

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR

Zuan Andrea Cevin Sitepu*¹, Liana Siburian², Jesika Simorangkir³, Fanny Wijayanti Sihombing⁴, Latri Situmorang⁵, Ronaida Raimunda Simbolon⁶

¹Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Indonesia

* Corresponding Author: zuansitepu48@email.com¹

Abstrak

Kajian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis visual guna memperkuat kecakapan peserta didik jenjang Sekolah Menengah Pertama dalam menulis teks prosedur. (SMP). Dasar telaah ilmiah ini ialah rendahnya kemampuan menulis peserta didik akibat pemanfaatan sarana ajar tradisional dan kurang interaktif. Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan desain ADDIE, yang mencakup langkah Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek yang berperan dalam kajian ini ialah siswa tingkat VII SMP. Data dikumpulkan melalui tes kemahiran menyusun teks prosedur yang diberikan sebelum dan sesudah pemanfaatan sarana edukatif. Hasil analisis data mengindikasikan terjadinya peningkatan nyata terhadap keterampilan siswa dalam menulis. Rata-rata nilai siswa penambahan 61,81 pada pretest menjadi 84,47 pada posttest, dengan hasil uji paired samples t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan penggunaan perangkat pembelajaran interaktif berbasis gambar efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur. Karenanya, media ini layak digunakan sebagai pilihan inovatif dan relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Kurikulum Merdeka dan pendekatan Deep Learning.

Kata Kunci : media interaktif, teks prosedur, kemampuan menulis, model ADDIE, Kurikulum Merdeka

Abstract

This study focuses on the development of visual-based interactive learning media to strengthen the skills of junior high school students in writing procedural texts. (SMP). The basis of this scientific review is the low writing skills of students due to the use of traditional and less interactive teaching tools. This study applies the Research and Development (R&D) method with the ADDIE design, which includes the steps of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects who played a role in this study were seventh-grade junior high school students. Data were collected through a test of proficiency in composing procedural texts given before and after the use of educational tools. The results of the data analysis indicate a significant increase in students' writing skills. The average student score increased from 61.81 in the pretest to 84.47 in the posttest, with the results of the paired samples t-test showing a significance value of $0.000 < 0.05$. These results indicate that the use of image-based interactive learning tools is effective in improving the ability to write procedural texts. Therefore, this media is worthy of being used as an innovative and relevant choice in Indonesian language learning based on the Independent Curriculum and the Deep Learning approach.

Keywords : *interactive media, procedural text, writing skills, ADDIE model, Independent Curriculum*

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu kompetensi kunci dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Widiastuti et al., 2024), khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Terutama dalam pembelajaran jenis teks seperti teks prosedur, yaitu menguraikan proses secara sistematis untuk melaksanakan aktivitas. Siswa diharapkan mampu merumuskan tujuan, menata urutan langkah, memilih kaidah kebahasaan yang tepat, serta menjaga keterpaduan antar Langkah-langkah tersebut. Namun dalam praktiknya, banyak siswa SMP menunjukkan kendala dalam menyusun teks prosedur. Mereka seringkali mengalami kesulitan dalam menyusun urutan langkah secara logis, menggunakan kaidah kebahasaan yang sesuai, atau menghubungkan bagian awal, tengah, dan akhir secara koheren.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Aziezah, 2022) Salah satu unsur yang memicu rendahnya Kompetensi dalam menulis siswa ialah maraknya penggunaan alat materi ajar tradisional yang kurang memancing keterlibatan aktif siswa dan kurang memanfaatkan potensi visual. Proses pembelajaran yang dominan hanya berupa ceramah guru atau tugas menulis langsung tanpa pendahuluan visual atau interaktif yang memadai membuat siswa sulit memvisualisasikan proses prosedural yang harus ditulis. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa media gambar atau visual dapat membantu memperjelas urutan langkah dan memfasilitasi siswa dalam merancang langkahtulisannya. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital sangat perlu ditingkatkan oleh guru dan siswa (Oktavia,R. 2022).

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pendekatan Deep Learning (pembelajaran mendalam) muncul sebagai strategi yang relevan untuk menguatkan proses pembelajaran bukan hanya sebagai penguasaan materi, melainkan pemahaman secara mendalam, berpikir kritis, kreatif, dan mampu mengaitkan pengetahuan dengan konteks nyata (Mustapa et al., 2025). Pembelajaran mendalam ini menuntut keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial siswa di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat dalam membangun, mengkaji, memaknai, serta menerapkan pengetahuan dalam konteks kehidupan (Hidayat et al., 2025).

Penggunaan media pembelajaran berbasis gambar telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa. Penelitian oleh (Haddina & Dewi Maya Sari, 2024) menunjukkan bahwa media gambar berfungsi mempermudah peserta didik dalam mengkaji tahapan kegiatan secara mendalam dan menarik. Didukung dengan hasil kajian sebelumnya (Nuraeni et al., 2025) yang menyoroti bukti penerapan sarana gambar berpotensi memperbaiki kemampuan peserta didik dalam menyusun teks prosedur. Meskipun berfokus pada siswa SD, temuan ini relevan karena menunjukkan efektivitas visual dalam memfasilitasi peserta didik untuk merancang teks prosedural yang sistematis dan sesuai kaidah kebahasaan.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis memiliki gagasan untuk mengembangkan perangkat edukatif berbentuk gambar yang berguna sebagai sarana kegiatan pembelajaran menulis teks prosedur pada jenjang SMP. Gagasan ini muncul dari kebutuhan untuk menghadirkan media yang tidak hanya menarik secara visual, serta mampu menstimulasi keterlibatan peran aktif peserta didik selama aktivitas belajar mengajar. Melalui wadah interaktif, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami urutan langkah dalam teks prosedur karena setiap tahapan disajikan secara visual dan interaktif.

Selain itu, ide pengembangan ini juga dilandasi oleh jiwa Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pendidikan yang bermakna, pengalaman siswa, serta mengutamakan partisipatif siswa. Dengan mengintegrasikan prinsip Deep Learning, media ini diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir mendalam, reflektif, dan kreatif pada siswa dalam menulis teks prosedur. Dengan demikian, riset ini diarahkan guna menciptakan

sarana edukatif yang tidak hanya menarik, melainkan juga mudah digunakan, tetapi juga relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Meski demikian, masih ditemukan beberapa hambatan masih ditemukan dalam implementasi Kurikulum Merdeka dengan pendekatan Deep Learning, seperti kesiapan guru dalam merancang media yang mendalam dan interaktif, ketersediaan infrastruktur, serta adaptasi siswa terhadap gaya pembelajaran yang lebih eksploratif dan reflektif menurut (Wahyudin, 2020). Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gambar secara spesifik untuk meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur pada jenjang SMP masih sedikit dan belum banyak dilaporkan secara sistematis dengan prosedur pengembangan yang jelas dan pengukuran keefektifan melalui uji coba lapangan.

Tujuan utama penelusuran ilmiah ini yakni guna mengembangkan perangkat pendidikan interaktif memanfaatkan gambar yang relevan diaplikasikan dalam kegiatan menulis teks prosedur pada jenjang SMP guna meningkatkan kemampuan menulis siswa sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan pendekatan Deep Learning. Upaya inovasi media ini, ditujukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran berlangsung semakin menarik, interaktif, dan bermakna sehingga siswa dapat mendalami kerangka dan tahapan penyusunan teks prosedur secara lebih mendalam dan kontekstual.

Dalam ranah akademis, kajian ini bertujuan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis visual dan memperkuat penerapan pendekatan Deep Learning dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP. Sementara secara aplikatif, studi ini diharapkan berguna kepada guru Bahasa Indonesia sebagai inovasi perangkat edukatif yang menarik, efektif, dan selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Kepada peserta didik, diharapkan dapat memotivasi minat dan antusiasme belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan menulis teks prosedur secara sistematis dan kreatif. Selain itu, sebagai referensi, telaah ilmiah ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan wadah serupa terhadap jenis teks lain atau konteks pembelajaran berbeda.

METODE PENELITIAN

Kajian ini dilakukan dengan menerapkan metode pengembangan (Research and Development/R&D) yang dikombinasikan dengan dasar pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2023). Pemilihan metode ini didasarkan pada fokus inti penelitian, terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gambar untuk meningkatkan kemahiran merancang teks prosedur di kalangan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain menghasilkan produk, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji tingkat kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan kuantitatif digunakan karena efektivitas media pembelajaran diuji melalui pengukuran hasil belajar siswa menggunakan instrumen penilaian terstandar dan dianalisis secara statistik (Syelfia Dewimarni¹, 2022).

Sesuai dengan kajian yang relevan dengan penelitian ini oleh (Md Abdullah Al Mamun dkk., 2023), maka desain perancangan yang dijadikan dasar pada kajian ini mengadaptasi kerangka kerja ADDIE meliputi lima komponen utama, yaitu: (1) Analysis (peninjauan), (2) formulasi konsep, (3) tahap pengembangan, (4) pelaksanaan media, dan (5) penyempurnaan akhir media. Fase kajian awal bertujuan guna mengenali kebutuhan peserta didik dan guru dalam pembelajaran menulis teks prosedur. Tahap perancangan mencakup pembuatan desain awal media interaktif berbasis gambar yang sesuai dengan karakteristik materi dan prinsip Kurikulum Merdeka. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk media dengan memperhatikan unsur interaktivitas, visualisasi langkah, dan keterlibatan siswa secara aktif. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas untuk mengetahui respon pengguna serta efektivitas media terhadap

peningkatan kemampuan menulis siswa. Fase penutup berupa evaluasi, dilakukan guna mengukur tingkat efektifitas sarana serta melakukan revisi agar produk lebih optimal digunakan dalam aktivitas belajar mengajar.

Sasaran kajian ini melibatkan peserta didik kelas VII SMP yang dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian materi teks prosedur dalam kurikulum Bahasa Indonesia. Data diperoleh melalui tes kemampuan menulis teks prosedur yang dilakukan pada tahap awal (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penerapan alat pembelajaran. Penelaahan data dikerjakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menghitung peningkatan hasil belajar siswa dengan melakukan uji-t berpasangan di SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data *pretest* dikumpulkan sebelum penerapan media pembelajaran guna memperoleh Gambaran awal keterampilan siswa dalam menyusun teks prosedural. Berdasarkan hasil *pretest* terhadap 32 siswa, diperoleh skor yang bervariasi antara 54 hingga 69 dengan rata-rata berada pada kategori cukup. Sebagian besar siswa memperoleh skor di kisaran 60–65, menunjukkan bahwa kemampuan menulis mereka masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal ketepatan struktur, penggunaan bahasa, dan penyusunan langkah-langkah secara runtut. Data ini mencerminkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, pemahaman siswa terhadap materi teks prosedur masih terbatas dan belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Tabel 1 Data *Pretest*

No	Skor	Kategori
1	58	Cukup
2	63	Cukup
3	67	Cukup
4	58	Cukup
5	69	Cukup
6	64	Cukup
7	61	Cukup
8	57	Kurang
9	68	Cukup
10	63	Cukup
11	65	Cukup
12	60	Cukup
13	54	Kurang
14	60	Cukup
15	69	Cukup
16	64	Cukup
17	62	Cukup
18	57	Kurang
19	60	Cukup
20	64	Cukup
21	60	Cukup
22	55	Kurang
23	61	Cukup
24	67	Cukup
25	63	Cukup
26	58	Cukup

27	68	Cukup
28	63	Cukup
29	58	Cukup
30	64	Cukup
31	63	Cukup
32	55	Kurang

Setelah penerapan media pembelajaran, dilakukan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa. Hasilnya menunjukkan perubahan yang signifikan dibandingkan pretest, dengan skor berkisar antara 79 hingga 89. Mayoritas siswa diklasifikasikan ke dalam kategori baik hingga sangat baik, dengan peningkatan rata-rata sekitar 20–25 poin dari hasil sebelumnya. Data posttest ini menandakan bahwa penggunaan media ajar yang digunakan mampu membantu siswa memahami konsep dan struktur teks prosedur secara lebih efektif, serta mendorong peningkatan keterampilan menulis mereka secara keseluruhan.

Tabel 2 Data *Posttest*

No	Skor	Kategori
1	84	Baik
2	89	Sangat Baik
3	89	Sangat Baik
4	84	Baik
5	89	Sangat Baik
6	84	Baik
7	84	Baik
8	79	Baik
9	89	Sangat Baik
10	84	Baik
11	89	Sangat Baik
12	79	Baik
13	79	Baik
14	84	Baik
15	89	Sangat Baik
16	84	Baik
17	79	Baik
18	84	Baik
19	84	Baik
20	89	Sangat Baik
21	84	Baik
22	79	Baik
23	84	Baik
24	89	Sangat Baik
25	84	Baik
26	79	Baik
27	89	Sangat Baik
28	84	Baik
29	84	Baik
30	89	Sangat Baik

31	84	Baik
32	79	Baik

Untuk memastikan bahwa peningkatan antara hasil pretest dan posttest terbukti signifikan secara statistik, dikerjakan proses analisis dengan menggunakan uji Paired Samples Statistics dan Paired Samples Test. Uji ini digunakan karena data berasal dari kelompok yang sama, yaitu siswa yang mengikuti pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media.

Samples Statistics, diketahui bahwa rata-rata skor kemampuan menulis teks prosedur siswa sebelum memanfaatkan penerapan sarana edukatif berbentuk gambar (pretest) adalah sebesar 61,81 dengan standar deviasi 4,185. Sementara itu, rata-rata skor setelah menggunakan media pembelajaran berbasis gambar (posttest) meningkat menjadi 84,47 dengan standar deviasi 3,672. Peningkatan sebesar 22,66 poin ini menunjukkan adanya perubahan yang cukup besar dalam kemampuan menulis teks prosedur siswa setelah diterapkannya media gambar dalam proses pembelajaran. Selain itu, nilai standar deviasi pada posttest yang lebih kecil menunjukkan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata setelah pembelajaran dengan media gambar diterapkan. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran berbasis gambar tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara umum, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih seragam dan efektif.

Tabel 3 Uji Signifikan

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	x	61.81	32	4.185	.740
	y	84.47	32	3.672	.649

Selanjutnya, hasil analisis inferensial yang ditunjukkan pada tabel *Paired Samples Test* memperkuat temuan tersebut. Nilai rata-rata perbedaan antara pretest dan posttest sebesar -22,656 dengan interval kepercayaan 95% berada antara -23,538 hingga -21,775. Nilai t hitung sebesar -52,433 dengan derajat kebebasan (df) 31 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa perbedaan tersebut sangat terbukti signifikan secara statistik. Berdasarkan hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa penerapan perangkat edukatif berbasis gambar berdampak signifikan pada peningkatan kemampuan menulis teks prosedur siswa SMP.

Tabel 4 *Paired Samples Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	x - y	-22.656	2.444	.432	-23.538	-21.775	-52.433	31	.000

Hasil ini menunjukkan bahwa media gambar mampu membantu siswa memahami urutan langkah, struktur, serta penggunaan kaidah kebahasaan dalam teks prosedur secara lebih jelas dan menarik. Visualisasi langkah-langkah melalui gambar memudahkan siswa dalam mengorganisasi ide dan menulis teks secara sistematis. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Haddina & Dewi Maya Sari, 2024) yang menyatakan bahwa media berbasis

gambar efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur karena dapat menstimulasi pemahaman konkret terhadap urutan kegiatan. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis gambar terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam siswa sesuai dengan prinsip pembelajaran bermakna dalam Kurikulum Merdeka.

SIMPULAN DAN SARAN

Merujuk pada hasil temuan ini, dapat diinterpretasikan bahwa media edukatif berbentuk gambar yang dikembangkan terbukti efektif guna meningkatkan kompetensi peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama dalam merancang teks prosedural.. Peningkatan tersebut terlihat melalui temuan statistik yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 61,81 pada pretest menjadi 84,47 pada posttest, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti media ini efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

Proses pengembangan media ini menerapkan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dilakukan secara sistematis agar menghasilkan produk yang dirancang agar relevan dengan karakteristik peserta didik dan guru. Temuan riset ini mengindikasikan bahwa penerapan media ajar interaktif berbasis gambar tidak hanya membantu siswa memahami urutan langkah dalam teks prosedur, tetapi juga membuat kegiatan menulis menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Saran:

1. Bagi Guru:

Guru Bahasa Indonesia disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis gambar sebagai alternatif dalam mengajarkan teks prosedur. Media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis siswa. Guru juga dapat menyesuaikan konten gambar dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa agar pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas subjek penelitian ke jenjang pendidikan lain (misalnya SMA atau SD) atau jenis teks lainnya seperti teks deskripsi, narasi, atau eksplanasi. Peneliti selanjutnya juga dapat mengintegrasikan media ini dengan teknologi digital interaktif, seperti aplikasi atau platform pembelajaran daring, untuk mengukur efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56>
- Haddina, E., & Dewi Maya Sari, F. S. (2024). Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Procedure Text Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 6 Sd Negeri O23894 Binjai Selatan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(November), 1658–1668. <http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP/article/view/2083>
- Hidayat, M. A., Tri Agustin, D., Hana, N., Ramadhani, R., & Ayu Pratiwi, D. (2025). Keunggulan Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Pendekatan Deep Learning di SDN 1 Sungai Besar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 251–264.
- Md Abdullah Al Mamun dkk. (2023). Instructional design with ADDIE and rapid

- prototyping for blended learning. *Education and Information Technologies*, 28(6), 7601–7630.
- Mustapa, A., Ramadhani, K., Puspita Dewi, L., Oktarina, N., & Widodo, J. (2025). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kurikulum Merdeka: Understanding By Design, Berdiferensiasi, Dan Deep Learning. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 427–441. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25134>
- Nuraeni, S., Aprianti, A., & Rahman, P. A. (2025). Analisis Penggunaan Media Gambar Seri dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kadubera 4. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 6(1), 143–149. <https://doi.org/10.51178/jsr.v6i1.2187>
- Oktavia, R. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Pembelajaran Biologi Di Sma 1 Panten Ceureumen Aceh Barat. *Jurnal Blonatural*, 9(2), 26–32.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syelfia Dewimarni, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Musik Digital Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3604–3611. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2732>
- Wahyudin, D. (2020). Tantangan Implementasi Kurikulum di Era Digital. *Jurnal Kependidikan*, 12(3), 234–248.
- Widiastuti, N. P. K., Putrayasa, I. B., Pujawan, I. G. N., & Widiani, I. W. (2024). Linguistic Intelligence: Improving Writing Ability through Mind Mapping of Project Based Learning. *International Journal of Language Education*, 8(3), 472–486. <https://doi.org/10.26858/ijole.v8i3.66491>