

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS *THINGLINK*
DALAM PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR KELAS VII SMP NEGERI 1
KRETEK TAHUN AJARAN 2021/2022**

Nia Dwi Anggita Putri, Nina Widyaningsih
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas PGRI Yogyakarta
niad6809@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini: (1) mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* sebagai bahan ajar pada pembelajaran menulis teks prosedur; (2) mengetahui kualitas bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* berdasarkan penilaian dari ahli; (3) mengetahui daya tarik peserta didik terhadap bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* yang dikembangkan; dan (4) mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* sebagai bahan ajar dalam pembelajaran teks prosedur. Jenis penelitian ini yaitu penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kretek pada tahun ajaran 2021/2022. Subjek pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas VII D dengan jumlah siswa 32. Prosedur pengembangan melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli bahan ajar, lembar validasi ahli materi, *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* sebagai bahan ajar dalam pembelajaran teks prosedur khususnya menulis teks prosedur; 2) kualitas bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* dalam pembelajaran teks prosedur dinyatakan valid. Berdasarkan penilaian ahli bahan ajar diperoleh jumlah skor 75 dengan rata-rata 4,68 dan memiliki kriteria sangat baik. Penilaian ahli materi diperoleh jumlah skor 82 dengan rata-rata 4,82 dan memiliki kriteria sangat baik; 3) respon siswa yang tinggi pada skor angket 318 dengan persentase 99,37% dan memiliki kriteria baik sekali; 4) penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* dinyatakan efektif dengan hasil rata-rata nilai siswa meningkat dan signifikan.

Kata kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Bahan Ajar Interaktif, *Thinglink*, Menulis Teks Prosedur, Model ADDIE

ABSTRACT

Purpose of this research: (1) develop interactive learning materials based on Thinglink as learning materials in write procedure text learning; (2) knowing the quality of interactive learning materials based on Thinglink from expert judgment; (3) knowing the attractiveness of students to interactive learning materials based on Thinglink develop; and (4) knowing the effectiveness of using interactive learning materials based on Thinglink as learning materials in procedure text learning. This type of research is a Research and Development (R&D) ADDIE model. The research was conducted at Kretek 1 Junior High School academic of 2021/2022. Subject the research was student of class VII D of 32 students. Development procedure through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques using student response questionnaires, teaching materials expert validation sheet, material expert validation sheet, pre-test, and post-test. The result of this research indicate that: 1) this research produces a product in the form of interactive learning materials based on Thinglink as learning materials in procedure text learning; 2) the quality of learning materials

based on Thinglink in procedure text learning is declared valid. Based on assessment of learning materials experts, get a total skor of 75 with an average of 4,68 and has very good criteria. Material expert assessment get a total skor of 82 with an average of 4,82 and has very good criteria; 3) high student response on a questionnaire score of 318 with a percentage of 99,37% and has very good criteria; 4) the use of interactive learning materials based on Thinglink declared effective with the result that the average score of students increased and was significant.

Keywords: Development, Learning Materials, Interactive Learning Materials, Thinglink, Writing Procedure Text, ADDIE model.

A. PENDAHULUAN

Suatu pembelajaran akan berhasil apabila aspek dalam pembelajaran terpenuhi. Menurut Rahyubi (2012: 234) mengemukakan bahwa aspek pembelajaran meliputi (1) tujuan pembelajaran, (2) kurikulum, (3) guru, (4) siswa, (5) metode, (6) bahan ajar, (7) media pembelajaran, dan (8) evaluasi hasil belajar. Semua aspek tersebut memiliki peran masing-masing dalam proses pembelajaran.

Menurut Yuberti (2014: 186) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Bahan ajar yang dirancang tidak hanya berisi materi pengetahuan, tetapi dilengkapi dengan materi keterampilan, petunjuk belajar, informasi mengenai kompetensi yang akan dicapai, latihan-latihan hingga evaluasi.

Dalam proses belajar dan berlatih, ada guru sebagai fasilitator yang menyediakan segala fasilitas belajar termasuk bahan ajar. Problematika yang terjadi secara umum adalah seringkali guru menggunakan bahan ajar yang belum tentu sesuai dengan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik. Guru menggunakan bahan ajar *instan* yang disediakan pemerintah atau bahan ajar yang diperjualbelikan di toko buku. Bahan-bahan ajar tersebut berupa tulisan-tulisan yang banyak, gambar *statis*, kurang bervariasi sehingga peserta didik merasa bosan dan minat belajar rendah.

Problematika secara khusus yang terjadi di SMP Negeri 1 Kretek pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII D yaitu guru masih menggunakan bahan ajar cetak dari pemerintah dan selama pembelajaran jarak jauh hanya menggunakan *Power Point Teks* (PPT) sederhana serta pemberian tugas-tugas yang dibagikan melalui grup *Whatsapp*, sedangkan karakteristik peserta didik di sana sudah banyak yang menguasai teknologi, fasilitas sekolah perihal jaringan internet dan lab komputer juga memadai.

Berkenaan dengan penjelasan tersebut, peneliti membuat alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran menulis teks prosedur yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berupa bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink*. Bahan ajar interaktif *Thinglink* merupakan bahan ajar berbasis web *Thinglink* yang didesain lengkap dengan memadukan berbagai media dan bersifat interaktif atau saling berhubungan dengan penggunaannya. Bahan ajar tersebut memadukan berbagai media mulai media gambar, audio, audiovisual, *hyperlink*, hingga game interaktif.

Menulis merupakan suatu kegiatan produktif dan ekspresif (Tarigan, 2008: 3). Perspektif dari ahli lain dikemukakan oleh Siddik (2016: 3) bahwa menulis merupakan kegiatan melahirkan atau mengungkapkan pikiran, perasaan melalui suatu lambang. Lambang-lambang tersebut berupa tulisan.

Dari beberapa perspektif ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan seseorang untuk menuangkan ide, gagasan, pikiran, melalui bentuk bahasa tulis dengan proses belajar dan berlatih sehingga maksud dalam tulisan dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

Menurut Harsiati, dkk (2017: 90) mengemukakan teks prosedur merupakan jenis teks guna memandu orang melakukan atau menghasilkan sesuatu sesuai prosedur. Perspektif lain diungkapkan oleh Maryanto, dkk (2014: 36) bahwa teks prosedur merupakan jenis teks yang berisi langkah-langkah/tahapan yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dari berbagai perspektif ahli di atas, dapat disimpulkan teks prosedur merupakan suatu teks tertulis yang berisi langkah-langkah prosedural melakukan, menggunakan, atau membuat sesuatu untuk mengarahkan pembaca mengikuti suatu proses secara tepat.

Menurut Tasri (2011: 5) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk konten yang dapat dimanfaatkan untuk belajar meliputi teks, gambar, foto, suara, video, animasi, dan lain sebagainya. Pandangan lain dikemukakan oleh Prastowo (2015: 17) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran. Sistematis dalam hal ini berupa penyusunan komponen yang harus ada dalam bahan ajar yang disusun berurutan. Komponen tersebut meliputi, adanya judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian, pemaparan materi, latihan-latihan soal, dan evaluasi.

Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang dibuat dengan kombinasi lebih dari 2 media meliputi audio, teks, grafik, gambar, animasi, video, dll yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan suatu perintah (Prastowo, 2015: 40-41). Menurut Jeffery, dkk (2021: 98) menjelaskan bahwa *Thinglink* merupakan platform teknologi pendidikan yang berpusat pada gambar, video, atau beberapa variasi akses lainnya yang mana ketika di "klik" dapat muncul gambar, teks, file audio, atau tautan lainnya untuk menciptakan pembelajaran visual interaktif. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* adalah bahan ajar berbasis web *Thinglink* yang didesain lengkap dengan memadukan berbagai media dan bersifat interaktif atau saling berhubungan dengan penggunaannya.

B. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016: 297) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk-produk pengembangan tertentu dan menguji tingkat keefektifan produk yang dihasilkan.

Perspektif lain diungkapkan oleh Tegeh, dkk (2013: 14) mengemukakan bahwa penelitian R&D merupakan strategi penelitian yang ampuh untuk mengatasi problematika dalam pembelajaran dengan mengembangkan suatu produk tertentu.

2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Puspasari, dkk (2019: 141) mengemukakan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang cocok digunakan untuk berbagai pengembangan produk meliputi model, strategi pembelajaran, metode, media, dan bahan ajar.

Langkah pertama yaitu tahap *Analyze*/Analisis berupa analisis kondisi pembelajaran, analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakter peserta didik. Langkah kedua yaitu tahap *Design*/Perancangan berupa penyusunan produk bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* dan perangkat penilaian pembelajaran lainnya. Tahap ketiga yaitu pengembangan produk dan instrumen lainnya. Tahap keempat yaitu mengimplementasikan produk dan instrumen dalam pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi produk berdasarkan masukan dari para responden.

3. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk menggunakan desain *before-after*. Menurut Sugiyono (2016: 303) mengemukakan desain *before-after* merupakan desain dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan produk yang baru. Dalam hal ini yaitu membandingkan nilai pretest (sebelum menggunakan produk) dengan nilai posttest (sesudah menggunakan produk).

4. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bulan September 2021-selesai pada tahun ajaran 2021/2022. Tempat penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Kretek yang beralamat di Donotirto, Kretek, Bantul.

5. Subjek Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII D SMP Negeri 1 Kretek dengan jumlah 8 siswa sebagai subjek uji kelompok kecil, dan 32 siswa sebagai subjek uji kelompok besar.

6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket respon siswa, angket respon guru, angket validasi bahan ajar, dan angket validasi ahli materi. Angket yang ditujukan untuk ahli bahan ajar dan ahli materi menggunakan angket berbentuk skala likert dengan pemberian skor 1 sampai dengan 5. Angket respon siswa dan guru menggunakan angket berbentuk skala Guttman dengan interval jawaban "ya" dan "tidak".

b. Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tes dilakukan 2 tahap yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum peserta didik menggunakan produk pengembangan, sedangkan *post-test* dilakukan sesudah peserta didik menggunakan produk pengembangan. Tes ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti.

7. Teknik Analisis Data

a. Teknik Analisis Kualitas Bahan ajar

Tingkat kualitas bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dapat diperoleh dari data lembar angket ahli bahan ajar dan ahli materi. Tabulasi data menggunakan penilaian skala Likert 5 yaitu skor 5 (sangat baik), skor 4 (baik), skor 3 (cukup), skor 2 (kurang), dan skor 1 (sangat kurang). Kemudian akan dihitung skor rata-rata angket menurut Widoyoko dalam Yanti (2020:3) yaitu:

$$\text{Rata-rata skor angket} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Banyak Butir}}$$

Setelah diketahui skor rata-rata angket, kemudian skor tersebut dikonversi menjadi data kualitatif sesuai dengan kriteria Widoyoko dalam Yanti (2020: 3) sebagai berikut:

Rentang Rata-rata Skor	Kriteria
>4,2	Sangat Baik
>3,4 - 4,2	Baik
>2,6 - 3,4	Cukup
>1,8 - 2,6	Kurang
1,8	Sangat Kurang

Kualitas bahan ajar dikatakan valid apabila kriteria minimal mencapai tingkat cukup.

b. Teknik Analisis Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Angket respon peserta didik dan guru menggunakan skala Guttman dengan opsi jawaban “ya” dan “tidak”. Rumus pengolahan data angket respon peserta didik dan guru sebagai berikut:

Nilai persentase =

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil persentase diubah ke dalam bentuk nilai menurut Sunarti dan Selly (2014: 191) sebagai berikut:

Interval Persentase	Skala Nilai	Ket.
85%-100%	A	Baik Sekali
75%-84%	B	Baik
60%-74%	C	Cukup
40%-59%	D	Kurang
0%-39%	E	Gagal

c. Teknik Analisis Keefektifan

Keefektifan produk diperoleh dari data hasil belajar berupa hasil *pre-test* dan *post-test*. Analisis keefektifan tersebut dapat diperoleh dengan uji normalitas menggunakan program aplikasi SPSS 25 dengan teknik analisis *Shapiro-Wilk*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05. Kemudian dilakukan uji *paired samples T-test* menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan rumus menurut Sunarti dan Selly (2014: 97) sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\frac{\sqrt{n \sum D^2 - (\sum D)^2}}{n - 1}}$$

Keterangan:

t= koefisien yang dicari

D= perbedaan skor kedua tes ($X_1 - X_2$)

ΣD = jumlah perbedaan skor kedua tes

n = jumlah subjek

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi dan Hasil Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis ini meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis kurikulum di SMP N 1 Kretek kelas VII D menggunakan kurikulum 2013 yang mana mencakup aspek KI, KD, indikator pencapaian, dan silabus. Dari berbagai aspek tersebut kemudian digunakan sebagai acuan untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Selanjutnya, hasil analisis kebutuhan diperoleh data bahwa kurangnya pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar interaktif terutama bahan ajar berbasis teknologi. Hal tersebut juga disebabkan oleh faktor keterbatasan waktu dan keinginan guru menggunakan bahan ajar *instan*. Oleh sebab itu, guru hanya menggunakan bahan ajar apa adanya seperti PPT, buku paket dari kemendikbud, serta metode ceramah. Padahal fasilitas sekolah seperti komputer dan jaringan internet memadai. Fasilitas tersebut bisa dimanfaatkan untuk pengembangan bahan ajar berbasis teknologi.

Selanjutnya, hasil analisis karakteristik peserta didik di SMP N 1 Kretek kelas VII D diperoleh data bahwa siswa sudah paham terkait teknologi dan menginginkan kegiatan belajar yang interaktif, bervariasi/tidak monoton, ditambah lagi dengan situasi pembelajaran pada masa covid-19 ini yang membuat mereka sangat bosan.

2. Deskripsi dan Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini merupakan tahap penyusunan rancangan produk dan penyusunan instrument penelitian. Tahap merancang produk bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* meliputi pemilihan materi, pengumpulan materi, pembuatan soal teks prosedur, dan merancang pembuatan produk bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink*.

Kemudian, tahap merancang instrumen penelitian menghasilkan instrumen penilaian ahli bahan ajar, ahli materi, angket respon siswa, angket respon guru, dan instrumen soal *pre-test* dan *post-test*.

3. Deskripsi dan Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Produk pengembangan dan instrumen penelitian yang sudah dirancang sebelumnya, pada tahap ini mulai dikembangkan menjadi produk dan instrumen yang lebih konkret. Selanjutnya, hasil dari pengembangan tersebut dikonsultasikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan produk.

Pada tahap pengembangan produk bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* meliputi tahap pembuatan background, tahap pembuatan tombol interaktif, tahap pengisian petunjuk penggunaan, tahap pengisian kompetensi dasar dan indikator pencapaian, tahap pengisian konten materi, tahap

penyampaian contoh, tahap pengisian konten latihan soal game interaktif, tahap pengisian soal evaluasi, dan tahap pengisian suara.

Hasil dari validasi desain oleh ahli bahan ajar diperoleh jumlah skor 75 dengan rata-rata skor 4,68 dan memiliki kriteria produk “sangat baik”, sedangkan, hasil validasi oleh ahli materi diperoleh jumlah skor 82 dengan rata-rata skor 4,82 dan memiliki kriteria “sangat baik”.

4. Deskripsi dan Hasil Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi terdapat beberapa tahapan yaitu uji coba kelompok kecil (8 siswa), uji coba kelompok besar (32 siswa), penyebaran angket respon peserta didik penyebaran angket respon guru, dan pemberian tes sebagai alat ukur keefektifan produk bahan ajar yang telah dikembangkan.

Penyebaran angket repon siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan total skor 79 dengan persentase 98,75% dan memiliki kriteria “baik sekali”. Selanjutnya, penyebaran angket respon siswa pada uji coba kelompok besar menunjukkan total skor 318 dengan persentase 99,37% dan memiliki kriteria “baik sekali”. Kemudian, angket respon guru menunjukkan total skor 10 dengan persentase 100% dan memiliki kriteria “baik sekali”.

Uji keefektifan produk melalui tahap uji normalitas data dan uji *paired samples t-test* dengan teknik *Shapiro-Wilk* menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25. Hasil dari uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi *pre-test* (0,188) dan *post-test* (0,059) > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Selanjutnya, Hasil dari uji-t dengan jumlah responden 32 menunjukkan data nilai rata-rata yang meningkat dari uji *pre-test* sebelum menggunakan produk bahan ajar Thinglink sebesar 51,7188 menjadi 84,2188 setelah menggunakan produk bahan ajar, kemudian meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari 3,13% menjadi 96,87%, selanjutnya memiliki nilai signifikansi 0,000 (0,00 < 0,05), serta hasil perbandingan $t_{hitung} (20,680) > t_{tabel} (2,039)$, maka dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar interaktif berbasis Thinglink yang digunakan dalam pembelajaran teks prosedur memiliki pengaruh dalam meningkatnya hasil belajar siswa atau dapat dinyatakan efektif.

5. Deskripsi dan Hasil Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini, peneliti menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif diperoleh data dari masukan para ahli bahan ajar dan ahli materi, sedangkan evaluasi sumatif diperoleh data dari uji *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari evaluasi formatif diperoleh data bahwa tidak ada revisi dalam produk pengembangan sedangkan hasil dari evaluasi sumatif diperoleh data bahwa nilai siswa meningkat setelah menggunakan bahan ajar interaktif berbasis Thinglink pada pembelajaran teks prosedur.

6. Deskripsi Pembahasan dengan Penelitian Terdahulu

Pada penelitian terdahulu juga banyak peneliti yang mengembangkan bahan ajar. Walaupun sudah banyak peneliti yang mengembangkan bahan ajar,

tetapi belum ada yang mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink*. Kebanyakan penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar yang masih bersifat 1 arah atau *statis*, bukan bahan ajar yang bersifat interaktif. Kemudian, bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian terdahulu banyak mengembangkan bahan ajar yang memerlukan *space* penyimpanan yang besar pada perangkat *handphone*, komputer, atau laptop. Bisa dikatakan pengembangan bahan ajar berbasis *offline* seperti berbentuk buku digital atau video yang harus didownload, berbentuk *software* aplikasi yang harus diinstal pada perangkat, berbentuk *compact disk* yang harus diinstal di perangkat, atau bahan ajar berbentuk buku cetak yang harus dibawa.

Melalui pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* ini, peserta didik dapat mengakses produk bahan ajar kapan pun dan di mana pun secara *online* dan tidak memerlukan *space* penyimpanan pada perangkat *handphone*, komputer, atau laptop. Oleh sebab itu, penelitian ini menyumbang pengetahuan dalam segi pengembangan produk bahan ajar berbasis *web online* (*Thinglink*) dengan uji coba produk dalam kelompok besar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* dalam pembelajaran teks prosedur kelas VII SMP Negeri 1 Kretek.
2. Kualitas produk pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* memiliki kriteria "sangat baik" dan dinyatakan valid. Produk pengembangan harus melalui proses uji kualitas oleh ahli bahan ajar dan ahli materi sebelum digunakan dalam penelitian. Hasil validasi oleh ahli bahan ajar diperoleh jumlah skor 75 dengan rata-rata skor 4,68 dan memiliki kriteria produk "sangat baik". Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli materi diperoleh jumlah skor 82 dengan rata-rata skor 4,82 dan memiliki kriteria "sangat baik".
3. Daya tarik peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* tinggi. Hal ini berdasar pada angket yang telah dianalisis memperoleh total skor 318 dengan persentase 99,37%. Berdasarkan persentase pada rentang 85%-100% memiliki kriteria "baik sekali".
4. Penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* dalam pembelajaran teks prosedur terbukti efektif. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data rata-rata pada uji *pre-test* dan *post-test* dari 32 responden mengalami kenaikan yaitu dari 51,7188 menjadi 84,2188. Data persentase ketuntasan belajar juga mengalami kenaikan dari 3,13% menjadi 96,87%. Persentase 3,13% diperoleh dari data *pre-test* dengan jumlah siswa yang tuntas 1 orang, dan yang tidak tuntas 31 orang. Persentase

96,87% diperoleh dari data post-test dengan jumlah siswa yang tuntas 31 orang, dan yang tidak tuntas 1 orang. selanjutnya, dari uji-t diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($0,00 < 0,05$) dan hasil perbandingan t_{hitung} (20,680) $> t_{tabel}$ (2,039).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif sumber belajar pada materi teks prosedur.
2. Produk pengembangan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang interaktif pada pembelajaran jarak jauh.
3. Pengembangan produk bahan ajar ini dapat diterapkan pada materi-materi yang lain supaya peserta didik tidak merasa jenuh. Penerapan tersebut tentu dengan memperhatikan situasi dan kondisi dari berbagai komponen.

DAFTAR PUSTAKA

- Harsiati, Titik, Trianto, A, dan Kosasih, E. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jeffery, A.J, Rogers, S.L, Jeffery, K.L, Hobson, L. 2021. "A Flexible, Open, and Interactive Digital Platform to Support online and blended experiential learning environments: Thinglink and Thin Sections. *Journal Geoscience Communication*, Vol 4 (1), 95-110, (<https://gc.copernicus.org/articles/4/95/2021/>, diunduh 08 Mei 2021).
- Maryanto, dkk. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Puspasari, R., dan Suryaningsih. 2019. "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE". *Journal of Madives*, Vol 3(1), 137-152, (<http://e-journal.ivet.ac.id>, diunduh 20 Mei 2021).
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Siddik, Mohammad. 2016. *Dasar-dasar Menulis*. Malang: Tunggal Mandiri Publishing
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Sunarti dan Selly. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis*. Bandung: Angkasa Bandung
- Tasri, Lu'mu. 2011. "Bahan Ajar Berbasis Web". *Jurnal Medtek*. Vol 3 (2), 1-8
- Tegeh, I.M, Kirna, I.M. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model". *Jurnal Ika*, Vol 11 (1), 12-26, (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>, diunduh 20 Mei 2021).
- Yanti, N.S, Huda, Y. 2020. "Analisis Tingkat Kelayakan Aplikasi Android APPYPIE Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Vocational Teknik elektronika dan Informatika*, Vol 8 (1), 1-8, (<http://ejournal.unp.ac.id>, diunduh 25 Mei 2021).
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Lampung: Anugrah Utama Raharja.