



**Development of Electronic Learning Media Procedure Puzzle Media  
(*E-MAP*) on Procedural Texts for Class VII Students of  
SMP Negeri 17 Batam**

**Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Media Teka-Teki  
Prosedur (*E-MAP*) pada Teks Prosedur Siswa Kelas VII  
SMP Negeri 17 Batam**

Angelina Jumika Manihuruk\*, Abdul Malik, Legi Elfitra  
Universitas Maritim Raja Ali Haji (Indonesia)  
[manihurukangel974@gmail.com](mailto:manihurukangel974@gmail.com)

*Received July 2023*

*Accepted December 2023*

**Abstract**

This study aims to develop a learning media *E-MAP* based on procedure text for eighth grade students of SMP Negeri 17 Batam using the 4-D development model, namely define, design, and develop. The developed media is an interactive multimedia containing procedural text material. Media validation was carried out by two experts, namely media experts and material experts. The practicality test of the media was conducted on 6 students for a small group and 40 students for a large group. Data collection techniques involve interviews, media validity questionnaires, and media practicality questionnaires. The results of the study show that the *E-MAP* media product is valid and practical with a media expert validity percentage reaching 100% and material expert validity reaching 82%. Meanwhile, the percentage of practicality tests on students of SMP Negeri 17 Batam reached 91% for the small group and 90% for the large group. This research can be used as a reference for further research and the development of other multimedia.

**Keywords** – Learning media, *E-MAP*, procedural text

**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *E-MAP* berbasis teks prosedur untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Batam Menggunakan model pengembangan 4-D, yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Media yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berisi materi teks prosedur. Validasi media dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Uji coba praktisitas media dilakukan pada 6 siswa untuk kelompok kecil dan 40 siswa untuk kelompok besar. Teknik pengumpulan data melibatkan wawancara, angket validitas media, dan angket praktisitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media *E-MAP* valid dan praktis dengan persentase validitas ahli media mencapai 100% dan validitas ahli materi mencapai 82%. Sementara itu, persentase uji coba praktisitas pada siswa SMP Negeri 17 Batam mencapai 91% untuk kelompok kecil dan 90% untuk kelompok besar. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian lanjutan dan pengembangan multimedia lainnya.

**Kata kunci** – Media pembelajaran, *E-MAP*, teks prosedur

**How to cite this article:**

Manihuruk, A. J., Malik, A., & Elfitra, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Media Teka-Teki Prosedur (*E-MAP*) pada Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 17 Batam. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(3), 32–39. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i3.63>

## A. Pendahuluan

Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah merupakan elemen penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya dilihat dari hasil akhir yang memuaskan namun juga dilihat dari pencapaian kompetensi dasar dan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik harus sinkron dengan tujuan pembelajaran. Untuk mencapai kompetensi dasar pembelajaran, diperlukan sebuah landasan atau pedoman dalam rangkaian pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pada suatu kegiatan pembelajaran. Tujuan dari adanya pembelajaran adalah agar hasil belajar yang sesuai dengan kriteria kurikulum itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru bidang studi Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang diperoleh siswa masih tergolong rendah. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada materi teks prosedur. Meskipun penggunaan media pembelajaran hanya berupa buku paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selain dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas VIII menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di dalam kelas masih terbilang monoton, karena siswa hanya terpaku dengan buku dan teks saja. Siswa memerlukan hal baru dalam proses pembelajaran agar dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat diakibatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang ada dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat menarik perhatian dan minat dari peserta didik pada saat belajar Arsyad (2015:10). Selain dengan pendapat Hamid, dkk, (2020:4) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai media, mendorong pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat memicu proses belajar untuk menambah pengetahuan baru pada diri siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran sangat dibutuhkan di setiap proses pembelajaran, karena media sangat berperan untuk memperjelas dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari.

Pada latar belakang yang telah diuraikan, siswa membutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Adapun kelebihan dari media yang akan diteliti adalah untuk meningkatkan kreativitas dan keaktifan peserta didik serta mengurangi kejenuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memilih media pembelajaran Elektronik Media Teka-Teki Prosedur (*E-MAP*) sebagai media yang diharapkan dapat menjawab permasalahan di kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur. Adapun tujuan dari permainan edukatif ini diharapkan dapat mengurangi atau menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran yang bersifat monoton serta menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai namun tetap fokus pada materi pembelajaran. Media pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, permainan *E-MAP* atau permainan edukatif ini diharapkan dapat diimplementasikan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 17 Batam tahun pelajaran 2022/2023.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016:297), metode ini digunakan untuk menciptakan dan menguji efektivitas produk tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *E-MAP* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Batam tahun pelajaran 2022/2023. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian 4-D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap Pendefinisian (*define*), Desain (*design*), Pengembangan (*develop*), dan Penyebaran (*disseminate*). Namun, penelitian ini hanya mencapai tahap pengembangan (*develop*), yaitu uji validitas dan kepraktisan terhadap produk yang akan dikembangkan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Batam tahun ajaran 2022/2023, dengan subjek uji coba kecil berjumlah 6 orang dan kelompok besar berjumlah 40 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, bertujuan untuk mengetahui informasi tentang metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII. Selanjutnya, tahap validasi media oleh ahli media dan ahli materi, pengembangan media pembelajaran *E-MAP* yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi akan direvisi hingga mencapai kriteria valid sebelum diujicobakan pada peserta didik. Penilaian dari ahli materi dan ahli media ditentukan berdasarkan kriteria validitas yang diperoleh dari skor skala Likert yang diisi oleh validator ahli materi dan ahli media serta rumus skor validitas. Nilai yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan tabel kriteria penetapan tingkat validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *E-MAP* menurut validator.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil berupa komentar dan lain-lain dari pengisian lembar angket yang diisi oleh validator ahli media dan ahli materi serta peserta didik. Data kuantitatif bersumber dari perolehan skor penelitian validator dan dari subjek uji coba dalam angket kepraktisan.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap pendefinisian terdiri dari beberapa langkah penting: (1) analisis awal, (2) analisis siswa, (3) analisis tugas, (4) analisis konsep, dan (5) analisis tujuan pembelajaran. Analisis awal berfokus pada identifikasi permasalahan inti di SMP Negeri 17 Batam, yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa Bahasa Indonesia terkait proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini, seperti buku paket, LKPD, dan PowerPoint, kurang efektif untuk materi teks prosedur. Siswa juga merasa pembelajaran Bahasa Indonesia kurang menarik karena hanya menggunakan PowerPoint. Sebagai solusi, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *E-MAP* untuk memperkaya proses pembelajaran. Analisis siswa membantu menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII. Peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui karakteristik siswa dan memastikan *E-MAP* relevan. Analisis tugas melibatkan peninjauan kurikulum Bahasa Indonesia kelas VII SMP, mencakup hubungan antara KD, indikator, tujuan pembelajaran, dan tingkat kognitif yang diharapkan. Analisis konsep menentukan materi berdasarkan analisis sebelumnya untuk materi teks prosedur yang akan dimasukkan dalam *E-MAP*. Analisis ini menghasilkan beberapa materi pokok yang disusun menjadi bagian yang berbeda di setiap fitur atau menu dalam media pembelajaran. Akhirnya, analisis tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa pengembangan *E-MAP* bertujuan untuk melatih kreativitas siswa dalam mempelajari teks prosedur. Melalui media ini, siswa dapat memahami pengertian, jenis dan ciri, struktur serta menelaah kebahasaan teks prosedur dengan baik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

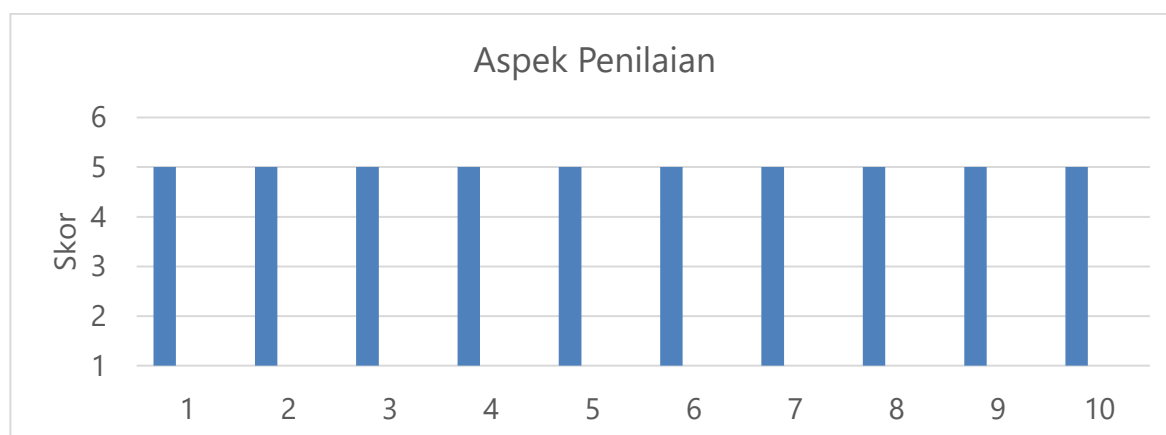
## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan ini terdiri dari beberapa aspek penting. *Pertama*, pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Ini disesuaikan untuk menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia secara efektif dan efisien. Media yang dipilih adalah *E-MAP*, sebuah platform berbasis internet yang dirancang melalui Google Sites. *Kedua*, perancangan format dalam pengembangan media *E-MAP*. Ini melibatkan perancangan isi materi pembelajaran dan sumber belajar yang akan disajikan dalam media. Format ini sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami dan mengakses materi dengan mudah. Adapun *design* pada media *E-MAP* ini terdiri dari *layout* atau tata letak pada media yang akan digunakan agar menghasilkan visual yang baik dan menarik. *Ketiga*, rancangan desain awal. Ini adalah gambaran umum dari bagaimana media *E-MAP* akan terlihat dan berfungsi. Rancangan ini melibatkan semua materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan dikerjakan sebelum masuk ke dalam tahap pengembangan selanjutnya.

## 3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini, media pembelajaran *E-MAP* yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya akan dilakukan revisi hingga mencapai kriteria valid sebelum diujicobakan pada peserta didik. Berikut merupakan hasil validasi ahli media dan ahli materi serta kepraktisan media oleh siswa.

### a. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media



Gambar 1. Diagram Penskoran oleh Ahli Media

Setelah penskoran validasi oleh ahli media diperoleh, peneliti kemudian mengubah akumulasi skor validasi nilai ke dalam bentuk persen (%) menggunakan rumus  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ . Tujuan dari pengubahan nilai ke dalam bentuk persen adalah untuk melihat tingkat kevalidan media *E-MAP* untuk diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Adapun persentase hasil praktikalitas media oleh ahli media diuraikan pada tabel berikut.

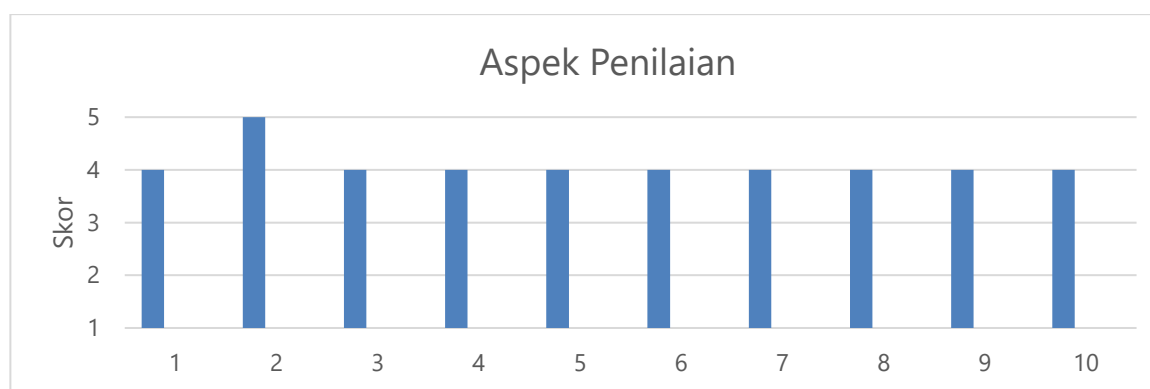
Tabel 1. Lembar Angket Validasi Media oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Media mudah digunakan.	100%	Sangat Valid
2.	Pengoperasian media tergolong sederhana.	100%	Sangat Valid
3.	Cara kerja program dapat dipahami.	100%	Sangat Valid
4.	Fungsi keseluruhan media berfungsi dengan baik.	100%	Sangat Valid
5.	Media dapat diakses menggunakan tautan ( <i>link</i> ).	100%	Sangat Valid

6.	Tautan ( <i>link</i> ) dapat dibuka menggunakan perangkat Android.	100%	Sangat Valid
7.	Teks dalam media dapat terbaca dengan jelas.	100%	Sangat Valid
8.	Kejelasan uraian materi.	100%	Sangat Valid
9.	Pemilihan warna dan grafis pada media.	100%	Sangat Valid
10.	Media dapat menarik perhatian siswa.	100%	Sangat Valid
	Rata-Rata	100%	Sangat Valid

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka diperoleh hasil validasi media pembelajaran *E-MAP* oleh ahli media yaitu 100% dengan kriteria "sangat valid". Hasil penilaian media oleh ahli media pembelajaran *E-MAP* berdasarkan instrumen berupa lembar angket validasi untuk ahli media dengan 10 butir pertanyaan.

### b. Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi



Gambar 2. Diagram Penskoran oleh Ahli Materi

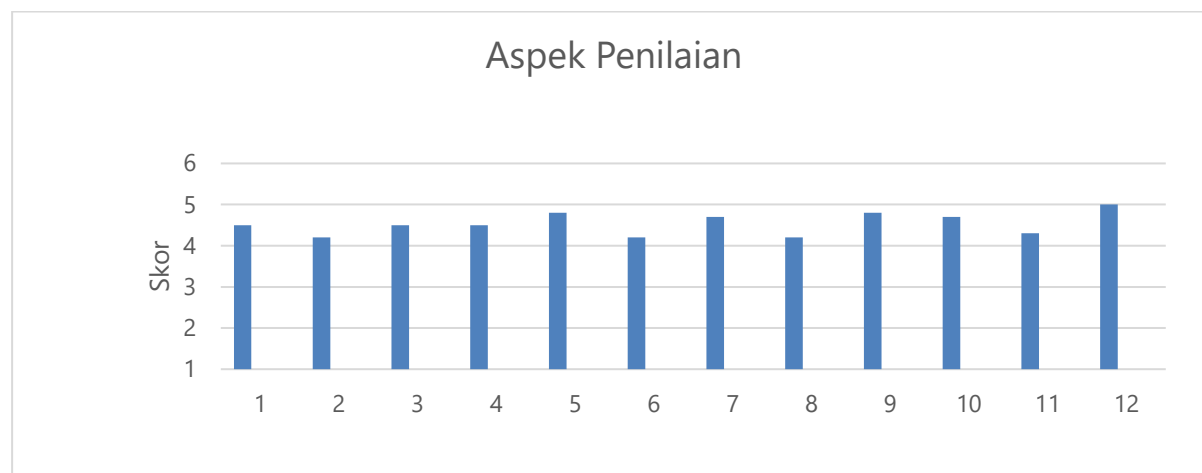
Berdasarkan penilaian tersebut, maka didapatkan nilai validasi media pembelajaran *E-MAP* oleh ahli materi yaitu 82% dengan kriteria "Sangat Valid". Hasil penilaian materi oleh ahli materi pembelajaran *E-MAP* berdasarkan instrumen berupa lembar angket validasi untuk ahli materi dengan 10 butir pertanyaan. Adapun persentase hasil praktikalitas media oleh ahli materi diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Lembar Angket Validasi Materi oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Relevansi media dengan KD.	80%	Valid
2.	Materi teks prosedur diuraikan secara jelas.	100%	Sangat Valid
3.	Ketepatan struktur kalimat.	80%	Valid
4.	Bahasa dalam media mudah dipahami.	80%	Valid
5.	Kejelasan materi.	80%	Valid
6.	Penyajian materi dapat dipahami dengan jelas.	80%	Valid
7.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran.	80%	Valid
8.	Media yang digunakan mudah dioperasikan.	80%	Valid
9.	Tingkat kesukaran soal sesuai dengan tingkat berpikir kelas VII	80%	Valid
10.	Media yang dihasilkan dapat mendorong motivasi belajar siswa.	80%	Valid
	Rata-Rata	82%	Sangat Valid

### c. Hasil Uji Kepraktisan Media

#### (1) Uji Kepraktisan Kelompok Kecil



Gambar 3. Diagram Penskoran oleh Kelompok Kecil

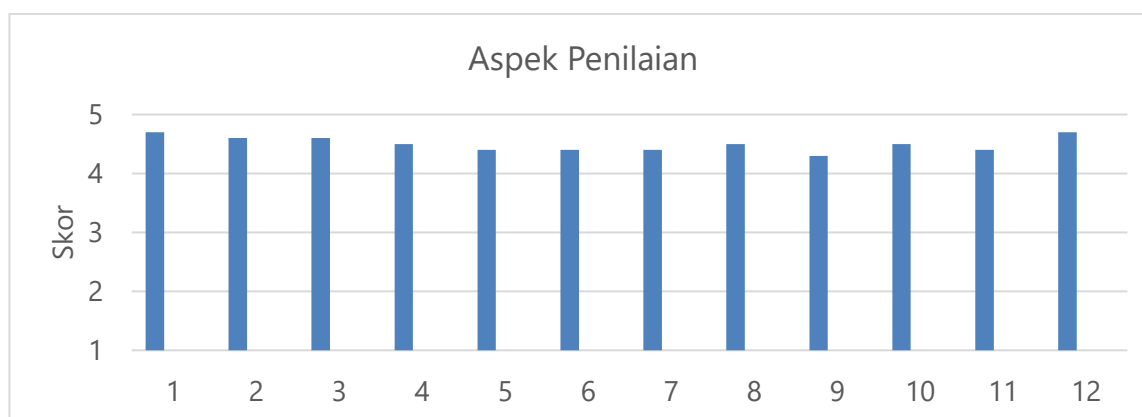
Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh hasil rata-rata kepraktisan media sebesar 91% dengan kriteria "sangat valid". Hasil penilaian kepraktisan oleh kelompok kecil pembelajaran *E-MAP* berdasarkan instrumen berupa lembar angket kepraktisan dengan 12 butir pertanyaan. Adapun persentase hasil kepraktisan media oleh siswa skala kecil diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Kepraktisan Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Materi mudah dipahami siswa.	90%	Sangat Valid
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	83%	Sangat Valid
3.	Soal yang diberikan sesuai dengan materi.	90%	Sangat Valid
4.	Media lebih menyenangkan.	90%	Sangat Valid
5.	Membangkitkan motivasi belajar siswa.	97%	Sangat Valid
6.	Siswa lebih memahami materi setelah penggunaan media pembelajaran yang diberikan.	83%	Sangat Valid
7.	Media tergolong mudah untuk dipahami.	93%	Sangat Valid
8.	Animasi dalam media terlihat jelas.	83%	Sangat Valid
9.	Media yang digunakan menarik perhatian saya sehingga membuat penasaran dengan penggunaannya.	97%	Sangat Valid
10.	Teks atau tulisan dalam media terlihat jelas dan mudah dibaca.	93%	Sangat Valid
11.	Komposisi dan kombinasi warna.	87%	Sangat Valid
12.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.	100%	Sangat Valid
Rata-Rata		91%	Sangat Praktis

Selain itu, hasil komentar uji kepraktisan media oleh kelompok kecil menyatakan bahwa (1) media *E-MAP* yang digunakan sangat bagus dan menarik, (2) media *E-MAP* membuat siswa lebih mudah memahami materi, dan (3) media *E-MAP* cukup mudah digunakan.

## (2) Uji Kepraktisan Kelompok Besar



Gambar 4. Diagram Penskoran oleh Kelompok Besar

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, diperoleh hasil rata-rata kepraktisan media sebesar 90% dengan kriteria "sangat valid". Hasil penilaian kepraktisan oleh kelompok besar pembelajaran E-MAP berdasarkan instrumen berupa lembar angket kepraktisan dengan 12 butir pertanyaan. Adapun persentase hasil kepraktisan media oleh siswa skala kecil diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Uji Kepraktisan Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Materi mudah dipahami siswa.	94%	Sangat Valid
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	91%	Sangat Valid
3.	Soal yang diberikan sesuai dengan materi.	93%	Sangat Valid
4.	Media lebih menyenangkan.	91%	Sangat Valid
5.	Membangkitkan motivasi belajar siswa.	89%	Sangat Valid
6.	Siswa lebih memahami materi setelah penggunaan media pembelajaran yang diberikan.	88%	Sangat Valid
7.	Media tergolong mudah untuk dipahami.	88%	Sangat Valid
8.	Animasi dalam media terlihat jelas.	90%	Sangat Valid
9.	Media yang digunakan menarik perhatian saya sehingga membuat penasaran dengan penggunaannya.	86%	Sangat Valid
10.	Teks atau tulisan dalam media terlihat jelas dan mudah dibaca.	90%	Sangat Valid
11.	Komposisi dan kombinasi warna.	88%	Sangat Valid
12.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.	93%	Sangat Valid
	Rata-Rata	90%	

Selain itu, hasil komentar uji kepraktisan media oleh kelompok besar menyatakan bahwa (1) media E-MAP yang digunakan sangatlah menyenangkan dan menggunakan kata yang mudah dipahami, (2) media E-MAP menarik dan mudah dipahami, (3) media E-MAP sangat bagus dan bisa dipahami dengan cepat, (4) media E-MAP yang digunakan mudah dipahami dan soal yang diberikan sesuai dengan materi, dan (5) media E-MAP yang diberikan sangat membantu untuk belajar dan mudah dipahami. Berdasarkan hal itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-MAP digunakan dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 17 Batam.

## D. Simpulan

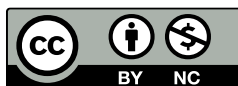
Berdasarkan validasi, media pembelajaran *E-MAP* ini dinyatakan "valid" oleh ahli media dan materi berdasarkan penilaian pada sepuluh aspek penting, menunjukkan kelayakan dan siap digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP/MTs. Selanjutnya, berdasarkan tes kepraktisan pada kelompok kecil dan besar siswa, media ini dinyatakan "sangat praktis". Kesimpulannya, *E-MAP* telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan, menunjukkan efektivitas dan dapat digunakan kelas VIII SMP/MTs.

## Daftar Pustaka

- Ailti. R. M., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: Global Executive Technology
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Aulia, A. (2022). *Teks Prosedur dan Teks Eksposisi*. Jawa Barat: Guepedia.
- Basri, M., dan Sumargono. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hasan. M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV Tata Media Group.
- Kosasih, E., dan Endang, K. (2018). *Jenis-Jenis Teks Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniawati, C. (2019). *Seri Pengayaan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbagai Jenis Teks*. Bandung: Pakar Raya.
- Kustandi, C., Darmawan, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Feniks Mudah Sejahtera.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Educaniora: Journal of Education and Humanities, 2023

[www.educaniora.org](http://www.educaniora.org)



Article's contents are provided on an Attribution-Non Commercial 4.0 Creative commons International License. Readers are allowed to copy, distribute and communicate article's contents, provided the author's and Educaniora journal's names are included. It must not be used for commercial purposes. To see the complete license contents, please visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>