PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS EKSPLANASI BERBASIS *WEB* UNTUK KELAS VIII SMP KEMALA BHAYANGKARI

TESIS

OLEH :
YUNITA ANDRIANI
NIM F2161241012

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS EKSPLANASI BERBASIS *WEB* UNTUK KELAS VIII SMP KEMALA BHAYANGKARI

Tanggung Jawab Yuridis

Yunita Hadriani
NIM F2161241012

Disetujui oleh,

Pembimbing Pertama	Pembimbing Kedua
Dr. Patriantoro, M.Hum.	Dr. Henny Sanulita, M.Pd.
NIP 196208241989031003	NIP 198209222006042002

Disahkan oleh,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Ahmad Yani T., M.Pd.
NIP 196604011991021001

Lulus Tanggal : 5 Juni 2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS EKSPLANASI BERBASIS *WEB* UNTUK KELAS VIII SMP KEMALA BHAYANGKARI

Tanggung Jawab Yuridis

Yunita Andriani
NIM F2161241012

Pembimbing Pertama

Dr. Patriantoro, M.Hum.
NIP 196208241989031003

Pembimbing Kedua

Dr. Henny Sanulita, M.Pd.
NIP 198209222006042002

Disahkan oleh,
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Agus Wartiningsih, M.Pd
NIP 197908162002122002

Lulus Tanggal : 5 Juni 2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS EKSPLANASI BERBASIS *WEB* UNTUK KELAS VIII SMP KEMALA BHAYANGKARI

Tanggung Jawab Yuridis

Yunita Andriani
NIM F2161241012

Disetujui oleh,

Pembimbing Pertama	Pembimbing Kedua
Dr. Patriantoro, M.Hum.	Dr. Henny Sanulita, M.Pd.
NIP 196208241989031003	NIP 198209222006042002
Penguji Pertama	Penguji Kedua
Prof. Dr. Ahadi Sulissusiawan, M.Pd.	Hotma Simanjuntak, M.Hum, Ph.D.
NIP 195909161986021002	NIP 19621226198810001

Mengetahui
Ketua Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Henny Sanulita, M.Pd.
NIP 198209222006042002

Lulus Tanggal : 5 Juni 2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yunita Andriani

NIM : F2161241012

Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Indonesia dan Seni/ Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 27 April 2026

Yang membuat pernyataan,

Yunita Andriani
F2161241012

VALIDASI LITERATUR

Kami dari Tim Pemeriksa Literatur di lingkungan FKIP Untan
Menyatakan bahwa:

Nama	: Yunita Andriani
NIM	: F2161241012
Jurusan / Prodi	: PBS/ Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
No. Hp	089509459561
Judul Tesis	: Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbasis *Web* untuk Siswa SMP Kemala Bhayangkari

Adalah benar mahasiswa Prodi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Untan dan telah dikoreksi literatur Tesisnya pada Januari 2026. Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebaik-baiknya.

Pontianak, Februari 2026
Yang Mengoreksi,

Dr. Henny Sanulita, M.Pd.
NIP 198209222006042002

ABSTRAK

Yunita Andriani (2026) Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbasis *Web* untuk Kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari. Tesis. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni. Magister Program Pendidikan Bahasa Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Tanjungpura. Pontianak. Pembembing (1) Dr. Patriantoro, M.Hum. (2) Dr. Henny Sanulita, M.Pd.

Kata kunci: bahan ajar berbasis *web,* teks eksplanasi, ADDIE, kevalidan, kepraktisan, keefektifan.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web* yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP yang berjumlah terbatas pada tahap uji coba kelompok kecil dan lebih luas pada uji coba lapangan, dengan karakteristik siswa usia remaja awal yang memiliki kemampuan beragam. Sampel ditentukan secara *purposive* berdasarkan kebutuhan penelitian dan ketersediaan subjek di sekolah. Metode yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar *(pretest dan posttest).* Data dikumpulkan melalui teknik observasi, angket, dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif, termasuk perhitungan skor rata-rata dan N-gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *web* yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi berdasarkan penilaian ahli, serta tergolong praktis digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* serta perolehan nilai N-gain dalam kategori sedang hingga tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web* layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Implikasi penelitian ini adalah bahan ajar dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta dapat dijadikan referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi.

ABSTRACT

Yunita Andriani (2026) *Development of Web-based Explanatory Text Teaching Materials for Grade VIII Students at SMP Kemala Bhayangkari*. Tesis. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni. Magister Program Pendidikan Bahasa Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Tanjungpura. Pontianak. Pembembing (1) Dr. Patriantoro, M.Hum. (2) Dr. Henny Sanulita, M.Pd.

***Keywords**: web-based teaching materials, explanatory text, ADDIE, learning outcomes, junior high school*

This study employed a Research and Development (R&D) approach aimed at producing web-based teaching materials for explanatory text that are valid, practical, and effective for classroom use. The subjects of this study were eighth-grade junior high school students, involving a limited number of participants in the small group trial and a larger number in the field trial. The participants were early adolescents with diverse abilities. The sample was determined purposively based on research needs and the availability of participants in the school.The method used in this study followed the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments consisted of expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests (pretest and posttest). Data were collected through observation, questionnaires, and tests, and were analyzed using both quantitative and qualitative descriptive techniques, including mean score calculation and N-gain to measure the improvement in learning outcomes.The findings revealed that the developed web-based teaching materials achieved a high level of validity based on expert evaluation and were considered practical for use by both teachers and students. Furthermore, the effectiveness test showed a significant improvement in students' learning outcomes, as indicated by the increase in average scores from pretest to posttest and the N-gain scores, which were categorized as moderate to high.Based on these results, it can be concluded that the web-based teaching materials for explanatory text are appropriate to be used as an innovative and interactive learning alternative. The implications of this study indicate that the materials can enhance students' motivation and understanding, and can serve as a reference for teachers in developing technology-based learning.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Tesis berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbasis *Web* Untuk Kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari" ini dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini disusun sebagai satu di antara syarat untuk menyelesaikan studi Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, sekaligus untuk memenuhi kebutuhan akademik dalam mengembangkan pemahaman mendalam tentang peran inovasi *website* pada pembelajaran di dunia pendidikan.

Penelitian ini berfokus pada bahan ajar berbasis *website* untuk pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Melalui penelitian ini, merupakan cara yang lebih efektif bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif bagi peserta didik. Tesis ini dapat diselesaikan oleh peneliti berkat bantuan, bimbingan, saran, masukan, petunjuk, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam membantu peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini sebagai berikut.

1. Dr. Patriantoro, M.Hum. selaku Pembimbing Pertama yang selalu membimbing, memberikan arahan, masukan, saran, motivasi, dan bantuan moril kepada peneliti.
2. Dr. Henny Sanulita, M.Pd. selaku Pembimbing Kedua yang telah memberikan arahan, masukan, pendapat, motivasi, dan bantuan kepada

peneliti.

3. Prof. Dr. Ahadi Sulissusiawan, M.Pd. selaku Penguji Pertama yang memberikan kritikan, pendapat, dan saran kepada peneliti.
4. Hotma Simanjuntak, M.Hum, Ph.D. selaku Penguji Kedua yang memberikan kritik, saran, dan masukan kepada peneliti.
5. Prof. Dr. H. Chairil Effendy, M.S. selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberikan arahan dan masukan kepada peneliti selama proses perkuliahan.
6. Seluruh rekan mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia angkatan 2024 yang telah menemani, memberikan saran, motivasi, doa, dan semangat kepada peneliti.

Peneliti sudah menyelesaikan tesis ini dengan maksimal, apabila ada kekurangan, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi penyempurnaan penelitian ini di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat, baik secara akademik maupun praktis, bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan dalam pengembangan dunia pendidikan.

Pontianak, 9 Maret 2026
Peneliti,

Yunita Andriani
F2161241012

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v
VALIDASI LITERATUR vi
ABSTRAK vii
***ABSTRACT* ..... viii**
KATA PENGANTAR..... ix
DAFTAR ISI..... xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR..... xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
DAFTAR SINGKATAN..... xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Masalah Penelitian.....7
C. Tujuan Penelitian.....8
D. Manfaat Pengembangan 9
1. Manfaat Teoretis.....9
2. Manfaat Praktis.....10
E. Ruang Lingkup penelitian.....11
F. Kajian Relevan.....13
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....23
H. Penjelasan Istilah.....24
BAB II KAJIAN TEORI 29
A. Hakikat Bahan Ajar 29
1. Pengertian Bahan Ajar.....30
2. Klasifikasi Bahan Ajar 33
3. Fungsi Bahan Ajar.....36
4. Kriteria Bahan Ajar 40
5. Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar 41
6. Aspek Isi Bahan Ajar 44
B. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Web* 46

1. Pengertian Bahan Ajar Berbasis *Web* 46
2. Karakteristik Bahan Ajar Digital/*Web* 47
3. Desain Penyusunan Bahan Ajar Digital/*Web* 50
C. Teks Eksplanasi 52
1. Pengertian Teks Eksplanasi 52
2. Fungsi Teks Eksplanasi 54
3. Struktur Teks Eksplanasi 55
4. Kaidah Teks Eksplanasi 57
5. Menulis Teks Eksplanasi 59
D. *Website* 61
1. Definisi *Website* 61
2. Jenis-jenis *Website* 64
3. *Website* Pembelajaran 66
E. Permainan Edukasi 68
F. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Web* 71
G. Model ADDIE 73
1. Pengembangan Bahan Ajar Berdasar ADDIE 75
H. Kerangka Berpikir 83
BAB III METODE PENELITIAN 88
A. Pendekatan dan Model Pengembangan 88
B. Prosedur Pengembangan 90
1. Analisis Kebutuhan *(Analysis)* 90
2. Perancanngan *(Design)* 90
3. Pengembangan *(Development)* 91
4. Implementasi *(Implementation)* 92
5. Evaluasi *(Evaluation)* 94
C. Desain Uji Coba dan Implementasi Produk 94
1. Tempat Penelitian 94
2. Subjek Uji Coba 95
3. Jenis Data 95
4. Instrumen Pengumpulan Data 97
5. Teknik Analisis Data 108

D. Uji Coba dan Implementasi Produk 115
1. Uji Ahli 115
2. Uji Coba Kelompok Kecil 115
3. Uji Coba Lapangan/Kelompok Besar 116
4. Implementasi Produk 116
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN 118
A. Analisis Data Pengembanganl 118
1. Hasil Studi Pendahuluan dan Analisis Kebutuhan 119
2. Perencanaan Pengembangan Produk 121
3. Formulasi Bahan Ajar 128
4. Data Validasi Bahan Ajar Berbasis *Web* 140
5. Revisi Produk 148
B. Kepraktisan Bahan Ajar 158
1. Data Uji Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Web* 158
2. Analisis Data Uji Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Web* 165
C. Keefektivan Bahan Ajar 168
1. Data Uji Efektivitas Bahan Ajar Berbasis *Web* 168
2. Analisis Data Uji Kefektivan Bahan Ajar Berbasis *Web* 176
D. Pembahasan 177
1. Prosedur Penngembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbasis *Web* 177
2. Kevalidan atau Kelayakan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbasis *Web* 181
3. Uji Kepraktisan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbasis *Web* 183
4. Uji Keefektifan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbasis *Web* 186
BAB V PENUTUP 189
A. Kesimpulan 189
B. Saran 192
DAFTAR PUSTAKA 194
LAMPIRAN 200

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Intrumen Validasi Ahli Materi 98

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media 101

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....102

Tabel 4. Angket Respon Siswa 104

Tabel 5. Angket Respon Guru.....105

Tabel 6. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif (Skala 5) 110

Tabel 7. Interpretasi N-gain 111

Tabel 8. Interval Skor Kevalidan dan Kategori 112

Tabel 9. Kriteria Penilaian Ideal 114

Tabel 10. Wawancara Gunu Mengenai Analisis Kebutuhan 122

Tabel 11. Capaian Pembelajaran, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran 124

Tabel 12. Skor Validasi Materi 141

Tabel 13. Skor Validasi Media.....144

Tabel 14. Skor Validasi Bahasa 147

Tabel 15. Revisi Ahli Materi.....149

Tabel 16. Revisi Ahli Media 1 151

Tabel 17. Revisi Ahli Media 2 152

Tabel 18. Revisi Ahli Media 3 154

Tabel 19. Revisi Ahli Bahasa.....155

Tabel 20. Hasil Tanggapan Siswa 158

Tabel 21. Hasil Tanggapan Guru 160

Tabel 22. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar.....163

Tabel 23. Perhitungan Skor *Pretest* Siswa.....168

Tabel 24. Ketercapaian Indikator *Pretest*.....169

Tabel 25. Perhitungan Skor *Posttest* Siswa 169

Tabel 26. Ketercapaian Indikator *Posttest* 170

Tabel 27. Perhitungan Skor *Pretest* Siswa Kelas Besar.....172

Tabel 28. Perhitungan Skor *Posttest* Siswa Kelas Besar 173

Tabel 29. Ketercapaian Indikator *Posttest* 174

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Fungsi Keberadaan Bahan Ajar bagi Guru. 37

Gambar 2. Fungsi Bahan Ajar bagi Peserta Didik. 38

Gambar 3. Fungsi Bahan Ajar dalam Proses Pembelajaran. 39

Gambar 4. Langkah-langkah Umum Pengembangan Naskah Bahan Ajar Digital.....50

Gambar 5. Struktur Teks Eksplanasi. 56

Gambar 6. Model ADDIE. 74

Gambar 7. Kerangka berpikir *website*.....85

Gambar 8. Cover Depan.....131

Gambar 9. Kata Pengantar dan Prakata.....131

Gambar 10. Identitas. 132

Gambar 11. Elemen Pembelajaran dan Materi Reguler. 132

Gambar 12. Contoh Teks Eksplanasi. 133

Gambar 13. Konsep Dasar Teks Eksplanasi. 133

Gambar 14. Materi Prosedural. 134

Gambar 15. Materi Metakognitif. 134

Gambar 16. Materi Pengayaan. 135

Gambar 17. Soal Latihan.....135

Gambar 18. Kunci Jawaban. 136

Gambar 19. Glosarium. 136

Gambar 20. Daftar Pustaka. 137

Gambar 21. Beranda *Web*. 137

Gambar 22. Menu Kursusku. 138
Gambar 23. Menu Umum. 138
Gambar 24. Pengumuman. 139
Gambar 25. Menu Bahan Ajar. 139
Gambar 26. Menu Latihan Soal Berbasis Game. 140
Gambar 27. Diagram Validasi Ahli Materi. 144
Gambar 28. Diagram Validasi Ahli Media. 146
Gambar 29. Diagram Validasi Ahli Bahasa. 148
Gambar 30. Diagram Perbandingan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*. 172

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Soal *Pretest-Posttest* 200

Lampiran 2. Hasil Wawancara Guru dalam Analisis Kebutuhan Siswa 204

Lampiran 3. Validasi Ahli Materi 1 205

Lampiran 4. Validasi Ahli Materi 2. 208

Lampiran 5. Validasi Ahli Media 1.....211

Lampiran 6. Validasi Ahli Media 2.....214

Lampiran 7. Validasi Ahli Bahasa 1 216

Lampiran 8. Validasi Ahli Bahasa 2 218

Lampiran 9. Lembar Angket Peserta Didik 220

Lampiran 10. Lembar Angket Peserta Didik Kelas Besar 221

Lampiran 11. Lembar Penilaian Angket Respon Guru.....222

Lampiran 12. Dokumentasi.....225

Lampiran 13. Dokumentasi.....226

Lampiran 14. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian dari Untan 227

Lampiran 15. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian dari Sekolah 228

DAFTAR SINGKATAN

ADDIE *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*

ADLX *Active Deep Learner Experience*

EYD Ejaan yang Disempurnakan

KKM Kriteria Ketuntasan Minimal

LKS Lembar Kerja Siswa

LMS *Learning Management System*

SMA Sekolah Menengah Atas

SMP Sekolah Menengah Pertama

TIK Teknologi Informasi dan Komunikasi

R&D *Research and Development*

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahan ajar merupakan satu di antara komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai pedoman sekaligus sumber belajar bagi siswa. Melalui bahan ajar yang baik, siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan capaian belajar yang ditetapkan dalam kurikulum. Menurut Rusman (2017), bahan ajar digital yang dirancang secara sistematis dan interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pada era digital, keberadaan bahan ajar yang inovatif menjadi kebutuhan mendesak agar pembelajaran berlangsung efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik, efektif, dan relevan dengan perkembangan teknologi yang pesat. Satu di antara aspek penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar yang mampu memfasilitasi siswa untuk memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, guru juga memiliki tugas yang sangat vital untuk mendidik dan membelajarkan siswanya baik mendidik secara afektif, kognitif, dan psikomotorik (Wildan, 2023). Dalam konteks ini, materi pelajaran yang berhubungan dengan teks eksplanasi, yang merupakan satu di antara jenis teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seringkali dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Peran guru pula dianggap penting dalam menumbuhkan motivasi belajar dari siswa (Lestari, 2021). Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan suatu fenomena atau proses untuk memberikan pemahaman mengenai suatu kejadian atau peristiwa secara logis dan sistematis. Namun, dalam praktiknya, materi ini seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, karena hanya disajikan dalam bentuk teks bacaan tanpa adanya elemen interaktif yang menarik (Purwanto, 2019).

Teks eksplanasi memiliki struktur yang khas, yaitu pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi yang harus dipahami oleh siswa agar mereka dapat membuat teks eksplanasi dengan baik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap struktur teks eksplanasi sering kali kurang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, satu di antara nya adalah metode pembelajaran yang cenderung tradisional dan kurang menarik bagi siswa. Dalam hal ini, media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ini (Sukmadinata, 2013).

Pendidikan yang efektif di abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam metode pengajaran, satu di antaranya dengan memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran tabiat, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa (Anugrah, 2022). Hal ini dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa. Saat ini, pembelajaran

teks eksplanasi di SMP Kemala Bhayangkari masih berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks cetak. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang memahami konsep kausalitas dalam teks eksplanasi, dan mengalami kesulitan dalam menulis dengan struktur kebahasaan yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berbasis aktivitas agar siswa dapat memahami dan menulis teks eksplanasi secara lebih bermakna.

Ketersediaan bahan ajar teks eksplanasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih terbatas dan kurang bervariasi. Guru hanya mengandalkan buku teks cetak dari pemerintah atau penerbit komersial dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sifatnya konvensional. Bahan ajar tersebut memang memuat materi dasar mengenai struktur dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi, tetapi penyajiannya sering kali dianggap monoton, kurang kontekstual, dan tidak menumbuhkan keterlibatan aktif siswa (Purwanto, 2019).

Fakta lain di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar digital khusus teks eksplanasi masih minim ketersediaannya terutama di SMP Kemala Bhayangkari, terbukti dari observasi dan wawancara guru bahwa penggunaan bahan ajar hanya menggunakan buku paket dan LKS saja. Hal ini sejalan dengan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran teks eksplanasi rata-rata 55 dengan jumlah siswa 31 orang, rendahnya antusiasme siswa dalam pembelajaran teks eksplanasi karena bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan terbatas pada buku paket, beberapa faktor lain seperti bahan ajar yang kurang kontekstual, kurangnya media interaktif yang mendukung pemahaman siswa, dan

rendahnya motivasi belajar siswa terhadap teks nonfiksi ilmiah. Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan bahan ajar digital yang dapat diakses secara fleksibel dan mandiri oleh siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pembelajaran berbasis *web* menjadi satu di antara alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bahan ajar berbasis *web* memungkinkan penyajian materi dan kuis interaktif. Selain itu, bahan ajar berbasis *web* juga mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif, yang sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar dan Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web* menjadi penting untuk diterapkan di SMP. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis teks eksplanasi secara efektif. Dengan pendekatan berbasis *web*, bahan ajar tidak hanya dapat diakses kapan saja dan di mana saja, tetapi juga dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswakelas VIII.

Satu di antara pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan *web* yang berisi bahan ajar, dan permainan edukasi. *Game* sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih menyenangkan (Setiawan, 2019), permainan edukasi terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswadalam pembelajaran, karena selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan juga dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara aktif (Risinger, 2016). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa

permainan edukasi dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan siswa, dan menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi (Prensky, 2001). Selain itu, permainan edukasi juga dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran dengan mendukung aktivitas pembelajaran agar Siswa lebih tertarik dalam belajar (Fameska, 2023). Oleh karena itu, penggunaan permainan edukasi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi kebosanan siswa terhadap materi teks eksplanasi dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Melalui penelitian ini, pengembangan bahan ajar teks eksplanasi sangat penting karena beberapa alasan mendasar yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, kebutuhan peserta didik, dan tantangan pendidikan abad ke-21. Pertama, teks eksplanasi merupakan satu di antara topik penting dalam kisi-kisi materi Bahasa Indonesia di jenjang SMP. Siswa diharapkan untuk mampu memahami struktur teks eksplanasi yang terdiri dari pernyataan umum, deretan penjelas, interpretasi, dan mampu menulis teks eksplanasi dengan memperhatikan kaidah kebahasaan yang tepat (Mahsun, 2014; Emilia, 2011).

Selain itu, di era digital, penggunaan bahan ajar berbasis teknologi sangat diperlukan. Bahan ajar hingga permainan edukasi, yang terbukti dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis siswa (Hamari et al., 2016; Dewi & Ariyani, 2023). Pendekatan digital, pembelajaran teks eksplanasi dapat dibuat lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan

karakteristik siswa generasi Z yang akrab dengan teknologi. Keempat, penelitian terdahulu juga menegaskan pentingnya inovasi bahan ajar teks eksplanasi.

Penelitian ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar dan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan kemandirian, kreativitas, literasi digital, dan kolaborasi, sehingga dapat menjawab kesenjangan antara ketersediaan bahan ajar konvensional yang monoton dengan kebutuhan siswa generasi digital akan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Pemilihan SMP Kemala Bhayangkari sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran teks eksplanasi di sekolah ini masih menggunakan bahan ajar konvensional**,** yaitu buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Hal ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton, kurang interaktif, membuat siswa kesulitan memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi. Kedua**,** ketersediaan bahan ajar digital di sekolah masih sangat terbatas**,** padahal siswa SMP sebagian besar sudah akrab dengan perangkat teknologi seperti gawai dan laptop. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi dengan praktik pembelajaran yang masih tradisional. Ketiga, berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam mempelajari teks eksplanasi relatif rendah**.** Guru menilai perlunya inovasi bahan ajar yang mampu memfasilitasi pembelajaran secara lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Keempat, sekolah ini memiliki dukungan dari pihak guru dan kepala sekolah untuk dilaksanakannya penelitian pengembangan media

pembelajaran, sehingga memudahkan peneliti dalam proses implementasi dan uji coba produk.

SMP Kemala Bhayangkari dipilih karena kondisi riil di lapangan sesuai dengan permasalahan yang hendak diteliti, yakni terbatasnya bahan ajar teks eksplanasi yang inovatif. Selain itu, sekolah ini merupakan representasi yang tepat untuk menguji efektivitas bahan ajar berbasis *web* yang dikembangkan, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Masalah Penelitian

Meskipun pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran telah menjadi tuntutan abad ke-21, praktik di lapangan masih menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan dan kenyataan, khususnya dalam pembelajaran teks eksplanasi di SMP. Hasil observasi di SMP Kemala Bhayangkari memperlihatkan bahwa pembelajaran masih bergantung pada buku teks cetak dan metode ceramah yang monoton, sehingga siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami struktur maupun kaidah kebahasaan teks eksplanasi.

Keterbatasan bahan ajar digital yang secara khusus dirancang untuk materi teks eksplanasi juga menjadi faktor penghambat. Siswa yang sebenarnya sudah akrab dengan perangkat digital belum memperoleh bahan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Akibatnya, mereka kurang termotivasi untuk belajar secara mandiri dan cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, bahan ajar konvensional seperti LKS dan salindia tidak mampu menghadirkan interaktivitas dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Padahal, generasi Z membutuhkan bahan yang kreatif, variatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Minimnya inovasi berbasis *web* yang dilengkapi *fitur* permainan edukasi mengakibatkan siswa sulit menginternalisasi konsep teks eksplanasi secara mendalam dan berkesinambungan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar berbasis *web* yang tidak hanya menyajikan konten materi dan permainan edukasi. Dengan bahan semacam ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep, termotivasi untuk belajar, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Berdasarkan kondisi tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar teks eksplanasi berbasis *Web* untuk kelas VIII?
2. Bagaimana tingkat kevalidan bahan ajar yang dikembangkan pada pembelajaran teks eksplanasi berbasis *web?*
3. Bagaimana tingkat kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan pada pembelajaran teks eksplanasi berbasis *web?*
4. Bagimana tingkat keefektifan bahan ajar yang dikembangkan pada pembelajaran teks eksplanasi berbasis *web?*

C. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *web* tidak hanya dimaksudkan untuk menghadirkan bahan pembelajaran yang lebih praktis untuk siswa SMP, tetapi untuk menguji sejauh mana bahan ajar tersebut dapat memberikan dampak nyata terhadap proses dan hasil belajar siswa. Dengan

adanya tujuan penelitian yang jelas, maka proses pengembangan, validasi, sehingga implementasi bahan ajar dapat lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan siswa maupun guru. Selain itu, tujuan penelitian juga berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam menilai apakah produk yang dikembangkan benar-benar bermanfaat secara teoretis maupun praktis.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web* dalam pembelajaran di SMP kelas VIII.
2. Menentukan kevalidan bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web* dalam pembelajaran di SMP kelas VIII.
3. Menganalisis kepraktisan bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web* dalam pembelajaran di SMP kelas VIII.
4. Menganalisis keefektifan bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web* dalam pembelajaran di SMP kelas VIII.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terkait dengan teks eksplanasi, wawasan, dan mampu berkontribusi untuk pengembangan teori dengan pengembangan bahan ajar yang mudah diakses. Pengembangan bahan ajar yang digunakan yakni pengembangam

media *web* yang berisikan bahan ajar dan latihan soal menarik bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa dalam konteks teks ekplanasi. Penelitian ini juga diharapkan menjadi satu di antara alternatif dalam menyelesaikan beberapa permasalahan pendidikan di Indonesia khususnya bagi siswa SMP yang kesulitan dalam menerima pembelajaran dengan materi teks eksplanasi.

2. Manfaat Praktis

Bagi siswa, produk *web* ini dapat membantu meningkatkan pemahaman

a. Bagi Siswa

1) Meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan tidak membosankan.
2) Mempermudah pemahaman materi teks eksplanasi, baik dari segi struktur maupun ciri kebahasaan.
3) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memahami dan menyusun teks eksplanasi berdasarkan fenomena.
4) Melatih kemandirian dalam belajar, karena *game* memungkinkan siswa belajar secara mandiri di dalam maupun di luar kelas.
5) Meningkatkan literasi digital, karena siswa terbiasa menggunakan teknologi dalam proses belajar.

b. Bagi Guru

1) Menyediakan bahan ajar alternatif yang inovatif, menarik, dan kontekstual.

2) Meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena bahan ajar membantu siswa memahami materi secara visual dan interaktif.
3) Mempermudah proses evaluasi, karena hasil dari *game* bisa digunakan untuk melihat capaian pemahaman siswa secara *real-time.*
4) Menambah variasi metode mengajar, sehingga guru tidak hanya bergantung pada metode ceramah dan buku teks.

c. Bagi Sekolah

1) Mendorong terciptanya lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.
2) Meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di bidang literasi dan penggunaan teknologi pendidikan.
3) Menjadi nilai tambah akreditasi sekolah, karena memiliki dan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan sendiri atau berbasis riset.
4) Mendukung digitalisasi sekolah, sejalan dengan program transformasi pendidikan nasional.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi agar pembahasan lebih terarah, fokus, dan sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan bahan ajar. Adapun ruang lingkup penelitian ini meliputi beberapa aspek berikut:

1. **Keterbatasan Lokasi**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Kemala Bhayangkari 1, SMP Bhayangkari 1 merupakan satu diantara SMP Swasta yang ada di Kabupaten Kubu Raya, beralamat di Jalan Adisucipto Nomor 17, atan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya, Provinsi Kalimantan Barat. Fokus penelitian pada bahan ajar teks eksplanasi yang dikembangkan diterapkan pada siswa kelas VIII B Semester Genap.

2. **Keterbatasan Kajian**

Penelitian ini berfokus pada teks eksplanasi, yang meliputi pengertian, struktur teks (pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi), serta kaidah kebahasaan yang menjadi dasar dalam penyusunan materi pembelajaran. Penelitian ini juga mencakup kajian tentang *website* sebagai bahan ajar, termasuk definisi, jenis-jenis *website*, serta peranannya dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik.

3. **Keterbatasan Literatur**

Ruang lingkup literatur dalam penelitian ini dibatasi pada berbagai sumber teoretis dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan bahan ajar berbasis *web* pada materi teks eksplanasi. Literatur yang digunakan meliputi buku teks, jurnal ilmiah, hasil penelitian, serta sumber referensi lain yang mendukung landasan konseptual dan empiris penelitian.

Kajian literatur difokuskan pada beberapa aspek utama, yaitu teori tentang bahan ajar yang mencakup pengertian, fungsi, klasifikasi, serta prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar yang efektif dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik. Selain itu, literatur yang dikaji juga mencakup konsep bahan ajar berbasis *web* sebagai bagian dari pembelajaran digital, termasuk karakteristik, kelebihan, keterbatasan, serta perannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era teknologi.

4. Keterbatasan Pengembangan

Peneliti memiliki kemampuan terbatas membuat dan mengelola bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web,* sehingga untuk membuat *website* dibantu oleh teman yang ahli dalam bidang teknologi. Dengan adanya bantuan tersebut, mampu meningkatkan kapasitas dalam pengembangan bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web.*

F. Kajian Relevan

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan oleh peneliti di SMP Kemala Bhayangkari 1, serta di sekolah lainnya terutama ditingkat SMP, belum ada penelitian yang sebanding dengan pengembangan bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web.* Namun, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan kajian ini. Berikut adalah beberapa diantaranya.

1. Muhammad Hamzah Fansuri Tahum 2021 berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbasis Ekologi Berbentuk *Flipbook* untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Padangsidempuan", penelitian ini memfokuskan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi berbasis ekologi yang berbentuk *flip book.* Produk bahan ajar yang dihasilkan menggunakan model pengembangan R&D. Hasil beberapa validasi diketahui bahwa sebagian guru bahasa SMA Negeri 1 Padangsidempun dari validasi

ahli materi 82,81% kriteria sangat baik, validasi ahli materi 82,5% kriteria sangat baik, validasi ahli materi 78.84% kriteria baik, hasil validasi ahli desain 82,95% kriteria sangat baik dan hasil penilaian guru terhadap bahan ajar 93,33% kriteria sangat baik. Hasil belajar siswa melalui uji coba mulai dari uji coba perorangan 84,72% kriteria sangat baik, uji coba kelompok kecil 90,04% kriteria sangat baik, dan uji coba kelompok terbatas 94,33% kriteria sangat baik. Berdasarkan simpulan dan temuan pada penelitian pengembangan bahan ajar yang dikembangkan pada menulis teks eksplanasi berbasis ekologi berbentuk *flip book* siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padangsidempuan yang telah diuji memilki implikasi bagi guru, siswa, dalam proses pembelajaran, diperoleh data validasi yang diperoleh bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar menulis eksplanasi berbasis ekologi berbentuk *flip book* memperoleh rata-rata 63,87 dengan kategori "Cukup Baik" dimana artinya nilai yang dicapai siswa perlu ditingkatkan. Hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar menulis eksplanasi berbasis ekologi berbentuk *flip book* memperoleh skor 79,96 dengan kategori "Sangat Baik" artinya nilai siswa mengalami kenaikan lebih baik dari nilai sebelumnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web* yang dilengkapi dengan permainan edukasi untuk siswa kelas VIII. Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Tahum (2021), mengembangkan bahan ajar teks eksplanasi dalam bentuk *flip book* berbasis ekologi untuk siswa SMA.

2. Nufus (2023), berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Web* Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP” (Nufus, 2023). Penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis *web* dengan pendekatan kontekstual pada materi lingkaran untuk siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep lingkaran, penyajian materi yang masih bersifat tekstual, kurang interaktif, dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar alternatif yang mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik dan emanfaatkan media digital secara maksimal. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar noncetak berbasis *web* menggunakan *Google Sites*. Bahan ajar divalidasi oleh 8 orang ahli yang terdiri dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, dengan aspek penilaian meliputi kebahasaan, isi materi, pembelajaran, tampilan, penggunaan, dan pemanfaatan media. Selanjutnya, bahan ajar diuji cobakan secara terbatas kepada 36 peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tambun Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan. Berdasarkan penilaian validator, bahan ajar memperoleh koefisien Aiken’s V sebesar 0,88 dengan kategori valid dan nilai rata-rata kelayakan 4,5 dengan kriteria sangat layak. Sementara itu, respon peserta didik terhadap bahan ajar berbasis *web*

memperoleh nilai rata-rata 4,19 dengan kategori baik, yang menunjukkan bahwa bahan ajar menarik, mudah digunakan, dan bermanfaat dalam membantu pemahaman materi lingkaran. Berdasarkan simpulan dan temuan penelitian, bahan ajar berbasis *web* dengan pendekatan kontekstual pada materi lingkaran kelas VIII SMP berimplikasi positif bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Bahan ajar ini dapat digunakan sebagai sumber belajar pendukung yang efektif, interaktif, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan mendukung pembelajaran yang bermakna dan kontekstual di Sekolah Menengah Pertama.

3. Famsah (2023), berjudul "Pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis *web* dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekataan terpadu pada siswa kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil" (Famsah, 2023), Penelitian ini mengembangkan bahan ajar teks prosedur berbasis *web* dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu untuk siswa kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil. Penelitian ini dilatarbelakangi masih terbatasnya sumber belajar Bahasa Indonesia yang interaktif, sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Sumber belajar yang tersedia umumnya masih berupa buku teks yang disajikan secara utuh sesuai capaian pembelajaran kurikulum, sehingga kurang menarik dan kurang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar teks prosedur berbasis *web* yang interaktif dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan

(Research and Development) dengan prosedur adaptasi dari model Borg & Gall, yang terdiri atas enam langkah, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba produk, (5) revisi hasil uji coba, dan (6) produk akhir. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, lembar validasi, dan angket siswa, sedangkan analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis *web* dengan desain pembelajaran ADLX pendekatan terpadu terdiri atas tujuh tahap, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, validasi produk, uji coba produk, revisi uji coba, dan hasil produk akhir. Produk bahan ajar yang dihasilkan memiliki beberapa menu utama, antara lain petunjuk penggunaan, beranda, daftar hadir, pendahuluan, materi, evaluasi, daftar rujukan, profil guru, dan menu keluar, yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri maupun terbimbing. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat layak dan valid digunakan. Validasi ahli isi memperoleh persentase 100%, validasi ahli bahasa 96%, validasi ahli perancangan pembelajaran 83,3%, dan validasi ahli media 81,2%, yang seluruhnya berada pada kriteria sangat layak. Selain itu, hasil angket siswa menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yaitu karakteristik peserta didik sebesar 98,26% dan tingkat pemahaman materi teks prosedur sebesar 94,23%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks prosedur berbasis *web* dengan desain pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan terpadu

sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP.

4. Hariyati (2022), berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Liveworksheet* untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V" . Penelitian ini mengembangkan bahan ajar berupa LKPD interaktif berbasis *Liveworksheet* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi bahan ajar dalam pembelajaran, penggunaan metode ceramah yang cenderung monoton, serta rendahnya motivasi dan pemahaman siswa khususnya pada materi IPS. Selain itu, bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada buku tema sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar digital yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi *tahap analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation.* Produk yang dikembangkan berupa LKPD interaktif berbasis *web* menggunakan situs *Liveworksheet* yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti video, gambar, audio, serta variasi soal interaktif. Bahan ajar divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan aspek penilaian meliputi kesesuaian materi, kebahasaan, tampilan, serta kelayakan penggunaan. Selanjutnya, bahan ajar diuji cobakan kepada 26 siswa kelas V SDN Mojotrisno Jombang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli

materi sebesar 95% dan validasi ahli media sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat baik, serta respon guru sebesar 91% yang menunjukkan bahwa bahan ajar sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Dari segi keefektifan, hasil evaluasi belajar siswa memperoleh rata-rata nilai 81,92 yang menunjukkan bahwa bahan ajar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan simpulan dan temuan penelitian, bahan ajar LKPD interaktif berbasis Liveworksheet memiliki implikasi positif bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar ini dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar yang inovatif, interaktif, dan fleksibel (baik daring maupun luring), serta mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

5. Handayani, Nazaruddin, dan Latip (2023), berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Web Pixton pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase C Sekolah Dasar". Penelitian ini mengembangkan bahan ajar komik digital berbasis *web* menggunakan *platform Pixton* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar fase C. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya bahan ajar yang menarik dan interaktif, serta rendahnya motivasi belajar siswa dalam memahami materi. Selain itu, perkembangan teknologi di era Society 5.0 menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu mengintegrasikan media digital agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu,

diperlukan bahan ajar alternatif yang kreatif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D *(Define, Design, Develop, Dissemination*). Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar komik digital berbasis web Pixton yang menyajikan materi dalam bentuk cerita visual yang menarik dan interaktif. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi yang mencakup tiga aspek penilaian, yaitu aspek materi, bahasa, dan desain. Bahan ajar kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar komik digital berbasis *web Pixton* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil uji validitas yang menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi, bahasa, dan desain. Selain itu, penggunaan komik digital ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan simpulan dan temuan penelitian, bahan ajar komik digital berbasis *web Pixton* memiliki implikasi positif bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar ini dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar yang inovatif, kreatif, dan interaktif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa kajian relevan tersebut, terdapat persamaan dalam hal pengembangan bahan ajar yang menggunakan pendekatan digital dan model

penelitian *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Selain itu, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital, baik dalam bentuk *flipbook*, komik digital, *website*, maupun *liveworksheet*, mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Namun demikian, terdapat perbedaan mendasar pada fokus pengembangan, media yang digunakan, serta karakteristik materi dan jenjang pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Tahum (2021) berfokus pada pengembangan bahan ajar teks eksplanasi berbasis ekologi dalam bentuk *flipbook* untuk siswa SMA. Nufus (2023) mengembangkan bahan ajar berbasis *web* pada mata pelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual. Famsah (2023) mengembangkan bahan ajar teks prosedur berbasis *web* dengan desain pembelajaran ADLX untuk siswa SMP. Hariyati (2022) mengembangkan bahan ajar berbasis *liveworksheet* untuk siswa kelas V sekolah dasar yang menekankan pada interaktivitas latihan soal. Sementara itu, Handayani, Nazaruddin, dan Latip (2023) mengembangkan bahan ajar komik digital berbasis *web* menggunakan *Pixton* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital masih beragam baik dari segi bidang studi, bentuk media, maupun sasaran pengguna.

Beberapa penelitian telah mengembangkan bahan ajar berbasis *web*, belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengembangkan bahan ajar teks

eksplanasi berbasis *web* yang dilengkapi dengan permainan edukasi (*game-based learning*) untuk siswa kelas VIII SMP. Selain itu, penelitian-penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan pada aspek interaktivitas, integrasi fitur pembelajaran, serta optimalisasi media yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan. Misalnya, bahan ajar berbasis *flipbook* masih cenderung bersifat satu arah, bahan ajar berbasis *liveworksheet* lebih berfokus pada latihan soal, sedangkan bahan ajar berbasis *web* maupun komik digital yang ada belum sepenuhnya mengintegrasikan unsur permainan edukatif sebagai bagian dari strategi pembelajaran.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan bahan ajar teks eksplanasi berbasis *web* yang tidak hanya menyajikan materi secara digital, tetapi juga dilengkapi dengan fitur permainan edukasi yang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang menekankan pada proses analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi produk secara sistematis. Selain itu, penelitian ini juga menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar yang dikembangkan melalui uji coba pada siswa kelas VIII SMP. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan pada penelitian sebelumnya, khususnya dalam hal interaktivitas, variasi media, dan relevansi dengan karakteristik peserta didik, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi yang lebih inovatif, menarik, dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk ini buat oleh pihak ketiga sebagai pencipta dan peneliti sebagai penggunanya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu bahan ajar dengan spesifikasi sebagai berikut.

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis Produk

   Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar berbasis *web* yang berfungsi sebagai bahan ajar teks eksplanasi untuk siswa kelas VIII SMP. Produk ini menggabungkan unsur pembelajaran berbasis teks dengan elemen permainan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi.

2. Fitur Utama

   a. Bahan Ajar

      1) Menu bahan ajar berbentuk PDF

      2) Menu bahan ajar berbentuk *Flipbook*

   b. Game Edukatif Berbasis Level

      1) Materi disusun dalam bentuk level permainan yang mencerminkan tahapan pembelajaran.

      2) Siswa harus menyelesaikan tantangan seperti *drag-and-drop* struktur teks, kuis pilihan ganda, atau misi menyusun teks eksplanasi untuk melanjutkan ke level berikutnya.

b. Konten Interaktif Teks Eksplanasi

1) Penjelasan interaktif mengenai pengertian, struktur, dan ciri teks eksplanasi.
2) Contoh teks yang dilengkapi dengan video narasi dan animasi penjelas.
3) Latihan soal disertai umpan balik otomatis.

H. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah dalam penelitian ini digunakan agar tidak terjadi perbedaan persepsi antara peneliti, pembaca, maupun pihak-pihak yang berkepentingan. Istilah-istilah kunci perlu dijelaskan secara operasional agar memiliki makna yang tegas dan sesuai dengan konteks penelitian. Penjelasan istilah ini bertujuan untuk memberikan batasan pengertian, sehingga konsep yang digunakan dalam penelitian dapat dipahami secara konsisten. Penjelasan istilah ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam memahami ruang lingkup penelitian secara lebih jelas dan terarah. Berikut ini adalah penjelasan mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini.

1. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk digunakan guru maupun Siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Prastowo (2015), bahan ajar berfungsi sebagai sumber belajar, pedoman kegiatan pembelajaran, dan alat evaluasi pencapaian kompetensi. Dalam konteks pendidikan, bahan

ajar tidak hanya berupa buku teks, tetapi juga dapat berupa modul, lembar kerja, media digital, hingga sumber belajar interaktif.

Bahan ajar yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu *self-instructional (*dapat digunakan untuk belajar mandiri), *self-contained* (memuat seluruh kompetensi yang harus dipelajari), *stand-alone* (dapat digunakan tanpa bergantung pada media lain), adaptive (dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa), dan *user-friendly* (mudah dipahami dan digunakan) (Depdiknas, 2008).

Pada era digital, konsep bahan ajar mengalami perkembangan signifikan. Bahan ajar tidak lagi terbatas pada media cetak, melainkan juga mencakup format digital yang memungkinkan integrasi teks, gambar, audio, video, dan animasi (Rusman, 2017). Hal ini sejalan dengan teori *multimedia learning* (Mayer, 2021) *people learn more deeply from words and pictures than from words alone*, yang menekankan bahwa penyajian informasi melalui berbagai saluran indra dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan peserta didik.

2. Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi adalah salah satu jenis teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan untuk menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena, baik fenomena alam, sosial, maupun budaya, secara logis dan sistematis. Emilia (2011) menyatakan bahwa teks eksplanasi bertujuan memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai bagaimana dan mengapa suatu peristiwa terjadi.

Struktur utama teks eksplanasi terdiri dari pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi atau penutup (Mahsun, 2014). Bagian pernyataan umum berisi pengantar topik atau fenomena, deretan penjelas memaparkan proses atau sebab-akibat secara runtut, sedangkan interpretasi berisi ringkasan, kesimpulan, atau refleksi dari fenomena yang dibahas. Struktur ini penting untuk membantu siswa memahami informasi secara ilmiah dan terorganisasi.

3. *Website*

Website merupakan kumpulan halaman digital yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet untuk menyediakan informasi, layanan, maupun konten interaktif kepada pengguna. *A website is a collection of interconnected web pages, stored on a web server, and accessible through the Internet* Turban et al. (2010), menjelaskan bahwa *website* adalah *platform* digital yang memungkinkan pertukaran informasi secara cepat, luas, dan global. Dalam konteks pendidikan, *website* berkembang sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu memfasilitasi interaksi antara guru, siswa, dan materi ajar.

The Web provides a universal interface for information systems and allows users to access information through a standard web browser, *website* pembelajaran didefinisikan sebagai sarana digital yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar melalui penyajian materi, aktivitas interaktif, dan komunikasi daring (Laudon & Laudon, 2012). *The multimedia principle states that people learn better from words*

and pictures than from words alone, keunggulan *website* dibandingkan media konvensional terletak pada aksesibilitas tanpa batas ruang dan waktu, fleksibilitas dalam memperbarui konten, dan integrasi multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, hingga permainan edukasi (Mayer, 2021).

4. Bahan Ajar Berbasis *Web*

Istilah berbasis web merujuk pada suatu sistem, media, atau bahan ajar yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi web dan dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan peramban (browser) tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan (Munir, 2017). Bahan ajar berbasis *web* memungkinkan pengguna mengakses materi pembelajaran melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, maupun telepon pintar, sehingga memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran (Rusman, 2018).

Dalam konteks pendidikan, bahan ajar berbasis *web* merupakan bahan ajar digital yang menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dengan memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan latihan dan evaluasi pembelajaran (Arsyad, 2017). Penyajian materi yang interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memudahkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Darmawan, 2014).

Selain itu, bahan ajar berbasis *web* mendukung pelaksanaan pembelajaran abad ke-21 karena mampu mendorong kemandirian belajar,

meningkatkan motivasi peserta didik, dan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam proses pembelajaran (Firmadani, 2020). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis web dinilai efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik.