

Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Diorama Digital untuk Siswa Kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan

Rizky Fauzan Akbar^{1*}, Khairil Ansari², M. Surip³

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3}

Email: rizkyfauzanakbar@gmail.com; khairil728@unimed.ac.id; surif@unimed.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima	14-10-2026
Disetujui	22-10-2026
Diterbitkan	26-10-2026

ABSTRACT

Learning to write explanatory texts in grade VII students still faces obstacles, such as limited learning media that only uses textbooks, low understanding of text structure, and lack of student interest. This study aims to develop explanatory text writing teaching materials assisted by digital diorama for grade VII students of SMP Swasta Harapan 1 Medan and to analyze their feasibility and effectiveness. This study employs the Research and Development method with the ADDIE model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 30 grade VII students. The instruments used included a needs questionnaire, expert validation sheets for material and design, teacher and student response questionnaires, and pre-test and post-test questions. The results show that the developed teaching materials obtained content feasibility of 93%, presentation feasibility of 94%, and language feasibility of 96.6% with a very feasible criterion, while the design expert gave a score of 80% with a feasible criterion. The Indonesian language teacher's response obtained an average score of 94% with a very feasible criterion. The effectiveness of the teaching materials is proven by the increase in students' average score from 66 in the pre-test to 87 in the post-test, which has exceeded the minimum completeness criterion (KKM) of 75. Thus, the explanatory text writing teaching materials assisted by digital diorama are declared feasible and effective for use in learning.

Keywords: Digital Diorama, Explanatory Text, Teaching Materials

ABSTRAK

Pembelajaran menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VII masih menghadapi kendala, seperti keterbatasan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket, rendahnya pemahaman struktur teks, serta kurangnya minat siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital untuk siswa kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan serta menganalisis kelayakan dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas VII. Instrumen yang digunakan meliputi angket kebutuhan, lembar validasi ahli materi dan desain, angket tanggapan guru dan siswa, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh kelayakan isi 93%, kelayakan penyajian 94%, dan kelayakan bahasa 96,6% dengan kriteria sangat layak, sedangkan ahli desain memberikan skor 80% dengan kriteria layak. Tanggapan guru Bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 94% dengan kriteria sangat layak. Keefektifan bahan ajar dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 66 pada *pre-test* menjadi 87 pada *post-test*, yang telah melewati nilai KKM 75. Dengan demikian, bahan ajar

menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Katakunci: Bahan Ajar, Diorama Digital, Teks Eksplanasi

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Akbar, R. F., Ansari, K., & Surip, M. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Diorama Digital untuk Siswa Kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan. LANCAH: Jurnal Inovasi Dan Tren, 4(2), 1122-1142. <https://journal.lembagakita.com/ljit/article/view/8989>

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menerapkan pembelajaran yang lebih mendalam, sesuai kebutuhan peserta didik, dan fokus pada penguatan karakter (Rahayu dkk., 2022). Kurikulum ini berfokus pada materi esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan tanpa terburu-buru (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Implementasinya memberi kebebasan dan berpusat pada siswa, sehingga guru dituntut beradaptasi dengan teknologi digital, termasuk memanfaatkan media digital berbasis web sebagai inovasi pembelajaran di era Merdeka Belajar (Hamidah dkk., 2024). Namun, pada kenyataannya, beberapa guru masih belum mengerti cara menggunakan media pembelajaran dan materi yang rumit sehingga menimbulkan kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022).

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Kurikulum Merdeka mengarahkan siswa pada kemampuan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik lisan maupun tulisan. Salah satu keterampilan berbahasa yang penting adalah menulis. Guna memiliki kemampuan menulis yang baik, guru sering memberi latihan, penguatan, serta contoh. Kesulitan menulis yang dialami siswa disebabkan faktor internal dan eksternal (Saputra, 2009). Faktor internal meliputi pemahaman terhadap tanda baca, ejaan, judul, istilah, ide, topik, dan kosakata, sedangkan faktor eksternal berasal dari guru dan sarana prasarana, salah satunya bahan ajar. Kemampuan menulis teks eksplanasi siswa sering terkendala rendahnya pemahaman struktur teks yang terdiri dari identifikasi fenomena, rangkaian kejadian, dan ulasan, serta kurangnya kemampuan mengonstruksi gagasan secara logis dan koheren (Sormin & Surip, 2024). Rendahnya capaian menulis teks eksplanasi juga dilaporkan pada jenjang sekolah dasar (Ayu & Fatayan, 2024), sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran.

Materi teks eksplanasi pada Fase D (Kelas VII–IX SMP) menjadi salah satu jenis teks yang diajarkan dalam keterampilan menulis dan dihubungkan dengan Capaian Pembelajaran (CP) bahasa Indonesia pada elemen menulis. Sesuai CP menulis Fase D, peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif, serta mampu menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita selalu dihadapkan pada teks, terutama pada artikel, dan kerap menemukan teks eksplanasi. Teks eksplanasi berisi proses mengapa dan bagaimana suatu peristiwa alam, ilmu pengetahuan, sosial, budaya, dan lainnya bisa terjadi. Peristiwa di sekitar kita seharusnya tidak hanya diamati, tetapi juga dijadikan pembelajaran. Peran teknologi yang berkaitan dengan teks saat ini adalah pengolahan data, seperti *e-learning* dan pengerjaan tugas berbasis IT.

Pembelajaran di sekolah memerlukan bahan ajar yang menarik agar siswa lebih semangat dan termotivasi. Menurut Darmadi (2009), bahan ajar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa untuk mencapai kompetensi. Bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi pelajaran yang disusun runtut dan sistematis, dikemas dalam multimedia interaktif yang menyajikan suara, animasi, video, grafis, dan film. Yang termasuk bahan ajar elektronik adalah *e-book*, *e-news*, *e-journal*, CD/DVD multimedia interaktif, *e-learning*, dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Swasta Harapan 1 Medan, proses pembelajaran menulis teks eksplanasi masih perlu dikembangkan. Diperoleh data: (1) hanya 50% siswa mampu mengidentifikasi struktur teks eksplanasi; (2) hanya 40% siswa mampu mengidentifikasi

ciri-ciri teks eksplanasi; dan (3) hanya 40% siswa mampu menuliskan kembali teks eksplanasi dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan. Siswa mengalami kesulitan karena media pembelajaran yang digunakan hanya buku paket. Minimnya media menghambat kemampuan peserta didik memahami bagian-bagian penjelasan. Siswa juga menganggap pembelajaran menulis teks eksplanasi membosankan karena hanya menampilkan artikel mengenai proses, sebab, dan akibat suatu fenomena alam, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Melihat situasi tersebut, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan. Media digital untuk keterampilan menulis teks eksplanasi, misalnya yang berbasis aplikasi Android, telah dikembangkan (Hanim dkk., 2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di era digital (Ghavifekr & Rosdy, 2015). Salah satu aspek penting yang dapat ditingkatkan adalah interaktivitas pembelajaran yang berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses belajar-mengajar (Blasco-Arcas dkk., 2013). Pembelajaran juga memerlukan bahan ajar yang menarik karena bahan ajar yang tidak bervariasi membuat pembelajaran membosankan. Guru mengatakan bahan ajar yang digunakan perlu inovasi baru dan dibuat berdasarkan minat siswa. Kriteria bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang dirancang berdasarkan minat belajar siswa. Djamarah (2011) menyatakan minat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, karena tidak banyak yang bisa diharapkan dari anak yang belajar tanpa minat. Slameto (2010) juga menyatakan minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila pelajaran tidak memiliki daya tarik, siswa tidak akan belajar maksimal.

Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbantuan digital perlu dilakukan karena dapat menjadi solusi bagi siswa dan guru, sebab produk yang dihasilkan dapat digunakan secara *online* dan *offline* dengan infokus maupun gawai. Nurgiyantoro (2013) menjelaskan pemilihan bahan pembelajaran harus berdasarkan tujuan, artinya bahan hanya dipertimbangkan jika relevan dengan kompetensi yang diajarkan. Bahan ajar juga ditentukan oleh pemilihan model karena menjadi penentu proses pembelajaran di kelas.

Dalam hal ini peneliti berencana merancang pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan Diorama Digital di kelas VII SMP. Diorama adalah perspektif tiga dimensi yang dibuat dengan memodifikasi situasi aktual di dunia nyata, menampilkan *scene* skala kecil dari objek-objek seperti bangunan, pohon, dan lain-lain sehingga menarik bagi siswa. Menurut Daryanto (2019), diorama adalah media tanpa proyeksi yang menyajikan gambar asli dalam bentuk visual tiga dimensi. Media diorama yang digunakan peneliti akan dibuat dengan teknik digital. Media diorama digital dipilih karena memiliki kepraktisan tampilan dengan mengombinasikan elemen diorama tiga dimensi (3D), grafis, dan teks yang dirancang menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* sehingga menghasilkan media yang interaktif dan komunikatif. *Assemblr Edu* dilaporkan layak, praktis, dan efektif pada pembelajaran IPA sekolah dasar (Yasa dkk., 2024), serta layak digunakan pada pembelajaran teks eksplanasi (Ayu & Fatayan, 2024; Yani & Hutagalung, 2026). Media diorama digital cocok pada materi teks eksplanasi karena dapat memperlihatkan objek dengan ukuran *scene* kecil yang membantu peserta didik memahami objek secara dekat dalam bentuk media visual.

Penelitian serupa dilakukan Yani dan Hutagalung (2026) yang mengembangkan materi ajar teks eksplanasi berbantuan *Assemblr Edu* untuk siswa kelas VII UPT SMP Negeri 2 Medan dengan prosedur Borg dan Gall. Validasi ahli materi memperoleh 90% dan ahli media 94% dengan rata-rata 92%, berkategori sangat layak. Ayu dan Fatayan (2024) juga mengembangkan *Assemblr Edu* untuk menulis teks eksplanasi siswa kelas V sekolah dasar dengan pendekatan ADDIE, memperoleh kelayakan 95% dan terbukti

meningkatkan kemampuan menulis siswa. Penelitian Ismilasari Yaashinta (2013) berjudul "Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan media diorama sangat membantu siswa karena nilai menulis meningkat signifikan pada siklusnya, dengan rata-rata siklus I 95,85% (nilai 74,2) dan siklus II 100% (nilai 82,1). Adapun Tri Lestari (2015) dalam penelitian "Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar" menunjukkan media diorama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Analisis angket menunjukkan 91% siswa menyukai pembelajaran ekosistem dengan media diorama karena lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan karakteristik dan pemaparan tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian ini agar dapat membawa pembaruan dalam pengembangan bahan ajar. Adapun judul penelitian ini ialah "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Diorama Digital untuk Siswa Kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan". Dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap keterampilan menulis serta membawa pengaruh positif dalam memahami materi teks eksplanasi.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang digunakan guru masih terfokus pada buku teks; bahan ajar kurang menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif serta masih lemah dalam penggunaan teknologi; bahan ajar tidak memperhatikan minat siswa; serta diperlukan bahan ajar berbantuan media digital di era globalisasi sebagai inovasi. Agar penelitian terarah, penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar berbantuan diorama digital untuk materi menulis teks eksplanasi sesuai struktur dan kaidah kebahasaan.

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagaimana proses pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital; (2) bagaimana bentuk bahan ajar yang dikembangkan; (3) bagaimanakah kelayakan bahan ajar; dan (4) bagaimanakah keefektifan bahan ajar berbantuan diorama digital sebagai bahan ajar materi menulis teks eksplanasi di kelas VII SMP Harapan 1 Medan?

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar berbantuan diorama digital; (2) menghasilkan produk bahan ajar; (3) menganalisis kelayakan bahan ajar; dan (4) menganalisis efektivitas bahan ajar berbantuan diorama digital pada materi menulis teks eksplanasi di kelas VII SMP Harapan 1 Medan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016), *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan kajian sistematis untuk mengembangkan, merancang, dan mengevaluasi program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal (Setyosari, 2016). Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa metode R&D merupakan metode pengembangan atau penyempurnaan produk untuk menguji keefektifan produk yang telah dikembangkan melalui beberapa tahapan serta mampu dipertanggungjawabkan. Produk yang dimaksud berupa perangkat lunak maupun media yang dapat dikembangkan kembali dengan memperbaiki agar mendapatkan hasil yang sempurna.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Harapan 1 Medan pada siswa kelas VII. Sekolah tersebut

beralamat di Jalan Imam Bonjol No. 35 Medan. Alasan menetapkan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian adalah SMP Harapan 1 Medan merupakan sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dan belum dijadikan tempat penelitian bahan ajar berbantuan diorama digital. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2026 saat pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan yang berjumlah 30 siswa. Adapun objek penelitian yaitu bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital untuk siswa kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan.

Metode R&D digunakan dalam penelitian ini karena berfokus pada pengembangan bahan ajar teks eksplanasi berbasis media diorama digital. Penelitian ini menggunakan model desain pengembangan ADDIE untuk mengembangkan materi ajar teks eksplanasi berbantuan diorama digital sebagai media pembelajaran. Model ADDIE juga digunakan untuk mendeskripsikan proses dan model konseptual, serta memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan evaluasi dan revisi terus-menerus pada tahapan yang akan dilalui guna mendapatkan produk yang berkualitas. Model ADDIE merupakan model penelitian yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Noelaka, 2014). Model ini dipilih karena mudah dilaksanakan dan memiliki tahapan yang terstruktur serta jelas. Model ADDIE banyak digunakan dalam penelitian pengembangan di bidang pendidikan (Shahidayanti dkk., 2023) dan terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono, 2022).

Tahap pertama, analisis pembelajaran (*analysis*), peneliti mengumpulkan data yang dijadikan pijakan untuk mengembangkan produk. Data diperoleh dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP, berkenaan dengan pembelajaran menulis teks eksplanasi dan buku ajar yang dimanfaatkan. Alat pengumpulan data pada tahap ini yaitu angket dan wawancara. Peneliti juga menelaah bahan ajar yang digunakan guru di sekolah. Tahap kedua, perancangan (*design*), memuat tiga aktivitas: menyusun kerangka struktur yang berisi materi bahan ajar, menentukan *draft* penyusunan struktur bahan ajar, dan menyusun alat evaluasi yang akan dipakai pada konsep bahan ajar Bahasa Indonesia. Bahan ajar dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kurikulum Merdeka, serta dikhususkan pada keterampilan menulis teks eksplanasi kelas VII yang dikembangkan dengan media berbantuan diorama digital.

Tahap ketiga, pengembangan (*development*), mencakup materi ajar, gambar, video materi, dan latihan-latihan portofolio yang didasarkan pada pendekatan proses. Uji kualitas pengembangan bahan ajar ini berdasarkan komponen kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Peneliti juga melakukan validasi pengembangan bahan ajar pada tahap ini. Sebelum divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, media diorama digital ditelaah dan diperiksa terlebih dahulu oleh dosen pembimbing. Validator dalam pengembangan produk yaitu dosen ahli materi dan media serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Validasi materi memuat komponen bahasa, penyajian, dan kegrafikan, menggunakan angket penilaian dengan skala Likert satu sampai lima. Validator menilai dan memberikan saran perbaikan, kemudian peneliti merevisi pengembangan bahan ajar sesuai hasil penilaian validasi dan saran dosen ahli. Setelah direvisi dengan baik, bahan ajar teks eksplanasi berbantuan diorama digital dapat diimplementasikan untuk mengetahui respons siswa.

Tahap keempat, pelaksanaan (*implementation*), peneliti mulai mendistribusikan pengembangan bahan ajar teks eksplanasi berbantuan diorama digital kepada siswa kelas VII untuk menguji isi dan keterbacaan bahan ajar. Kegiatan ini dilakukan agar dapat diketahui tanggapan siswa terhadap kelayakan pengembangan bahan ajar. Selama implementasi, bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Tahap kelima, evaluasi (*evaluation*), mencakup kegiatan evaluasi internal, evaluasi eksternal, dan revisi sistem yang dikembangkan (Sani dkk., 2018). Prosedur umum tahap evaluasi

yakni menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi yang tepat, dan melakukan evaluasi. Tujuan evaluasi pada penelitian ini yaitu mengukur tingkat pemahaman siswa kelas VII dalam kegiatan pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data yaitu observasi, daftar pertanyaan wawancara, lembar angket kebutuhan, angket uji validasi, dan soal tes. Observasi digunakan sebagai alat penelitian untuk melihat bagaimana bahan ajar lama digunakan dan seberapa efektif penggunaannya, kemudian hasilnya dianalisis untuk mengidentifikasi kekurangan dan mencari solusi yang tepat. Wawancara dilakukan dengan pengajar dan peserta didik kelas VII SMP untuk mengetahui kebutuhan pengajar dan peserta didik tentang bahan ajar teks eksplanasi berbantuan diorama digital. Peneliti hanya menggunakan garis besar atau kisi-kisi tentang masalah yang ditanyakan sebagai dasar wawancara yang disusun sistematis, agar tercipta suasana nyaman selama sesi wawancara berlangsung.

Angket kebutuhan disebarakan kepada pengajar dan peserta didik kelas VII SMP untuk mengumpulkan informasi tentang analisis kebutuhan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital. Peneliti menjelaskan cara mengisi angket kebutuhan agar mudah dalam proses pengisiannya. Angket uji validasi dirancang untuk dosen ahli dalam mendapatkan data mutu bahan ajar. Adapun soal tes dipakai untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dikembangkan. Tes dilakukan dua kali, yaitu *pre-test* sebelum proses pembelajaran menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital dan *post-test* sesudahnya. Hasil kedua tes dibandingkan untuk menunjukkan bahwa menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital bekerja dengan baik. Tes yang digunakan berupa tes praktik menulis teks eksplanasi.

Validasi ahli materi bertujuan mengetahui evaluasi ahli materi terhadap bahan ajar yang dikembangkan pada kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Adapun lembar validasi ahli desain digunakan untuk mengetahui penilaian ahli desain terhadap tampilan dan desain, meliputi ukuran bahan ajar, desain *cover*, dan desain isi bahan ajar. Kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli materi dan ahli desain pembelajaran disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor				
		SB (5)	B (4)	C (3)	KB (2)	SKB (1)
A. Kelayakan Isi						
1	Kesesuaian materi dengan CP dan ATP					
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3	Kebenaran substansi materi pembelajaran dalam bahan ajar					
4	Materi dalam bahan ajar mudah dipahami					
5	Materi pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik					
6	Kesesuaian ilustrasi gambar dalam bahan ajar dengan materi pembelajaran					
7	Soal-soal latihan maupun contoh kasus yang disajikan mendorong peserta didik mengerjakan tugas secara semangat					
B. Kelayakan Bahasa						
8	Keseluruhan informasi dalam bahan ajar terbaca dengan jelas					
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
10	Kejelasan penyampaian informasi pada bahan ajar					
11	Penggunaan kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					
12	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda					

13	Penggunaan bahasa yang komunikatif
	C. Kelayakan Penyajian
14	Kejelasan tujuan bahan ajar
15	Keruntutan uraian materi dalam keseluruhan isi bahan ajar
16	Keruntutan penjelasan materi dalam video pembelajaran yang disajikan
17	Pemberian motivasi pada peserta didik yang tepat di dalam bahan ajar
18	Isi bahan ajar sudah menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar
19	Kelengkapan informasi pada bahan ajar (rangkuman materi dan latihan soal)
20	Penyajian materi dalam bahan ajar bersifat interaktif dan partisipatif sehingga menimbulkan keterlibatan peserta didik dalam mempelajari materi menulis teks eksplanasi

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen oleh Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor				
		SB (5)	B (4)	C (3)	KB (2)	SKB (1)
	A. Tampilan Desain Layar					
1	Tata letak (layout) teks dan gambar halaman sudah tepat					
2	Tata letak setiap bagian dalam diorama digital sudah tepat					
3	Sinkronisasi atau keterkaitan antar ilustrasi, grafis, visual, dan verbal sesuai					
4	Kejelasan judul dan isi bahan ajar					
5	Memiliki daya tarik pada desain diorama digital yang ditampilkan (warna, gambar/ilustrasi, dan huruf)					
	B. Kemudahan Penggunaan					
6	Bahan ajar disajikan secara teratur beserta bagian-bagiannya					
7	Bahan ajar mudah dioperasikan dengan laptop/PC/smartphone					
8	Konten di dalam diorama digital mudah diakses					
9	Tombol operasional berfungsi dengan baik					
	C. Kelayakan Penyajian					
10	Kata, istilah, dan kalimat pada materi pembelajaran sudah konsisten					
11	Bentuk dan ukuran huruf sudah konsisten					
12	Susunan tata letak tampilan sudah konsisten					
	D. Kefrafikan					
13	Penggunaan warna pada bahan ajar sudah tepat tidak berlebihan					
14	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas					
15	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas					
16	Ilustrasi/gambar yang digunakan pada bahan ajar jelas (tidak buram)					
17	Video yang ada pada diorama digital dapat berjalan dengan lancar dan dapat dilihat dengan jelas					
18	Backsound tidak mengganggu pemahaman siswa					
	E. Kebermanfaatan					
19	Langkah-langkah dalam diorama digital mempermudah peserta didik dalam belajar mandiri					
20	Bahan ajar diorama digital mudah digunakan oleh guru dan siswa					
21	Peserta didik dapat berkreasi dengan menggunakan diorama digital sebagai sumber belajar					
22	Mampu meningkatkan perhatian peserta didik dalam belajar					

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Ketuntasan belajar per kelas atau persentase ketuntasan klasikal (PKK) diperoleh dengan menghitung

persentase jumlah siswa yang tuntas secara individu. Suatu kelas dinyatakan mencapai ketuntasan apabila PKK minimal 85%. Perhitungan PKK dilakukan dengan rumus berikut:

$$\text{PKK} = (\text{Jumlah siswa yang telah tuntas belajar} / \text{Jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$$

Kriteria yang menyatakan siswa telah memiliki hasil belajar yang baik apabila lebih atau sama dengan 85% siswa memperoleh skor minimal 75 atau berada pada kategori B. Apabila kriteria tersebut belum terpenuhi, perlu diadakan peninjauan ulang proses dan hasil pembelajaran untuk mendapatkan materi ajar yang efektif. Format penilaian kemampuan menulis teks eksplanasi mencakup aspek isi teks, struktur isi teks, kebahasaan teks, EYD, dan koherensi, dengan rentang skor 0–20 pada setiap aspek.

Analisis data merupakan aktivitas setelah data dari seluruh responden terkumpul dengan mengelompokkan data sesuai variabel dan jenis responden (Sugiyono, 2021). Data yang diperoleh adalah data tentang keadaan bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital, dikumpulkan melalui validasi ahli, angket yang disebarkan kepada siswa, dan angket guru. Data hasil angket validasi ahli, angket tanggapan siswa, dan guru menggunakan pengukuran rumus skala Likert (Sugiyono, 2021). Data yang diperoleh dari hasil pengukuran skala Likert berupa angka, merupakan data kuantitatif yang selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif. Kriteria jawaban instrumen dengan skala Likert disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Jawaban Butir Instrumen Validasi dengan Skala Likert

No	Jawaban	Skor
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang baik	2
5	Sangat kurang baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2021)

Data dianalisis untuk menghitung persentase indikator setiap kategori pada bahan ajar yang dikembangkan. Persentase hasil validasi ahli dan respons guru serta siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Skor} = (\text{Jumlah Indikator per Kategori} / \text{Jumlah Indikator Total Kategori}) \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus tersebut, dihasilkan angka dalam bentuk persen. Hasil persentase perolehan dari angket validasi dan respons diinterpretasi pada kriteria kualitatif yang digunakan dalam penilaian kelayakan produk, sebagaimana disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Kelayakan

Persentase	Kriteria
$81\% \leq X < 100\%$	Sangat Baik
$61\% \leq X < 80\%$	Baik
$41\% \leq X < 60\%$	Cukup Baik
$21\% \leq X < 40\%$	Kurang Baik
$0\% \leq X < 20\%$	Tidak Baik

(Sumber: Sugiyono, 2022)

Berdasarkan tabel tersebut, nilai persentase kelayakan terkecil 0% dan terbesar 100%. Bahan bacaan dikatakan valid dan efektif apabila perolehan nilai validasi dan respons persentase oleh validator, guru, dan siswa masuk dalam kriteria Baik atau Sangat Baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital pada siswa kelas VII. Hasil penelitian dipaparkan dalam empat bagian, yaitu proses pengembangan bahan ajar, bentuk bahan ajar, kelayakan bahan ajar, dan keefektifan bahan ajar. Penelitian ini menggunakan tahapan pengembangan metode *Research and Development* (R&D) dengan lima tahapan model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Proses Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Diorama Digital

Tahap awal pengembangan adalah analisis. Analisis merupakan tahap mengidentifikasi masalah dan solusi yang diperoleh dari bahan ajar dan kondisi lingkungan. Prastowo (2016) mengemukakan bahwa tahap analisis dilakukan melalui tiga prosedur, yakni analisis kurikulum, analisis sumber belajar, dan menentukan jenis serta judul bahan ajar sehingga produk yang dikembangkan dapat diterima oleh sasaran penelitian. Analisis kebutuhan bahan ajar di SMP Swasta Harapan 1 Medan dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 30 siswa dan satu guru Bahasa Indonesia. Hasil analisis kebutuhan peserta didik disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Jenis Informasi	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Apakah Anda pernah menulis teks eksplanasi?	Ya	28	93,3
		Tidak	2	6,7
2	Apakah menulis teks eksplanasi menarik minat Anda?	Ya	5	16,7
		Tidak	25	83,3
3	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menulis teks eksplanasi?	Ya	28	93,3
		Tidak	2	6,7
4	Apakah terdapat buku pendamping selain buku paket yang Anda gunakan dalam pembelajaran teks eksplanasi?	Ya	2	6,7
		Tidak	28	93,3
5	Apakah Anda mengenal bahan ajar berbantuan diorama digital?	Ya	0	0
		Tidak	30	100
6	Apakah Anda sudah pernah menggunakan bahan ajar berbantuan diorama digital dalam pembelajaran teks eksplanasi?	Ya	0	0
		Tidak	30	100
7	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan dalam menulis teks eksplanasi?	Ya	27	90
		Tidak	3	10
8	Apakah diperlukan bahan ajar berbantuan diorama digital sebagai sumber belajar?	Ya	29	96,7
		Tidak	1	3,3

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 5, siswa memerlukan bahan ajar tambahan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, khususnya materi menulis teks eksplanasi. Adapun bahan ajar yang dikembangkan peneliti adalah bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital. Kebutuhan akan bahan ajar tambahan juga dikarenakan siswa tidak memiliki bahan ajar secara mandiri.

Selanjutnya, hasil penyebaran angket kepada guru disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

No	Jenis Informasi	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Apakah Anda sudah menggunakan bahan ajar ketika menyampaikan materi di kelas?	Ya	1	100
		Tidak	0	0
2	Apakah sekolah menyediakan bahan ajar media digital?	Ya	0	0
		Tidak	1	100
3	Apakah penggunaan bahan ajar yang Anda gunakan sudah memenuhi kebutuhan belajar siswa?	Ya	0	0
		Tidak	1	100
4	Apakah siswa masih ada yang kesulitan dalam menulis teks eksplanasi?	Ya	1	100
		Tidak	0	0
5	Apakah Anda mengenal bahan ajar berbantuan diorama digital?	Ya	0	0
		Tidak	1	100
6	Apakah Anda pernah menggunakan bahan ajar berbantuan diorama digital dalam penyampaian materi menulis teks eksplanasi?	Ya	0	0
		Tidak	1	100
7	Apakah Anda memerlukan bahan ajar berbantuan diorama digital pada materi menulis teks eksplanasi?	Ya	1	100
		Tidak	0	0
8	Apakah perlu dikembangkan bahan ajar berbantuan diorama digital dalam kegiatan belajar?	Ya	1	100
		Tidak	0	0

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 6, pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital diperlukan guna mendukung proses pembelajaran. Selain karena siswa tidak memiliki bahan ajar secara mandiri, guru juga belum pernah mengembangkan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital sebagai pendukung buku ajar. Melalui hasil analisis kebutuhan bahan ajar oleh siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa perlu diadakan pengembangan bahan ajar teks eksplanasi berbantuan diorama digital sebagai bahan ajar tambahan.

Pada tahap perancangan (*design*), peneliti mulai merancang bahan ajar yang akan dikembangkan, baik materi maupun desain. Perencanaan dilakukan berdasarkan prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Prinsip relevansi yaitu materi yang dikembangkan berkaitan dengan capaian pembelajaran. Materi yang dirancang harus ringkas, sesuai definisi bahan ajar, dan saling terkait dengan capaian pembelajaran yang tercantum dalam Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025. Proses pengumpulan data untuk materi diperoleh peneliti melalui beberapa referensi, di antaranya buku ajar Bahasa Indonesia Kelas VII oleh Kemendikbud, *Jenis-jenis Teks* oleh E. Kosasih, *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* oleh Mahsun, dan beberapa referensi lainnya.

Prinsip konsistensi berkaitan dengan kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan materi yang diajarkan. Penyajian soal pada bahan ajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga dapat tercapai maksimal. Adapun desain produk harus dilakukan semenarik mungkin sehingga membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya. Komponen bahan ajar teks eksplanasi yang dikembangkan memuat judul, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, soal, serta media diorama digital. Rancangan awal bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital meliputi sampul bahan ajar yang didesain menarik, konten atau isi materi pembelajaran yang berisi

penjelasan materi teks eksplanasi mulai dari pengertian hingga menulis teks eksplanasi, dilengkapi gambar dan latihan menggunakan media diorama digital.

Pada tahap pengembangan (*development*), bahan ajar dirancang menggunakan aplikasi Canva, sedangkan media bantuan diorama digital dibuat menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*. Materi yang dicantumkan pada modul ajar berkaitan dengan teks eksplanasi yang dikembangkan dan diadaptasi dari buku siswa, kemudian dilakukan beberapa perubahan dan penyesuaian isi materi. Setelah modul ajar dirancang dan dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan pertimbangan teoretis dan praktis. Validasi dilakukan untuk menguji kelayakan bahan ajar yang telah didesain. Hasil tahap ini berupa kritik dan saran yang diberikan secara lisan dan tulisan kepada peneliti terkait modul ajar yang dikembangkan. Perbaikan desain dilakukan sesuai kritik dan saran ahli materi dan ahli desain.

Pada tahap pelaksanaan (*implementation*), semua rancangan modul ajar yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Modul ajar diterapkan pada peserta didik melalui uji coba produk terhadap 30 siswa. Peneliti memberikan modul ajar yang telah dikembangkan, kemudian siswa memperhatikan dan mempelajari materi di dalamnya. Siswa menggunakan media diorama digital sebagai panduan serta bantuan dalam menulis teks eksplanasi. Setelah itu, peneliti memberikan angket secara langsung kepada peserta didik untuk diisi sesuai pertanyaan yang disediakan. Pada tahap evaluasi (*evaluation*), evaluasi dilakukan setelah kegiatan implementasi sebagai umpan balik yang diperoleh dari siswa sebagai pengguna produk. Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan pengembangan modul ajar.

Bentuk Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbantuan Diorama Digital

Bentuk bahan ajar yang dikembangkan disusun berdasarkan metode R&D yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, dan menguji keefektifan produk yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Peneliti menyusun materi pembelajaran sesuai CP Fase D elemen menulis, yaitu peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Materi tersebut kemudian dikembangkan menjadi tujuan pembelajaran, yaitu menjelaskan pengertian, ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi dengan tepat; mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan pada contoh teks eksplanasi yang dibaca; menganalisis tahapan terjadinya siklus hujan berdasarkan pengamatan diorama digital secara cermat; menyusun kerangka teks eksplanasi berdasarkan urutan waktu dan hubungan sebab akibat secara logis; serta mengembangkan kerangka menjadi teks eksplanasi utuh dengan memperhatikan struktur, kaidah kebahasaan, dan ejaan bahasa Indonesia.

Kajian teori teks eksplanasi dirujuk dari dua buku ajar, yaitu *Bahasa Indonesia Kelas VII* oleh Kemendikbud tahun 2017 dan *Jenis-jenis Teks: Fungsi Struktur dan Kaidah Kebahasaan* oleh Kosasih yang diterbitkan tahun 2018. Penulisan bahan ajar menggunakan beberapa jenis *font* dan ukuran. Warna latar belakang yang digunakan adalah kombinasi hijau, putih, dan oranye. Pada bahan ajar juga terdapat beberapa gambar serta *QR Code* agar siswa dapat mengakses video dan tampilan media diorama digital. Inovasi diberikan pada bahan ajar teks eksplanasi berbantuan diorama digital terkait materi teks eksplanasi yang menjadi daya tarik bahan ajar. Terdapat soal latihan terkait materi teks eksplanasi, serta video dan media dengan tampilan 3D yang berguna sebagai stimulus bagi siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Bahan ajar yang dikembangkan berisi prakata, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan bahan ajar, materi teks eksplanasi berupa mengidentifikasi informasi, menganalisis

struktur dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi, langkah-langkah menulis teks eksplanasi, dan menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital.

Kelayakan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Diorama Digital

Materi ajar yang telah dikembangkan divalidasi oleh validator ahli materi berdasarkan kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian. Validasi dilakukan oleh tiga dosen Universitas Negeri Medan. Hasil penilaian tiga validator ahli materi disajikan pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Penilaian Ahli Materi			
Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Persen Skor Rata-Rata	Keterangan
A. Kelayakan Isi	4,6	93	Sangat Layak
B. Kelayakan Bahasa	4,8	96,6	Sangat Layak
C. Kelayakan Penyajian	4,6	94	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan	4,6	94,5	Sangat Layak

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 7, aspek kelayakan isi memperoleh rata-rata 4,6 atau 93% dengan kriteria sangat layak, aspek kelayakan bahasa memperoleh rata-rata 4,8 atau 96,6% dengan kriteria sangat layak, dan aspek kelayakan penyajian memperoleh rata-rata 4,6 atau 94% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian keseluruhan aspek yaitu 4,6 atau 94,5% dengan kriteria sangat layak, sehingga materi pada bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital sudah layak dan sudah direvisi sesuai aturan.

Validasi ahli desain dilakukan oleh satu dosen Universitas Negeri Medan. Hasil validasi ahli desain disajikan pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Penilaian Ahli Media			
Aspek Penilaian	Skor	Persen Skor	Keterangan
A. Tampilan Desain	4	80	Layak
B. Kemudahan Penggunaan	4	80	Layak
C. Kelayakan Penyajian	4	80	Layak
D. Kefrafikan	4	80	Layak
E. Kebermanfaatan	4	80	Layak
Rata-Rata Keseluruhan	4	80	Layak

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 8, hasil penilaian validator ahli desain untuk aspek tampilan desain, kemudahan penggunaan, kelayakan penyajian, kegrafikan, dan kebermanfaatan masing-masing memperoleh skor 4 atau 80% dengan kriteria layak. Hasil penilaian keseluruhan aspek yaitu 4 atau 80% dengan kriteria layak, sehingga modul ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital sudah layak dan sudah direvisi sesuai aturan.

Penilaian tanggapan guru Bahasa Indonesia terhadap bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital memperoleh jumlah skor rata-rata keseluruhan 4,7 atau 94% dengan kriteria sangat layak. Guru Bahasa Indonesia yang menguji kepraktisan produk yang dikembangkan ialah Dra. Hj. Mimi Syofia yang mengajar di SMP Swasta Harapan 1 Medan.

Keefektifan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Diorama Digital

Bahan ajar yang telah dikembangkan pada penelitian ini kemudian diimplementasikan untuk menguji keefektifan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital. Pada tahap implementasi dilakukan di SMP Swasta Harapan 1 Medan kelas VII. Sebelum dilakukan implementasi, siswa diberikan

pre-test terlebih dahulu untuk melihat keefektifan bahan ajar. Setelah dilakukan implementasi bahan ajar, pada akhir pembelajaran diberikan *post-test*. Hasil data yang diperoleh untuk *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9. Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Keterangan	Pre-test	Post-test
Skor Total	1971	2620
Rata-rata	66	87
Nilai Tertinggi	82	95
Nilai Terendah	60	78

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 9, nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada saat *pre-test* adalah 66 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 87. Nilai terendah *pre-test* 60 dan nilai tertinggi 82, sedangkan pada saat *post-test* nilai terendah 78 dan nilai tertinggi 95. Pada saat *pre-test* nilai siswa belum mencapai KKM yaitu 75, sedangkan nilai rata-rata masih 66. Namun setelah diimplementasikan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital di SMP Swasta Harapan 1 Medan kelas VII, nilai rata-rata siswa 87 melewati nilai KKM 75, maka bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital efektif digunakan pada teks eksplanasi di kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode penelitian tersebut digunakan karena penelitian ini melakukan pengembangan suatu bahan ajar berbantuan diorama digital yang memuat bahan ajar menulis teks eksplanasi. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2021). Rancangan pengembangan menggunakan desain *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan peneliti merujuk pada model ADDIE (Pribadi, 2014) yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (pelaksanaan), dan *evaluation* (evaluasi) dengan sedikit penyesuaian konteks penelitian. Kelebihan model ADDIE ialah sederhana dan strukturnya sistematis. Kelebihan lain dari model ADDIE yaitu memiliki tahapan-tahapan yang mudah diaplikasikan dan menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisien (Pribadi, 2009).

Tahap pertama adalah analisis (*analysis*) yang bertujuan untuk mencari data. Tahapan analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal, yaitu menganalisis kurikulum, menganalisis sumber belajar, dan menentukan jenis dan judul bahan ajar (Prastowo, 2016). Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di SMP Swasta Harapan 1 Medan, khususnya kelas VII, agar pengembangan yang dilakukan relevan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang diaplikasikan di sekolah tersebut yaitu Kurikulum Merdeka. Kemudian peneliti mengkaji Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi. Capaian Pembelajaran yang dipilih adalah elemen menulis, yaitu peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif, serta mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis.

Tujuan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ialah materi teks eksplanasi. Hasil dari analisis tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menjelaskan pengertian, ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi dengan tepat; mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan pada contoh

teks eksplanasi yang dibaca; menganalisis tahapan terjadinya siklus hujan berdasarkan pengamatan diorama digital secara cermat; menyusun kerangka teks eksplanasi berdasarkan urutan waktu dan hubungan sebab akibat secara logis; dan mengembangkan kerangka menjadi teks eksplanasi utuh dengan memperhatikan struktur, kaidah kebahasaan, dan ejaan bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, kegiatan pembelajaran menulis teks eksplanasi berlangsung pasif karena hanya sebagian siswa yang aktif saat proses pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada pembelajaran menulis teks eksplanasi saat *pre-test* di bawah nilai ketuntasan, yaitu 66, sedangkan nilai ketuntasan yaitu 75.

Tahap kedua adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini dirancang bahan ajar yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya. Perancangan yang disajikan harus menghadirkan pendekatan praktik untuk memperoleh kesepadanan kebutuhan, tujuan, maksud, objektif, strategi, dan penilaian (Branch dalam Hidayat, 2021). Pada tahap ini terdapat beberapa langkah, yaitu menyusun kerangka yang berisi materi bahan ajar, menentukan urutan penyusunan struktur bahan ajar, dan menyusun alat evaluasi yang akan dipakai pada konsep bahan ajar Bahasa Indonesia (Pribadi, 2016). Menyusun kerangka dalam penelitian ini ialah pembuatan *draft* yang memuat materi menulis teks eksplanasi berdasarkan capaian pembelajaran elemen menulis. Menentukan urutan penyusunan struktur bahan ajar ialah menggabungkan *draft* materi teks eksplanasi dengan semua komponen yang dikembangkan dengan berbantuan diorama digital, yakni bagian pembuka terdiri dari halaman muka (sampul), prakata, identitas pembelajaran, peta konsep, dan pendahuluan; bagian isi terdiri dari materi kegiatan belajar pertama dan kedua; serta bagian penutup terdiri atas refleksi, rangkuman, glosarium, dan daftar pustaka. Alat evaluasi ialah latihan pemahaman berupa soal esai yang dimasukkan ke dalam bahan ajar yang dikembangkan. Selain itu, pada tahap perancangan juga merancang media diorama digital berupa visual tiga dimensi (3D) menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* untuk menarik minat siswa. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang terdapat pada Depdikdas (Kosasih, 2021) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang didesain harus mampu menarik minat, memotivasi, dan menumbuhkembangkan rasa ingin tahu sehingga dorongan untuk mengembangkan sendiri kemampuan masing-masing peserta didik tercipta.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Tahap ini terdiri atas dua langkah, yaitu pengembangan bahan ajar yang memuat realisasi rancangan produk pada tahap *design* dan instrumen untuk mengukur produk (Rusmayana, 2021). Bahan ajar ini menggunakan materi teks eksplanasi yang dikembangkan dan diadaptasi dari buku siswa, kemudian dilakukan adaptasi dengan materi yang lebih lengkap dari berbagai sumber. Di dalam bahan ajar tersebut dicantumkan pula media diorama digital yang telah dibuat sebelumnya. Media tersebut dapat diakses dengan memindai *barcode* yang terdapat pada bahan ajar. Selanjutnya, instrumen untuk mengukur produk dilakukan oleh ahli materi, desain, guru, dan siswa terhadap produk yang dikembangkan untuk mendapatkan hasil validasi. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan desain dilakukan untuk mengetahui kevaliditasan produk yang dikembangkan. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan desain, produk diserahkan kepada guru Bahasa Indonesia guna melihat kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan desain, dinilai oleh guru untuk memberikan komentar serta saran, maka kemudian dilakukan tahap revisi. Revisi dilakukan untuk penyempurnaan dan perbaikan produk. Selanjutnya, setelah revisi selesai, produk diujicobakan kepada siswa.

Tahap keempat adalah pelaksanaan (*implementation*). Menurut Rusmayana (2021), tahap pelaksanaan dilakukan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Pelaksanaan

produk bahan ajar ini hanya dilakukan di SMP Swasta Harapan 1 Medan. Tahap terakhir atau tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan (Rusmayana, 2021). Evaluasi berupa angket yang memuat pernyataan-pernyataan untuk diberikan umpan balik oleh siswa. Hasil evaluasi diperoleh, yaitu uji kelayakan ahli materi berdasarkan kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa; uji kelayakan desain; hasil angket guru Bahasa Indonesia; dan hasil responden peserta didik setelah bahan ajar digunakan.

Pengembangan bahan ajar pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital divalidasi kepada validator ahli, kemudian meminta tanggapan guru Bahasa Indonesia dan tanggapan siswa. Peneliti melakukan perbaikan materi pada bahan ajar agar dapat diimplementasikan kepada siswa untuk kegiatan pembelajaran. Bentuk bahan ajar yang dikembangkan disusun sesuai CP Fase D elemen menulis. Kajian teori teks eksplanasi dirujuk dari dua buku ajar, yaitu *Bahasa Indonesia Kelas VII* oleh Kemendikbud tahun 2017 dan *Jenis-jenis Teks: Fungsi Struktur dan Kaidah Kebahasaan* oleh Kosasih yang diterbitkan tahun 2018. Inovasi diberikan pada bahan ajar teks eksplanasi berbantuan diorama digital terkait materi teks eksplanasi yang menjadi daya tarik bahan ajar. Terdapat soal latihan terkait materi teks eksplanasi, serta video dan media dengan tampilan 3D yang berguna sebagai stimulus bagi siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Bahan ajar teks eksplanasi berbantuan diorama digital diberikan kepada peserta didik. Sebelum diberikan kepada siswa, bahan ajar divalidasi oleh validator ahli. Pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital divalidasi oleh tiga validator ahli materi yang melakukan penilaian menggunakan standar BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan), meliputi kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian. Setelah itu, bahan ajar divalidasi oleh satu validator media. Setelah direvisi, materi pada bahan ajar diujicobakan. Pengembangan bahan ajar untuk aspek kelayakan isi memiliki skor rata-rata 93% dengan kriteria sangat layak. Aspek kelayakan isi diuraikan menjadi beberapa indikator, yaitu kesesuaian materi dengan CP dan ATP memiliki skor rata-rata 5 atau 100% dengan kriteria sangat layak, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dengan skor rata-rata 4,6 atau 93% dengan kriteria sangat layak, kebenaran materi pembelajaran dengan skor 4,3 atau 86,7% dengan kriteria sangat layak, dan materi mudah dipahami dengan skor rata-rata 4,6 atau 93% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi, materi pada bahan ajar teks eksplanasi berbantuan diorama digital untuk aspek kelayakan isi sangat layak.

Berdasarkan data hasil penilaian validator ahli materi terhadap kelayakan bahasa, diperoleh skor rata-rata 4,8 atau 96,6% dengan kriteria sangat layak. Komponen penilaian masing-masing yaitu keseluruhan informasi terbaca jelas dengan skor rata-rata 5 atau 100% dengan kriteria sangat layak, penggunaan kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia dengan skor 4,3 atau 86,7% dengan kriteria sangat layak, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda dengan skor rata-rata 4,6 atau 93% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya, kelayakan penyajian mendapat skor rata-rata 4,6 atau 94% dengan kriteria sangat layak. Komponen penilaian masing-masing yaitu kejelasan tujuan bahan ajar dengan skor rata-rata 5 atau 100% dengan kriteria sangat layak, keruntutan materi dalam keseluruhan bahan ajar dengan skor rata-rata 4,6 atau 93% dengan kriteria sangat layak, dan kelengkapan informasi bahan ajar dengan skor rata-rata 4,6 atau 93% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil penilaian tiga validator ahli materi, untuk aspek kelayakan isi didapat rata-rata 4,6 atau 93% dengan kriteria sangat layak, aspek kelayakan bahasa dengan rata-rata 4,8 atau 96,6% dengan kriteria sangat layak, dan aspek kelayakan penyajian dengan rata-rata 4,6 atau 94% dengan kriteria sangat

layak. Berdasarkan hasil penilaian keseluruhan aspek, yaitu 4,6 atau 94,5% dengan kriteria sangat layak, maka materi pada bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital sudah layak dan sudah direvisi sesuai aturan. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli desain, untuk aspek tampilan desain, kemudahan penggunaan, kelayakan penyajian, kegrafikan, dan kebermanfaatan masing-masing memperoleh skor 4 atau 80% dengan kriteria layak. Hasil penilaian keseluruhan aspek yaitu 4 atau 80% dengan kriteria layak, maka modul ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital sudah layak dan sudah direvisi sesuai aturan. Penilaian tanggapan guru Bahasa Indonesia terhadap bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital memperoleh jumlah skor rata-rata keseluruhan 4,7 atau 94% dengan kriteria sangat layak.

Nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh siswa adalah 66 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 87. Nilai terendah *pre-test* 60 dan nilai tertinggi 82, sedangkan pada saat *post-test* nilai terendah 78 dan nilai tertinggi 95. Pada saat *pre-test* nilai siswa belum mencapai KKM yaitu 75, sedangkan nilai rata-rata siswa masih 66. Namun, setelah diimplementasikan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital di SMP Swasta Harapan 1 Medan, nilai rata-rata siswa 87 melewati nilai KKM 75, maka bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital efektif digunakan pada teks eksplanasi di kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan. Penilaian penulisan teks eksplanasi berdasarkan isi teks eksplanasi, struktur teks eksplanasi, kebahasaan teks, EYD, dan koherensi. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek penilaian penulisan teks eksplanasi siswa kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan sebanyak 30 siswa.

Pada aspek isi teks, kriteria penilaian berupa penjelasan yang diberikan siswa terhadap fenomena alam atau sosial dan mengembangkan ide dengan skor maksimal 30. Penulisan isi teks eksplanasi sebelum menggunakan bahan ajar memperoleh skor total 447 dengan rata-rata 15. Skor ini diberikan karena siswa belum mampu mengembangkan ide terhadap fenomena alam. Ide yang diberikan masih secara umum, tidak terdapat penjelasan yang lebih detail terhadap fenomena tersebut. Namun, setelah menggunakan bahan ajar berbantuan diorama digital, terjadi peningkatan skor terhadap isi teks eksplanasi yang dituliskan siswa, yaitu 567 dengan rata-rata 19. Siswa sudah mampu memberikan ide dan penjelasan terkait fenomena alam atau sosial yang disajikan. Penjelasan siswa lebih detail dan mendalam karena siswa mendapatkan gambaran berupa tampilan visual tiga dimensi pada media diorama digital terkait teks eksplanasi.

Pada aspek struktur isi teks, skor maksimal yang diberikan yaitu 20. Sebelum menggunakan bahan ajar, jumlah skor pada aspek struktur isi teks 439 dengan rata-rata 14,6. Siswa belum mampu menuliskan struktur teks eksplanasi secara keseluruhan berupa pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi. Namun setelah menggunakan bahan ajar, jumlah skor siswa 570 dengan rata-rata 19. Siswa sudah mampu menuliskan teks eksplanasi dengan struktur lengkap berupa pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi.

Pada aspek kebahasaan teks, skor maksimal yang diberikan yaitu 20. Sebelum menggunakan bahan ajar, jumlah skor pada aspek kebahasaan teks 396 dengan rata-rata 13,2. Siswa belum mampu menggunakan konjungsi yang menunjukkan suatu tahapan dan hubungan sebab-akibat proses terjadinya fenomena, hanya menggunakan konjungsi yang menunjukkan suatu tahapan. Setelah menggunakan bahan ajar, skor siswa pada penggunaan kebahasaan teks 522 dengan rata-rata 17,4. Siswa mampu menggunakan konjungsi yang menunjukkan suatu tahapan dan hubungan sebab-akibat proses terjadinya fenomena.

Pada aspek penggunaan EYD, skor maksimal yang diberikan yaitu 20. Sebelum menggunakan bahan ajar, jumlah skor pada aspek EYD 356 dengan rata-rata 11,8. Siswa belum mampu menggunakan pilihan kata yang relevan dengan tema dan masih menggunakan bahasa nonformal (percakapan). Setelah

menggunakan bahan ajar, jumlah skor siswa pada penggunaan EYD 488 dengan rata-rata 16,2. Siswa mampu menggunakan pilihan kata yang relevan dengan tema, tidak menggunakan bahasa nonformal, dan tidak menggunakan kata yang bermakna konotasi.

Pada aspek koherensi, skor maksimal yang diberikan yaitu 20. Sebelum menggunakan bahan ajar, jumlah skor pada aspek koherensi 373 dengan rata-rata 12,4. Siswa belum mampu menggunakan kalimat yang koheren. Setelah menggunakan bahan ajar, jumlah skor siswa pada aspek koherensi 473 dengan rata-rata 15,7. Siswa mampu menggunakan kalimat yang koheren.

Nilai-Nilai Kebaruan

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan berupa bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran teks eksplanasi karena pembelajaran tersebut merupakan materi yang dapat memberikan manfaat bagi siswa di kelas VII pada tingkat SMP/MTs. Penggunaan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital dipilih peneliti sebagai inovasi pembelajaran di era revolusi industri dengan bantuan teknologi digital sehingga siswa mampu belajar secara mandiri dan meningkatkan semangat belajar siswa melalui audio-visual yang terdapat pada bahan ajar. Penyajian media pembelajaran yang interaktif pada teks eksplanasi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menulis teks eksplanasi. Penelitian terkait teks eksplanasi sudah banyak dilakukan, termasuk pengembangan materi ajar berbantuan Assemblr EDU (Ayu & Fatayan, 2024; Yani & Hutagalung, 2026). Kebaruan penelitian ini terletak pada pengemasan bahan ajar dalam bentuk diorama digital yang diakses melalui QR Code dengan model ADDIE pada siswa kelas VII SMP, serta pengujian kelayakan sekaligus keefektifan melalui *pre-test* dan *post-test*, sedangkan Yani dan Hutagalung (2026) berfokus pada validasi kelayakan oleh ahli dengan prosedur Borg dan Gall. Penelitian dilakukan di SMP Swasta Harapan 1 Medan. Penelitian ini masih baru dilakukan karena belum ada penelitian yang dilakukan peneliti di SMP Swasta Harapan 1 Medan terkait teks eksplanasi. Peneliti memilih lokasi penelitian berdasarkan analisis masalah yang dilakukan.

Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital, peneliti menemukan beberapa kendala, yaitu berdasarkan pengamatan peneliti, beberapa pengisian pendapat dalam angket/kuesioner yang dilakukan responden tidak konsisten dan kurang tepat tanpa dapat diawasi secara menyeluruh oleh peneliti; serta uji coba secara luas tidak dilakukan karena disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di SMP Swasta Harapan 1 Medan karena analisis kebutuhan akan berbeda jika dilakukan di sekolah lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital untuk siswa kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital pada siswa kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan menggunakan penelitian pengembangan *research and development* yang dikemukakan oleh Dick and Carry dengan lima tahapan model ADDIE, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital pada siswa kelas VII SMP Swasta

Harapan 1 Medan memiliki kelayakan isi dengan rata-rata 93% dan kriteria sangat layak, kelayakan penyajian dengan jumlah skor rata-rata 94% dan kriteria sangat layak, serta kelayakan bahasa dengan jumlah skor rata-rata 96,6% dan kriteria sangat layak. Adapun penilaian ahli desain berdasarkan aspek tampilan desain memperoleh skor 4 atau 80% dengan kriteria layak, kemudahan penggunaan 4 atau 80% dengan kriteria layak, kelayakan penyajian 4 atau 80% dengan kriteria layak, kegrafikan 4 atau 80% dengan kriteria layak, dan kebermanfaatan 4 atau 80% dengan kriteria layak.

Penggunaan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menulis teks eksplanasi. Hal ini didukung oleh hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan sesudah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Implementasi bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital efektif digunakan pada proses pembelajaran teks eksplanasi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari nilai rata-rata siswa 66 pada saat *pre-test*, setelah diimplementasikan bahan ajar teks eksplanasi berbantuan diorama digital di kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan nilai rata-rata siswa 95 melewati nilai KKM 75.

Adapun implikasi dari penelitian ini adalah bahan ajar yang dikembangkan memberikan sumbangan praktis dalam pelaksanaan pembelajaran, memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Bahan ajar yang dikembangkan juga dapat menambah ilmu pengetahuan pada guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, khususnya pada pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbantuan diorama digital. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu materi ajar alternatif pendamping pada materi teks eksplanasi di kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan.

Adapun saran dari peneliti adalah guru disarankan mengimplementasikan produk pembelajaran teks eksplanasi di kelas VII SMP Swasta Harapan 1 Medan. Kepala sekolah agar memperbesar ketuntasan siswa di rumah agar pelaksanaan pembelajaran secara digital dapat terpenuhi. Peneliti selanjutnya diharapkan menjadikan penelitian ini sebagai rujukan untuk pembuatan materi ajar dengan materi yang berbeda.

KONTRIBUSI PENULIS

Penulis pertama merupakan mahasiswa yang berperan dalam pengumpulan data, pengolahan dan analisis data, penyusunan metodologi penelitian, serta penulisan naskah artikel. Penulis kedua dan penulis ketiga merupakan dosen pembimbing yang berperan dalam memberikan arahan penelitian, supervisi akademik, validasi metode dan hasil penelitian, serta melakukan revisi dan penyempurnaan naskah. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir manuskrip.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan, baik secara finansial maupun nonfinansial, yang dapat memengaruhi pelaksanaan penelitian, analisis data, penyusunan, maupun publikasi artikel ini

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Penulis menyatakan bahwa tidak menggunakan kecerdasan artifisial (AI) dalam proses penelitian maupun penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Ayu, S., & Fatayan, A. (2024). Developing Assemblr Edu to improve elementary school students' explanatory text writing. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 10(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v10i2.35294>
- Blasco-Arcas, L., Buil, I., Hernández-Ortega, B., & Sese, F. J. (2013). Using clickers in class: The role of interactivity, active learning and engagement in educational outcomes. *Computers & Education*, 62, 102–110. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.019>
- Daryanto. (2019). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *The systematic design of instruction* (7th ed.). Pearson.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175–191. <https://doi.org/10.21890/ijres.23596>
- Hamidah, L. M., Ambarwati, S., Agustina, M., Muzammil, S., & Ulfah, A. (2024). Pemanfaatan media digital berbasis web Assemblr Studio sebagai inovasi pembelajaran di era Merdeka Belajar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 970–975. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91782>
- Hanim, A. F., Yuwana, S., & Hendratno. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital “Bataku” berbasis Android untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 268–277. <https://doi.org/10.51454/decode.v3i2.234>
- Ismilasari, R., & Hendratno. (2013). Penggunaan media diorama untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya. *Jurnal Penelitian PGSD*, 1(2).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII*.
- Kosasih, E. (2017). *Jenis-jenis teks*. Yrama Widya.
- Lestari, T. (2015). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema ekosistem di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2). <https://www.neliti.com/publications/253944/pengaruh-penggunaan-media-diorama-terhadap-hasil-belajar-siswa-kelas-v-pada-tema>
- Mahsun. (2014). *Teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia*. RajaGrafindo Persada.
- Mukarromah, & Andriana, E. (2022). Kendala guru dalam membuat media pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(1), 44–50. <https://doi.org/10.31949/jee.v5i1.3533>
- Neolaka, A. (2014). *Metode penelitian dan statistik*. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Dasar-dasar pengembangan kurikulum sekolah*. BPFE.

- Prastowo, A. (2016). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif: Menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*. Diva Press.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rusmayana, T. (2021). *Model pembelajaran ADDIE*.
- Sani, R. A., dkk. (2018). *Pembelajaran berbasis HOTS*. Tira Smart.
- Saputra, H. S. P. (2009). *Memahami kemampuan menulis*. Rineka Cipta.
- Setyosari, P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media Group.
- Shahidayanti, T., Suparman, & Fitrianawati, M. (2023). Kebaharuan penelitian model ADDIE di dunia pendidikan matematika: Analisis bibliometrika dan pemetaan informasi. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(2), 343–352. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i2.15089>
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sormin, E., & Surip, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran case based learning terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Medan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 258–269. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2985>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yani, A. A. D., & Hutagalung, T. (2026). Pengembangan materi ajar teks eksplanasi berbantuan media Assemblr EDU pada siswa kelas VII UPT SMP Negeri 2 Medan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 161–171. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.46076>
- Yasa, A. D., Farida, N. K., Alfianto, R. N. A., & Salimi, M. (2024). Development of human digestive organ media based on Assemblr EDU. *Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1371–1382. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i3.71204>