

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Interaktif Materi Teks Ceramah Kelas XI

Suyanti¹, Rita², Nila Safina³

¹ Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

² Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

³ Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

This study aimed to develop and test the feasibility and determine the effectiveness of interactive media-based on teaching materials for class XI. The population from class XI SMAS Bani Adam Mabar as 79 students and the sample as 21 students. This study used development research that usually called R&D (Research and Development) with 4D model. The procedure used four stages: (1) Define, (2) Design, (3) Develop, (4) Disseminate. The results indicated that Interactive Media-Based Teaching Materials for Class XI are very suitable in learning by previously through a validation test of 2 material experts and 2 media experts. The result of material expert I is 77%, material expert II is 89%, media expert I is 85% and media expert II is 75%. Furthermore, interactive media-based teaching materials for class XI were tested on 1 teacher of Indonesian language studies and 21 students of class XI in SMAS BANI ADAM Mabar. For trials on teachers in the field of study, the results were 83% or very good criteria, and for trials on students, the results were 92% or very good criteria. In addition, after the effectiveness test was carried out by providing evaluations to students, it was obtained that the students' scores reached the Minimum Completeness Criteria (KKM). Then it can be concluded that interactive media-based teaching materials for class XI are very feasible and effective to be used in learning.

ARTICLE HISTORY

Submitted 07/01/2023

Revised 17/01/2023

Accepted 30/01/2023

KEYWORDS

Development; Teaching Materials; Interactive Media, Lecture Text

CITATION (APA 6th Edition)

Suyanti, Rita, Nila, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Interaktif Materi Teks Ceramah Kelas XI. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*. 3(1), page-page.

*CORRESPONDANCE AUTHOR

Suyantisanti173@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan di era globalisasi yang menjadi pengaruh dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), melalui pendidikan manusia lebih berusaha meningkatkan potensinya dalam berbagai keterampilan yang dimilikinya. Upaya yang bisa dilakukan untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas yaitu dengan pendidikan karena pendidikan merupakan hal yang pokok bagi manusia. Dalam lingkungan pendidikan proses belajar mengajar tidak lepas dari peran guru dalam memberikan pembelajaran-pembelajaran ke peserta didiknya. Salah satu pembelajaran tersebut adalah pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis teks. Maksudnya materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dibelajarkan berbagai macam teks-teks. Salah satu teks yang dipelajari yaitu teks ceramah. Pembelajaran teks ceramah tidak terlepas dari sumber belajar yang digunakan. Salah satu sumber yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran teks ceramah adalah menggunakan bahan ajar. Prastowo (2011), "Dalam pendidikan era saat ini, penggunaan bahan ajar sebahagian besar masih menggunakan bahan ajar cetak, seperti buku pelajaran yang sewaktu-waktu tidak bisa digunakan oleh peserta didik atau dapat dikatakan kurang praktis, sehingga dalam hal ini penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih sangat kurang. Selain bahan ajar dalam proses belajar mengajar guru juga menggunakan media dalam menunjang proses pembelajarannya. Salah satu media pembelajaran adalah media interaktif. Lestari (2020:4), "Dalam media interaktif, interaksi merupakan salah satu fitur yang menonjol dan memungkinkan pembelajaran yang aktif, yang tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar tetapi juga melakukan sesuatu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas XI di SMAS BANI ADAM Medan Sumatera Utara menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam mempelajari materi teks ceramah masih berbasis teks, masih minimnya penggunaan bahan ajar berbasis media interaktif, kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari teks ceramah, dan belum adanya pengembangan bahan ajar yang membantu dalam pembelajaran teks ceramah. Hal

tersebut dikarenakan keterbatasan waktu mengajar di masa paska pandemi adalah kendala guru dalam mengembangkan bahan ajar, dan menggunakan bahan ajar yang berbasis teknologi seperti penggunaan in-focus dan laptop karena dalam persiapan untuk menggunakannya memerlukan waktu yang lumayan lama sehingga waktu belajar menjadi tidak efisien di masa paska pandemi. Melihat permasalahan tersebut peneliti menganggap penting adanya pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi teks ceramah.

PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa disebut Research and Development (R&D). Sugiyono (2019:297), "Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut." Trianto (2011:243), "Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk tertentu." Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau menyempurnakan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.

Dalam pengembangannya peneliti mengembangkan bahan ajar berbentuk teks khususnya materi teks ceramah menjadi bahan ajar berbasis media interaktif berupa video pembelajaran dengan bantuan aplikasi XRecorder dan menggunakan penelitian pengembangan model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu define, design, develop, dan desiminate.

1. Tahap Define

a. Analysis front-end

Dalam tahap ini peneliti melakukan kunjungan ke sekolah dan wawancara ke guru bidang studi Bahasa Indonesia dengan tujuan untuk mencari masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran materi teks ceramah.

b. Learner analysis

Dalam tahap ini peneliti melakukan identifikasi bagaimana karakteristik peserta didik melalui wawancara ke peserta didik dengan tujuan untuk mencari tahu kesulitan peserta didik dalam pembelajaran.

c. Analisis konsep

Dalam tahapan ini peneliti melakukan wawancara ke guru bidang studi Bahasa Indonesia dengan tujuan untuk mengidentifikasi konsep pokok dari materi teks ceramah yang biasa diajarkan oleh guru.

d. Analisis tugas

Tahap berikutnya adalah tahap analisis tugas. Dalam tahapan ini peneliti melakukan wawancara ke guru bidang studi Bahasa Indonesia dengan tujuan untuk mengetahui tugas-tugas yang biasa diberikan guru ke peserta didik dalam pembelajaran.

e. Perumusan tujuan

Dalam tahapan ini peneliti merangkum hasil wawancara yang sudah dilakukan pada tahapan analisis front-end, learner analysis, analisis konsep, dan analisis tugas, dengan selanjutnya membuat rumusan tujuan-tujuan pembelajaran yang akan dicapai berdasarkan permasalahan yang ditemukan untuk dijadikan dasar dalam merancang produk yang akan dikembangkan.

2. Tahap Design (Desain)

Tahap design merupakan tahapan perencanaan produk. Tahapan ini mencakup tiga langkah, yaitu pemilihan bahan ajar, pemilihan format, dan rancangan awal.

a. Pemilihan bahan ajar

Dalam tahapan ini peneliti memilih bahan ajar yang akan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang sudah dirumuskan pada tahap sebelumnya yaitu tahap define. Dalam penelitian ini peneliti memilih bahan ajar berupa buku siswa yang akan dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis media interaktif yaitu berupa video pembelajaran karena bahan ajar berbasis media interaktif berupa video pembelajaran sangat relevan pada saat ini.

b. Pemilihan format

Dalam tahapan ini peneliti memilih format pembelajaran yang diperlukan dalam perancangan produk. Peneliti memilih gambar background, warna, teks, animasi bergerak, efek suara, dan juga penyusunan materi dan bentuk evaluasi pembelajaran.

c. Rancangan awal

Dalam tahap ini setelah peneliti memilih format pembelajaran maka langkah selanjutnya adalah membuat konsep rancangan pembelajaran terkait teks ceramah lalu memasukkannya ke dalam media yang sudah dipilih yaitu media interaktif dengan menggunakan aplikasi XRecorder, sehingga menghasilkan rancangan video pembelajaran terkait materi teks ceramah.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) Validasi ahli materi dan media, (2) Uji coba.

a. Validasi Ahli Materi dan Media

Setelah tahapan design produk, bahan ajar menuju tahap selanjutnya yaitu tahapan validasi yaitu produk akan divalidasi oleh dosen ahli untuk mengetahui kelayakan bahan ajar. Penilaian kelayakan produk pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif materi teks ceramah kelas XI diberikan oleh 4 dosen ahli, yang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Adapun instrument validasi yang digunakan adalah instrument penilaian menggunakan skala likert. Berikut hasil penilaian validasi yang diberikan para ahli:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No:	Indikator Penilaian	Skor	
		V1	V2
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.	3	3
2.	Kesesuaian materi pada video pembelajaran dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	3	4
3.	Kesesuaian materi dalam video pembelajaran dengan indikator.	3	3
4.	Kejelasan petunjuk pembelajaran.	3	4
5.	Materi mudah dipahami oleh siswa.	3	4
6.	Keruntutan materi pada video pembelajaran.	3	3
7.	Materi dalam video pembelajaran dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.	3	4
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	3	4
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik pengguna.	3	3
10.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	4	4
11.	Bahasa yang digunakan dialogis dan interaktif.	4	4
12.	Bahasa petunjuk penggunaan jelas.	3	4
13.	Kosa kata dalam video pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran.	3	4
14.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran sesuai dengan kaidah kebahasaan.	3	4
15.	Sistematika materi yang disajikan dalam bahan ajar tepat.	3	4
16.	Materi yang disampaikan dalam video pembelajaran sesuai dengan kompetensi.	3	4
17.	Alur penyampaian materi dalam media sudah sesuai.	3	4
18.	Isi materi dapat dengan mudah di pahami.	3	4
19.	Kesesuaian bahan ajar video pembelajaran dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.	3	3
20.	Penggunaan bahan ajar dapat memberikan motivasi kepada siswa.	3	3
21.	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan dalam video pembelajaran.	3	3
22.	Soal evaluasi sesuai dengan kompetensi dasar.	3	3
23.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator yang disajikan.	3	3
24.	Evaluasi dapat dikerjakan dengan mudah	3	3
25.	Penyajian nya tidak rumit dan dapat di pahami	3	3
Jumlah Skor Yang Diperoleh		77	89
Jumlah Skor Maksimal		100	100

	Persentase	77%	89%
	Kriteria	Sangat layak	Sangat layak

Tabel 2 Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No:	Indikator Penilaian	Skor	
		V1	V2
1.	Tampilan awal dalam bahan ajar berbasis media interaktif menarik.	3	3
2.	Gambar (ilustrasi) yang digunakan dalam bahan ajar berbasis media interaktif jelas.	4	3
3.	Musik pengiring dalam materi pelajaran menarik.	3	3
4.	Tata letak tombol navigasi (lanjut,kembali) dalam bahan ajar berbasis media interaktif tepat.	4	3
5.	Kesesuaian judul media dengan materi disajikan.	3	3
6.	Program yang disajikan memberikan umpan balik ke pengguna.	3	3
7.	Petunjuk setiap aktifitas dalam program mudah dipahami.	4	3
8.	Ukuran gambar dapat terlihat dengan jelas.	4	3
9.	Gambar latar belakang yang digunakan menarik.	3	3
10.	Suara yang disajikan terdengar dengan jelas.	3	3
11.	Pemakaian jenis huruf dalam bahan ajar berbasis multimedia sesuai.	4	3
12.	Jenis dan ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas.	3	3
13.	Susunan kalimat pada setiap slide mudah dibaca dan dipahami.	4	3
14.	Efek musik yang disajikan terdengar dengan jelas.	3	3
15.	Lay out yang digunakan pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif sesuai.	4	3
16.	Navigasi dapat berfungsi dengan baik.	3	3
17.	Navigasi mudah digunakan.	3	3
18.	Sistem pengoperasian bahan ajar berbasis media interaktif mudah.	4	3
19.	Materi pelajaran dalam bahan ajar berbasis media interaktif mudah dipahami.	3	3
20.	Bahan ajar berbasis media yang digunakan sesuai dengan karakteristik pengguna.	3	3
21.	Program dapat Mempermudah Proses pembelajaran dan mampu memberi motivasi belajar pada siswa.	3	3
22.	Program mudah diakses dan dimanfaatkan.	4	3
23.	Program dapat digunakan tanpa masalah/error.	4	3
24.	Program yang disajikan memberikan umpan balik kepada pengguna.	3	3
25.	Meningkatkan pengetahuan pengguna di bidang teknologi.	3	3
Jumlah Skor Yang Diperoleh		85	75
Jumlah Skor Maksimal		100	100
Persentase		85 %	75 %
Kriteria		Sangat Layak	Sangat Layak

b. Uji Coba Produk

Setelah melalui proses validasi dan produk pembelajaran dinyatakan pantas untuk diuji cobakan ke peserta didik, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk pengembangan ke guru bidang studi bahasa Indonesia dan peserta didik. Produk pengembangan yang diuji cobakan adalah bahan ajar berbasis media interaktif materi teks ceramah kelas XI berupa video pembelajaran. Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon dari siswa dan guru bidang studi. Uji coba dilakukan secara terbatas yaitu diujicobakan ke 1 guru Bahasa Indonesia dan 21 peserta didik kelas XI IPS-1 SMAS BANI ADAM Medan Sumatera Utara. Angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan produk memiliki 4 jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat bahan ajar berbasis media interaktif berupa video pembelajaran. Selanjutnya hasil dari skor penilaian dicari rata-ratanya, dan dikonversikan ke pernyataan untuk menentukan daya tarik produk yang dikembangkan.

Berikut adalah hasil respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis media interaktif materi teks ceramah kelas XI berupa video pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Respon Guru

No:	Pernyataan	Skor
1.	Tampilan video pembelajaran menarik.	3
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	3
3.	Paparan materi dalam video pembelajaran jelas.	4
4.	Sistematika uraian materi yang disajikan dalam video pembelajaran tepat.	3
5.	Gambar dan materi dalam video pembelajaran sesuai.	4
6.	Ruang Lingkup Materi yang di sajikan dengan tujuan pembelajaran yang sesuai.	3
7.	Tulisan pada video pembelajaran sesuai dan jelas.	3
8.	Soal evaluasi dalam video pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar.	3
9.	Penggunaan video pembelajaran dapat memberikan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.	3
10.	Penggunaan video pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.	4
Jumlah Skor Yang Diperoleh		33
Jumlah Skor Maksimal		40
Persentase		83 %
Kriteria		Sangat Baik

Hasil persentase dihitung melalui rumus berikut:

$$p = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan analisis perhitungan nilai persentase yang diperoleh dari guru bidang studi adalah 83% dengan kriteria Sangat Baik.

Tabel 4 Hasil Respon Peserta Didik

No:	Nama Siswa	Alternatif Skor				Persentase
		4	3	2	1	
1.	Amelinda	5	5	0	0	88 %
2.	Aulia Ramadhani	6	4	0	0	90 %
3.	Annisa Nur Hikmah	9	1	0	0	98 %
4.	Dimas	2	8	0	0	80 %
5.	Fikri Al-Khairi S	6	4	0	0	90 %
6.	Gladis Maulia Prasetya	9	1	0	0	98 %
7.	Latifah Nisa Putri	9	1	0	0	98 %
8.	Muhammad Alfa Reza	5	5	0	0	88 %
9.	Maya Irawati	9	1	0	0	98 %
10.	Muflihun Bintang	5	5	0	0	88 %
11.	Muhaddir Girsang	6	4	0	0	90 %
12.	Nur Hikmah Manik	8	2	0	0	95 %
13.	Putri Amanda	5	5	0	0	88 %
14.	Rado Prayudha	9	1	0	0	98 %
15.	Ramadan Maharaja	6	4	0	0	90 %
16.	Ranty Syahputri	9	1	0	0	98 %
17.	Riki Ramadhana	7	3	0	0	93 %
18.	Sindi Manalu	6	4	0	0	90 %
19.	Siti Hajizah Hafni Nst	5	5	0	0	88 %
20.	Sofiah Dabutar	9	1	0	0	98 %
21.	Atikah Rahmah	7	3	0	0	93 %
Jumlah Skor		772				
Jumlah Skor Maksimal		840				

Rata-Rata Persentase	92%
Kriteria	Sangat Baik

Hasil persentase dihitung melalui rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan analisis perhitungan nilai persentase yang diperoleh dari peserta didik adalah 92% dengan kriteria Sangat Baik.

Berdasarkan hasil wawancara ke guru bidang studi diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bidang studi bahasa Indonesia yang ditetapkan sekolah adalah 70. Oleh karena itu dalam mengerjakan evaluasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan dapat mencapai nilai dari KKM tersebut. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis media interaktif materi teks ceramah kelas XI berupa video pembelajaran, peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan evaluasi yang ada di dalam produk pengembangan. Setelah melakukan evaluasi nilai yang didapat peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Kefektifan Produk Dalam Pembelajaran

No:	Nama Siswa	KKM	Nilai	
			KD 3.6	KD 4.6
1.	Amelinda	70	83	81
2.	Aulia Ramadhani	70	80	74
3.	Annisa Nur Hikmah	70	85	76
4.	Dimas	70	83	80
5.	Fikri Al-Khairi S	70	80	80
6.	Gladis Maulia Prasetia	70	90	80
7.	Latifah Nisa Putri	70	83	80
8.	Muhammad Alfa Reza	70	80	75
9.	Maya Irawati	70	90	73
10.	Muflihun Bintang	70	90	73
11.	Muhaddir Girsang	70	85	80
12.	Nur Hikmah Manik	70	80	80
13.	Putri Amanda	70	80	73
14.	Rado Prayudha	70	85	80
15.	Ramadan Maharaja	70	90	77
16.	Ranty Syahputri	70	85	77
17.	Riki Ramadhana	70	85	73
18.	Sindi Manalu	70	90	81
19.	Siti Hajizah Hafni Nst	70	85	81
20.	Sofiah Dabutar	70	85	77
21.	Atikah Rahmah	70	80	73

Berdasarkan hasil evaluasi peserta didik yang diberikan pada proses uji coba bahan ajar berbasis media interaktif materi teks ceramah kelas XI berupa video pembelajaran ke 21 peserta didik kelas XI IPS-1 SMAS BANI ADAM Sumatera Utara, dapat dilihat nilai para peserta didik sesuai dan di atas Kriteria Ketuntasan Minimal KKM. Oleh karena itu bahan ajar berbasis media interaktif materi teks ceramah kelas XI berupa video pembelajaran dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi ceramah.

Tahapan Desimiante

Tahapan disseminate adalah tahap akhir pengembangan. Dalam tahap ini jika produk pembelajaran sudah jadi dan sudah dikatakan layak untuk disebar maka produk akan disebar. Dalam tahapan ini peneliti menyebarkan produk

pembelajaran tersebut di SMAS BANI ADAM Sumatera Utara dengan mengunggah video pembelajaran tersebut di akun youtube untuk kemudian dapat dibagikan link youtube ke grup WhatsApp.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif berbasis media interaktif materi teks ceramah kelas XI ini dikembangkan dengan proses sebagai berikut: Dikembangkan dengan menggunakan aplikasi XRecorder dan di sebarakan lewat media sosial youtube dan WatsApp. Dikembangkan berdasarkan prosedur penelitian pengembangan (R&D) dengan Model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu: Define, yang terdiri dari tahapan analysis front-end, learner analysis, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan. Design, yang terdiri dari tahapan pemilihan bahan ajar, pemilihan format, dan merancang rancangan awal. Develop, yang terdiri dari tahapan validasi, revisi, dan uji coba produk. Dessiminate, yang merupakan tahap akhir yaitu tahap penyebaran produk pengembangan.

Kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif materi teks ceramah kelas XI disimpulkan sebagai berikut: Ditinjau dari hasil validasi oleh ahli materi, bahan ajar berbasis media interaktif materi teks ceramah memperoleh nilai persentase dari validator ahli materi pertama sebesar 77% dan ahli materi kedua sebesar 89%. Ditinjau dari hasil validasi oleh ahli media, bahan ajar berbasis media interaktif materi teks ceramah memperoleh nilai persentase dari validator ahli media pertama sebesar 85% dan ahli media kedua sebesar 75%. Keefektifan bahan ajar berbasis media interaktif materi teks ceramah kelas XI mendapatkan hasil baik yaitu nilai yang didapat peserta didik berkisar dari 70 sampai 85. Hal ini sesuai dan melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang menurut hasil wawancara ke guru bidang studi bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari bidang studi bahasa Indonesia adalah 70 maka bahan ajar berbasis media interaktif materi teks ceramah dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2006. Metodologi Penelitian. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. Media Pengajaran. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori Pengembangannya. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Budiawan, Haris. 2019. Desain Media Interaktif. Jakarta: PT Gramedia.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Annisa Anita. 2019. Buku Sebagai Bahan Ajar: Sebuah Perbandingan Buku Teks Bahasa Inggris di Indonesia dan di Thailand. Sukabumi: CV Jejak.
- Dini Listiyani. 2020. 5 Aplikasi Perekam Layar Untuk Ponsel. <https://www.inews.id>. Diakses pada 1 Mei 2022.
- Efendi, Akhmad Yusup. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Persamaan Linear. Skripsi. Bengkulu: IAIN.
- Emzir. 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fikri dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Media Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Idrus, Fahmi. 2007. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Surabaya: Greisinda Press.
- Kartika, R., Adisaputera, A., & Sholin, M. (2018). Development of learning module on observation result report text based interactive multimedia. IOSR Journal of Reseach & Method in Education, 8(3), 39-43.
- Kosasih. 2021. Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Ika. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Malang: Akademia Permata.
- Lestari, Novia. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Klaten: Lakeisha.
- Marselina, S. (2022). Analisis Kesalahan Ejaan Bahasa Indonesia pada Artikel Ilmiah Mahasiswa STIE Alam Kerinci. Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia, 2(1), 101-106.
- Nabillah, Churin In, Meizar Izza. 2020. Bahasa Indonesia: Penelitian, Penulisan, dan Penyajian Karya Ilmiah. Jakarta: Onepeach.Media
- Nana. 2019. Pengembangan Bahan Ajar. Tasikmalaya: Lakeisha.

- Nurasiah, Desi dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Berbasis Internet Bagi Siswa Kelas XI. *Jurnal Bahasa Indonesia* Vol 3 No 2 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
- Pamungkas. 2017. Pengembangan Bahan Media Interaktif Berbasis Computer Assisted Intruction Jenis Drill and Practice Sebagai Media Pembelajaran Penunjang Kurikulum 2013 Pada Materi Akuntansi Kas Kecil Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Vol 5 No 2.
- Panje, Marius dkk. 2016. Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Membaca Puisi. *Jurnal Pendidikan*. Vol 1 No 8 Universitas Negeri Malang.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 41. Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Tahun 2007 Peraturan Pemerintah No. 19. Tentang Standar Nasional Pendidikan. Tahun 2005.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogya Karta: Diva Press
- Priyatni, Harsiati. 2013. *Bahasa dan Sastra Indonesia SMA/MA Kelas X*. Jakarta Bumi Aksara.
- Sari, Sri Lia Kumala dkk. 2019. Pengembangan Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Dengan Model Problem Based Learning Dipadukan Media Gambar Pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Diglosia*. Vol 2 No 1 FKIP Universitas Mulawarman.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Catatan Kecil Tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sholeh. 2016. Pendidikan dalam Al-Qur'an (Konsep Ta'lim Qs. Al-Mujadalah ayat 11). *Jurnal Al-Thariqah* Vol.1. No.2. FAI Universitas Islam Riau.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli dkk. 2017. *Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Revisi 2017 untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Intan Madani.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No.4. Tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Tahun Akademik 2021/2022.
- Zahara, S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur pada Siswa Kelas XI SMK Swasta Jambi Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(1), 95-100.