10097>
- Indariani, A., Amami Pramuditya, S., & Firmasari, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Pembelajaran Matematika (Bahan Ajar Digital Interaktif pada Materi Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel). *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 7(2), 89–98. <https://doi.org/10.24235/eduma.v7i2.3670>
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif* (R. Novitasari (ed.)). Refika Aditama.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187.
- Monita, E., & Sukartiningsih, W. (2021). Pengembangan Modul Interaktif untuk Materi Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 1–10.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (R. dan Nurfitriansyah (ed.); Cetakan Ke). Alfabeta.
- Nafidah, R. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman*. 9, 39–50.
- Nurfalah, F. S., Haryanti, Y. D., & Susilo, S. V. (2019). *Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Project Based Learning untuk Siswa Sekolah Dasar*. 485–491.
- Prihatmoko, D. (2016). Penerapan Internet of Things ( Iot ) dalam Pembelajaran di Unisnu Jepara. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 567. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.769>
- Puspitasari, E. H., & Rustono, H. B. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali dengan Bahasa Sendiri Melalui Media Film Dongeng. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 1–8.
- R. Hafid Hardyanto. (2017). Konsep Internet Of Things Pada Pembelajaran

- Berbasis Web. *Jurnal Dinamika Informatika*, 6(1), 87–97.
- Ratiani, I., Subchan, W., & Hariyadi, S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Digital dan Aplikasinya dalam Model Siklus Pembelajaran 5E (Learning Cycle 5E) terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar (Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013). *Pancaran*, 3(1), 79–88.
- Rivers, W. (2000). *Interactive Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Sadjati, I. M. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar* (pp. 1.1-1.62). <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4157>
- Saputra, R. H., & Hertanto, D. B. (2018). Media Berbasis Teknologi Internet of Things ( Iot ) Mata Pelajaran Teknik Mikroprosesor di Kelas X Audio Video SMK N 3 Yogyakarta. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 3, 131–138. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>
- Suryani, N. dkk. (2015). Pengembangan Buku Digital Interaktif untuk Pemahaman Konsep Geografi. *Gea: Jurnal Pendidikan Geografi*, 15(2), 46–58. <https://doi.org/10.17509/gea.v16i1.3464>
- Syamsi, K. (2013). Model Perangkat Pembelajaran Menulis Berdasarkan Pendekatan Proses Genre bagi Siswa SMP. *LITERA*, 11(2). <https://doi.org/10.21831/ltr.v11i2.1070>
- Syarif, E. Z. S. (2009). *Pembelajaran Menulis*. DEPDIKNAS.
- Taufiqy, I., Sulthoni, S., & Kuswandi, D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model Guided-Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(4), 705–711.
- Walida, S. El. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Graph Untuk Pembelajaran Matematika Berbasis Digital. *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 53. <https://doi.org/10.33474/jpm.v1i1.593>
- Wardarita, R. (2020). Kontribusi Pendidikan Karakter terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Era Revolusi Industri 4 . 0. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 39–45.
- Warsita, B. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh: Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi Diklat* (A. Kamsyach (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, T. P., Endang, S. M., & Dewi, N. K. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Multimedia Book pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan di SMP. *Unnes Journal of Biology Education*, 3(1), 101–109. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe>





# Lampiran-lampiran

Lampiran 1. Bukti Uji Plagiasi

# Tesis (Kholilatuz Zuhria) 1

*by Turnitin Instructor*

---

**Submission date:** 08-Jan-2024 11:41AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2195344365

**File name:** Uji\_Plagiasi\_Ria.docx (73.39K)

**Word count:** 8474

**Character count:** 55462

## Tesis (Kholilatuz Zuhria) 1

### ORIGINALITY REPORT

<b>7</b> %	<b>7</b> %	<b>2</b> %	<b>0</b> %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>eprints.umm.ac.id</b> Internet Source	<b>3</b> %
<b>2</b>	<b>repository.unibos.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>3</b>	<b>lib.unnes.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>4</b>	<b>id.scribd.com</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>5</b>	<b>aguswuryanto.wordpress.com</b> Internet Source	<b>1</b> %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On

Lampiran 2. Link dan Barcode Produk Bahan Ajar

Link Bahan Ajar →

[https://read.bookcreator.com/byPbaTQQRtQHCnjwZAbC9Z1tmGS2/QE4iQNu4Rlm\\_CSDodrN\\_8A](https://read.bookcreator.com/byPbaTQQRtQHCnjwZAbC9Z1tmGS2/QE4iQNu4Rlm_CSDodrN_8A)

Barcode Bahan Ajar →



BUDESI (BUKU DIGITAL EKSPOSISI)  
011\_Khoilatuz Zuhra



Lampiran 3. Link dan Barcode Panduan Penggunaan Produk

Link Panduan Penggunaan Bahan Ajar →

<https://online.fliphtml5.com/sluhm/tgpo/>

Barcode Panduan Penggunaan Bahan Ajar →



Lampiran 4. Tabel Hasil Penilaian Angket Ahli Teknologi Pembelajaran (IT)

**Tabel Hasil Penilaian Angket Ahli Teknologi Pembelajaran (IT)  
Oleh Rifqi A'zom Mutaallimin, S.Pd.**

No.	Aspek	Indikator	Skor		(% )
			x	x <sub>i</sub>	
1.	Desain Tampilan Bahan Ajar	a) Bahan ajar dapat diakses dengan mudah.	4	5	80
		b) Konten dalam bahan ajar informatif.	5	5	100
		c) Konten dalam bahan ajar menarik.	5	5	100
		d) Jenis dan ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas.	4	5	80
		e) Kombinasi warna (tema) dalam bahan ajar sesuai.	4	5	80
<b>Rata-rata kelayakan</b>			<b>22</b>	<b>25</b>	<b>88</b>
2.	Isi (Rekayasa Perangkat Lunak )	a) Bahan ajar dapat digunakan dengan baik ( <i>usability</i> ).	5	5	100
		b) Proses loading program bahan ajar cepat.	5	5	100
		c) Seluruh halaman pada bahan ajar berfungsi dengan baik.	5	5	100
		d) Struktur program bahan ajar sederhana dan mudah dipahami.	5	5	100
		e) <i>Link</i> dan <i>barcode</i> pada bahan ajar mengarah pada halaman yang dituju.	5	5	100
		f) Perpindahan antar halaman sudah tepat.	5	5	100
		g) Audio dan video berfungsi dengan baik.	5	5	100
		h) Bahan ajar dapat diakses melalui <i>smart phone</i> maupun PC.	4	5	80
		i) Seluruh halaman pada bahan ajar mudah untuk dioperasikan.	5	5	100
		j) Tata letak fasilitas mengerjakan telah sesuai.	4	5	80
<b>Rata-rata kelayakan</b>			<b>48</b>	<b>50</b>	<b>96</b>

3.	Penyajian	a) <i>Layout design</i> atau tata letak halaman (ditinjau dari segi letak, ukuran dan kesesuaian dengan teks yang dicantumkan) telah sesuai.	4	5	80
		b) <i>Layout design</i> atau tata letak halaman (ditinjau dari segi letak, ukuran dan kesesuaian dengan teks yang dicantumkan) menarik.	3	5	60
		c) Bentuk dan tata letak halaman (ditinjau dari segi letak, ukuran, dan kesesuaian dengan teks yang dicantumkan) konsisten.	4	5	80
		d) Gambar, audio, dan video yang disajikan jelas dan sesuai dengan pembelajaran dalam bahan ajar.	5	5	100
		e) Penyajian materi dan latihan dalam bahan ajar sudah jelas dan dapat dibaca.	5	5	100
	<b>Rata-rata kelayakan</b>		<b>21</b>	<b>25</b>	<b>84</b>
4.	Bahasa Penyajian Produk	a) Penggunaan bahasa dalam bahan ajar sudah baik.	5	5	100
		b) Teks/ tulisan dalam bahan ajar mudah dipahami.	5	5	100
		c) Pemilihan kata motivasi/ mutiara dalam bahan ajar sudah tepat.	5	5	100
	<b>Rata-rata kelayakan</b>		<b>15</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
<b>ANALISIS KESELURUHAN</b>			$\Sigma x =$ <b>106</b>	$\Sigma x_i =$ <b>115</b>	<b>92,17</b>

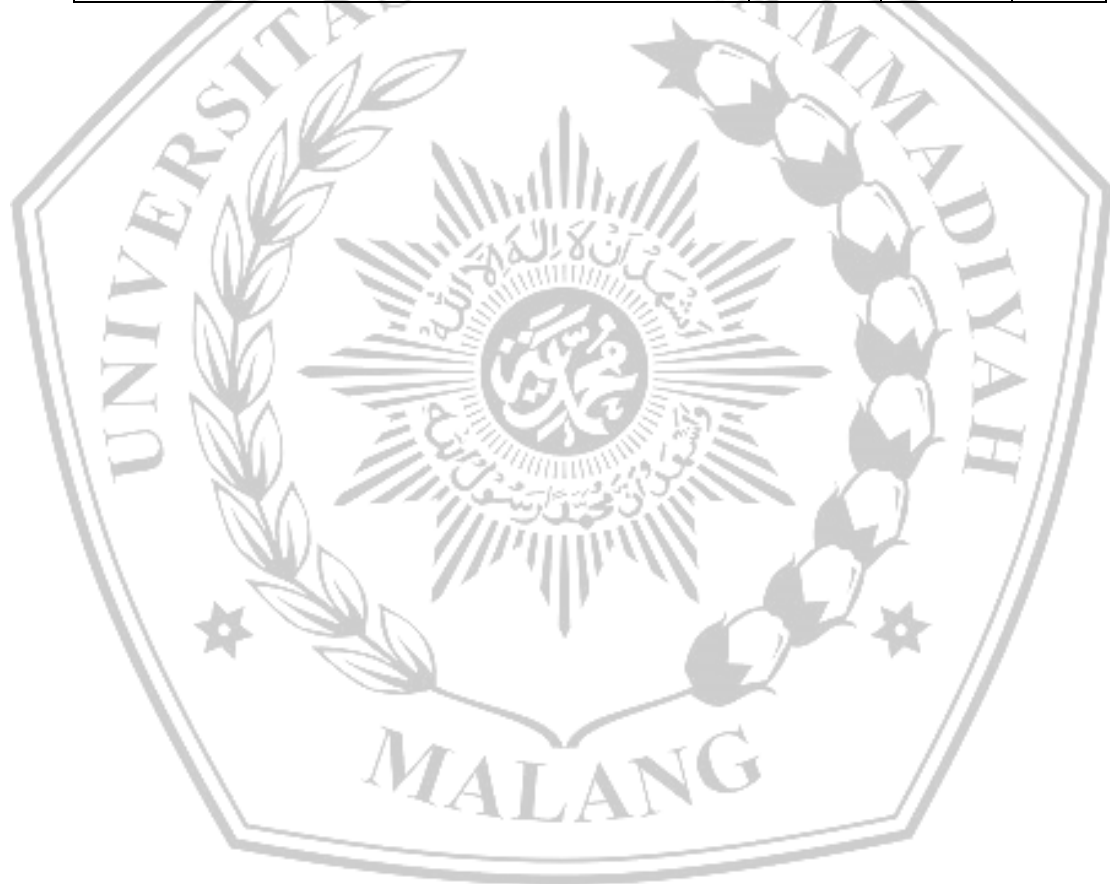
Lampiran 5. Tabel Hasil Penilaian Angket Ahli Materi Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi

**Tabel Hasil Penilaian Angket Ahli Materi Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi  
Oleh Afry Adi Chandra, S.Pd., M.Pd.**

No.	Aspek	Indikator	Skor		(%)
			x	xi	
1.	Desain Pembelajaran	a) Tujuan pembelajaran dipaparkan dengan jelas.	5	5	100
		b) Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar.	5	5	100
		c) Terdapat relevansi antara tujuan dan materi.	5	5	100
		d) Materi dalam bahan ajar diberikan secara runtut.	5	5	100
		e) Materi dalam bahan ajar mudah diikuti.	5	5	100
	<b>Rata-rata kelayakan</b>		<b>25</b>	<b>25</b>	<b>100</b>
2.	Isi Bahan Ajar	a) Isi bahan ajar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100
		b) Aktualisasi materi dalam bahan ajar sudah baik.	5	5	100
		c) Kejelasan bahan ajar dalam menyampaikan materi sudah baik.	5	5	100
		d) Cakupan materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5	80
		e) Kedalaman isi materi dalam bahan ajar sudah baik.	5	5	100
		f) Penggunaan contoh dalam materi pembelajaran sudah tepat.	5	5	100
	<b>Rata-rata kelayakan</b>		<b>29</b>	<b>30</b>	<b>96</b>
3.	Bahasa yang digunakan	a) Bahasa yang digunakan sudah baik.	4	5	80



	b) Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5	100
	c) Bahasa yang digunakan komunikatif.	4	5	80
	d) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80
	e) Redaksi dalam bahan ajar sudah cukup jelas.	5	5	100
	f) Tingkat kesalahan redaksi dalam bahan ajar sedikit.	5	5	100
	<b>Rata-rata kelayakan</b>	<b>27</b>	<b>30</b>	<b>90</b>
	<b>ANALISIS KESELURUHAN</b>	<b><math>\Sigma x = 81</math></b>	<b><math>\Sigma x_i = 85</math></b>	<b>95,2</b>



Lampiran 6. Tabel Hasil Penilaian Angket Praktisi pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi

**Tabel Hasil Penilaian Angket Praktisi pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi**  
**Oleh Fenin Inaya, S.Pd.**

No.	Aspek	Indikator	Skor		(% )
			x	x <sub>i</sub>	
1.	Desain Pembelajaran	a) Tujuan pembelajaran dipaparkan dengan jelas.	5	5	100
		b) Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar.	5	5	100
		c) Terdapat relevansi antara tujuan dan materi.	5	5	100
		d) Materi dalam bahan ajar diberikan secara runtut.	5	5	100
		e) Materi dalam bahan ajar mudah diikuti.	5	5	100
<b>Rata-rata kelayakan</b>			<b>25</b>	<b>25</b>	<b>100</b>
2.	Isi Bahan Ajar	a) Isi bahan ajar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100
		b) Aktualisasi materi dalam bahan ajar sudah baik.	5	5	100
		c) Kejelasan bahan ajar dalam menyampaikan materi sudah baik.	5	5	100
		d) Cakupan materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100
		e) Kedalaman isi materi dalam bahan ajar sudah baik.	4	5	80
		f) Penggunaan contoh dalam materi pembelajaran sudah tepat.	5	5	100
<b>Rata-rata kelayakan</b>			<b>29</b>	<b>30</b>	<b>96</b>
3.	Bahasa yang	a) Bahasa yang digunakan	5	5	100

	digunakan	sudah baik.			
		b) Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5	100
		c) Bahasa yang digunakan komunikatif.	5	5	100
		d) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80
		e) Redaksi dalam bahan ajar sudah cukup jelas.	5	5	100
		f) Tingkat kesalahan redaksi dalam bahan ajar sedikit.	5	5	100
		<b>Rata-rata kelayakan</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>97</b>
		<b>ANALISIS KESELURUHAN</b>	<b><math>\Sigma x = 83</math></b>	<b><math>\Sigma x_i = 85</math></b>	<b>98</b>



Lampiran 7. Tabel Hasil Penilaian Angket Responden pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi

**Tabel Hasil Penilaian Angket Responden pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi**

No.	Pertanyaan	Skor		(%5)
		x	x <sub>i</sub>	
<b>1. Desain Pembelajaran</b>				
a.	Saya tertarik pada kegiatan pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan BUDESI	168	170	98,8
b.	Saya dapat mengasah keterampilan menulis teks eksposisi dengan bantuan BUDESI	169	170	99
c.	Saya dapat menggali ide-ide kreatif menulis eksposisi dengan bantuan video/ animasi yang terdapat dalam bahan ajar	161	170	94,7
<b>Rata-rata kelayakan</b>		<b>498</b>	<b>510</b>	<b>97,5</b>
<b>2. Isi Bahan Ajar</b>				
a.	Uraian materi pada BUDESI mudah dipahami	166	170	97
b.	Tingkat kesesuaian gambar dan materi jelas	164	170	96
c.	Saya dapat belajar secara aktif dan mandiri dengan BUDESI	167	170	98
d.	Saya dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan intensitas belajar saya sendiri.	165	170	97
e.	Saya senang belajar melalui BUDESI daripada buku cetak/LKS.	163	170	95
<b>Rata-rata kelayakan</b>		<b>825</b>	<b>850</b>	<b>97</b>
<b>3. Bahasa yang Digunakan</b>				
a.	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan dalam bahan ajar/ BUDESI ini.	164	170	96
b.	Instuksi yang ada dalam bahan ajar/BUDESI sangat jelas.	166	170	97
<b>Rata-rata kelayakan</b>		<b>330</b>	<b>340</b>	<b>97</b>
<b>ANALISIS KESELURUHAN</b>		<b>Σx=1.653</b>	<b>Σx<sub>i</sub>=1.700</b>	<b>97</b>

**UJI VALIDASI BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF INTEGRATIF  
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI KELAS X SMA**

**Oleh: Ahli Teknologi Pembelajaran (IT)**

**A. Pengantar**

Validasi ahli IT dimaksudkan untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Hasil pengukuran yang diberikan ahli IT, dijadikan masukan bagi peneliti guna menyempurnakan produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/ Ibu sebagai ahli IT untuk mengisi angket ini. Atas kesediaan Bapak/ Ibu mengisi angket ini, peneliti ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Bapak/ibu dimohon untuk Mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor 0-5 secara objektif.
2. Pedoman pengisian angket adalah sebagai berikut.
  - Skor 5 jika sangat baik/sangat layak/sangat sesuai/sangat menarik/sangat mengerti/sangat bermanfaat/sangat memotivasi.
  - skor 4 jika baik/layak/sesuai/menarik/mengerti/bermanfaat/memotivasi.
  - Skor 3 jika cukup baik/cukup layak/cukup sesuai/cukup menarik/cukup mengerti/cukup bermanfaat/cukup memotivasi.
  - skor 2 jika kurang baik/kurang layak/kurang sesuai/kurang menarik/kurang mengerti/kurang bermanfaat/kurang memotivasi.
  - skor 1 jika sangat kurang baik/sangat kurang mengerti/sangat kurang bermanfaat/sangat kurang memotivasi.
3. Selain memberikan skor sesuai dengan pilihan tersebut, bapak/ibu juga Dimohon untuk memberikan komentar, kritik, dan saran dengan menuliskannya pada kolom yang telah disediakan peneliti.

**C. Data Pribadi Ahli Teknologi Pembelajaran (IT)**

Nama : Rifqi A'zom Mutaallimin  
NIP : 199205292019031009  
Pendidikan : S1 Teknologi Pendidikan.  
Pengalaman Kerja : 9 th  
Instansi Kerja : Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Ditjen Dikti/ristek  
Alamat : Senayan, Jakarta.

#### D. Angket

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Tampilan Bahan Ajar	a) Bahan ajar dapat diakses dengan mudah. b) Konten dalam bahan ajar informatif. c) Konten dalam bahan ajar menarik. d) Jenis dan ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas. e) Kombinasi warna (tema) dalam bahan ajar sesuai.				✓	✓
2.	Isi (Rekayasa Perangkat Lunak )	a) Bahan ajar dapat digunakan dengan baik ( <i>usability</i> ). b) Proses loading program bahan ajar cepat. c) Seluruh halaman pada bahan ajar berfungsi dengan baik. d) Struktur program bahan ajar sederhana dan mudah dipahami. e) <i>Link</i> dan <i>barcode</i> pada bahan ajar mengarah pada halaman yang dituju. f) Perpindahan antar halaman sudah tepat. g) Audio dan video berfungsi dengan baik. h) Bahan ajar dapat diakses melalui <i>smart phone</i> maupun PC. i) Seluruh halaman pada bahan ajar mudah untuk dioperasikan. j) Tata letak fasilitas mengerjakan telah sesuai.				✓	✓
3.	Penyajian	a) <i>Layout design</i> atau tata letak halaman (ditinjau dari segi letak, ukuran dan kesesuaian dengan teks yang dicantumkan) telah sesuai. b) <i>Layout design</i> atau tata letak halaman (ditinjau dari segi letak, ukuran dan kesesuaian dengan teks yang dicantumkan) menarik. c) Bentuk dan tata letak halaman (ditinjau dari segi letak, ukuran, dan kesesuaian dengan teks yang dicantumkan) konsisten.			✓	✓	✓

		d) Gambar, audio, dan video yang disajikan jelas dan sesuai dengan pembelajaran dalam bahan ajar.					✓
		e) Penyajian materi dan latihan dalam bahan ajar sudah jelas dan dapat dibaca.					✓
4.	Bahasa Penyajian Produk	a) Penggunaan bahasa dalam bahan ajar sudah baik.					✓
		b) Teks/ tulisan dalam bahan ajar mudah dipahami.					✓
		c) Pemilihan kata motivasi/ mutiara dalam bahan ajar sudah tepat.					✓

Komentar dan Saran Perbaikan	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kombinasi warna tema yang sesuai dengan isi, perlu dipertimbangkan kembali/ perhatikan kembali komposisi warna!</li> <li>- Tata letak perlu konsisten!</li> <li>- Jenis huruf dan besarnya buku perlu dipertimbangkan agar terlihat ideal dan sesuai.</li> </ul>	

Blitar, 23 Mei 2023

Penguji



Rifqi A'zom Mutaallimin

Lampiran 9. Uji Validasi Produk oleh Ahli Materi

**D. Angket**

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Pembelajaran	a) Tujuan pembelajaran dipaparkan dengan jelas. b) Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar. c) Terdapat relevansi antara tujuan dan materi. d) Materi dalam bahan ajar diberikan secara runtut. e) Materi dalam bahan ajar mudah diikuti.					✓ ✓ ✓ ✓ ✓
2.	Isi Bahan Ajar	a) Isi bahan ajar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. b) Aktualisasi materi dalam bahan ajar sudah baik. c) Kejelasan bahan ajar dalam menyampaikan materi sudah baik. d) Cakupan materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. e) Kedalaman isi materi dalam bahan ajar sudah baik. f) Penggunaan contoh dalam materi pembelajaran sudah tepat.				✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓
3.	Bahasa yang digunakan	a) Bahasa yang digunakan sudah baik. b) Bahasa yang digunakan mudah dipahami. c) Bahasa yang digunakan komunikatif d) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa. e) Redaksi dalam bahan ajar sudah cukup jelas. f) Tingkat kesalahan redaksi dalam bahan ajar sedikit.				✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓



## UJI VALIDASI BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF INTEGRATIF PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI KELAS X SMA

Oleh: Praktisi (Pendidik)

### A. Pengantar

Validasi ahli materi dimaksudkan untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Hasil pengukuran yang diberikan ahli materi, dijadikan masukan bagi peneliti guna menyempurnakan produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/ Ibu sebagai ahli materi untuk mengisi angket ini. Atas kesediaan Bapak/ Ibu mengisi angket ini, peneliti ucapkan terima kasih.

### B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk Mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor 0-5 secara objektif.
2. Pedoman pengisian angket adalah sebagai berikut.
  - Skor 5 jika sangat baik/sangat layak/sangat sesuai/sangat menarik/sangat mengerti/sangat bermanfaat/sangat memotivasi.
  - skor 4 jika baik/layak/sesuai/menarik/mengerti/bermanfaat/memotivasi.
  - Skor 3 jika cukup baik/cukup layak/cukup sesuai/cukup menarik/cukup mengerti/cukup bermanfaat/cukup memotivasi.
  - skor 2 jika kurang baik/kurang layak/kurang sesuai/kurang menarik/kurang mengerti/kurang bermanfaat/kurang memotivasi.
  - skor 1 jika sangat kurang baik/sangat kurang mengerti/sangat kurang bermanfaat/sangat kurang memotivasi.
3. Selain memberikan skor sesuai dengan pilihan tersebut, bapak/ibu juga Dimohon untuk memberikan komentar, kritik, dan saran dengan menuliskannya pada kolom yang telah disediakan peneliti.

### C. Data Pribadi Ahli Teknologi Pembelajaran (IT)

Nama : Fenin Inaya  
NIP : 199302082023212095  
Pendidikan : S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Pengalaman Kerja : 10 tahun  
Instansi Kerja : SMA Negeri 1 Srengat  
Alamat : Ponggok, Kab Blitar

Lampiran 10. Uji Validasi Produk oleh Praktisi

#### D. Angket

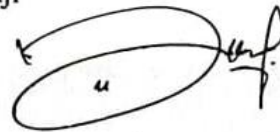
No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Pembelajaran	a) Tujuan pembelajaran dipaparkan dengan jelas.					✓
		b) Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar.					✓
		c) Terdapat relevansi antara tujuan dan materi.					✓
		d) Materi dalam bahan ajar diberikan secara runtut.					✓
		e) Materi dalam bahan ajar mudah diikuti.					✓
2.	Isi Bahan Ajar	g) Isi bahan ajar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
		h) Aktualisasi materi dalam bahan ajar sudah baik.					✓
		i) Kejelasan bahan ajar dalam menyampaikan materi sudah baik.					✓
		j) Cakupan materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
		k) Kedalaman isi materi dalam bahan ajar sudah baik.				✓	
l) Penggunaan contoh dalam materi pembelajaran sudah tepat.					✓		
3.	Bahasa yang digunakan	g) Bahasa yang digunakan sudah baik.					✓
		h) Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
		i) Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	✓
		j) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
		k) Redaksi dalam bahan ajar sudah cukup jelas.					✓
l) Tingkat kesalahan redaksi dalam bahan ajar sedikit.					✓		

**Komentar dan Saran Perbaikan**

Sudah sangat bagus dan menarik untuk digunakan pembelajaran

Blitar, 01 Agustus 2023

Penguji



Ferin Inaya

Lampiran 11. Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN BAHAN AJAR  
DIGITAL INTERAKTIF INTEGRATIF PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS EKSPOSISI KELAS X SMA**

**A. Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda centang (✓) pada kolom respon sesuai dengan tanggapanmu terhadap bahan ajar digital interaktif integratif pembelajaran menulis teks eksposisi kelas X SMA dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)
- c. Tidak Setuju (TS)
- d. Sangat Tidak Setuju (STS)

Jika terdapat saran dan masukan terkait bahan ajar ini, silakan ditulis pada kolom saran/ masukan! Atas kerjasamanya peneliti mengucapkan terima kasih.

**B. Identitas**

Nama : Novia Dwi Lestari  
 Kelas : X  
 No. Abs : 27  
 Sekolah : SMAN 1 Srengat

No.	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
<b>2. Desain Pembelajaran</b>					
a.	Saya tertarik pada kegiatan pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan BUDESI	✓			
b.	Saya dapat mengasah keterampilan menulis teks eksposisi dengan bantuan BUDESI		✓		
c.	Saya dapat menggali ide-ide kreatif menulis eksposisi dengan bantuan video/ animasi yang terdapat dalam bahan ajar	✓			
<b>3. Isi Bahan Ajar</b>					
a.	Uraian materi pada BUDESI mudah dipahami		✓		
b.	Tingkat kesesuaian gambar dan materi jelas		✓		
c.	Saya dapat belajar secara aktif dan mandiri dengan BUDESI	✓			
d.	Saya dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan intensitas belajar saya sendiri.	✓			
e.	Saya senang belajar melalui BUDESI daripada buku cetak/LKS.	✓			

4. Bahasa yang Digunakan					
a.	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan dalam bahan ajar/ BUDESI ini.		✓		
b.	Instuksi yang ada dalam bahan ajar/BUDESI sangat jelas.	✓			

Komentar/ Saran
Bagus dan menarik

Blitar, 2 Agustus 2023

Responden,



Novia Dwi Lestari