

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEMBACA TEKS
PROSEDUR MENGGUNAKAN *GAME* EDUKASI BERBASIS
DRYLAB UNTUK SISWA KELAS VII DI SMP SRIJAYA
NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Muhammad Rofiqurrahman Saputra

NIM 06021282025037

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS ILMU KEGURUAN DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEMBACA TEKS PROSEDUR
MENGUNAKAN GAME EDUKASI BERBASIS DRYLAB UNTUK
SISWA KELAS VII DI SMP SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Rofiqurrahman Saputra

NIM 06021282025037

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M Pd
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Drs. Ansori, M Si.
NIP 196609191994031002



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEMBACA TEKS PROSEDUR
MENGUNAKAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *DRYLAB* UNTUK
SISWA KELAS VII DI SMP SRIJAYA NEGARA**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Rofiqurrahman Saputra

NIM 06021282025037

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 11 Mei 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : Drs. Ansori, M.Si.



2. Anggota/Penguji : Dr. Izzah, M.Pd.



**Palembang, 14 Mei 2024
Mengetahui
Koordinator Program
Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rofiqurrahman Saputra

NIM : 06021282025037

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Teks Prosedur Menggunakan *Game* Edukasi Berbasis *Drylab* Untuk Siswa Kelas VII Di SMP Srijaya Negara Palembang" merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Palembang, 14 Mei 2024

Pembuat Pernyataan,



Muhammad Rofiqurrahman Saputra

06021282025037

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan skripsi, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang terlibat, di antaranya:

1. Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat dimudahkan dalam setiap prosesnya.
2. Panutan seluruh umat manusia, Nabi Muhammad saw. yang telah membawa manusia dari zaman jahiliah ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan.
3. Bapak Irwan Syarif dan Ibu Irmalati, sebagai orang tua sekaligus penasehat dan penyemangat yang selalu memberikan doa dan dukungan selama perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Ansori, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah waktu, tenaga, dan ilmu untuk memberikan arahan, perhatian, serta bimbingan kepada peneliti.
5. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku koordinator program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan memudahkan semua tahapan dan administrasi selama perkuliahan.
6. Pemilik NIM 06021182126007 yaitu Putri Permata Lika yang sampai saat ini terus memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. BG 6786 DAF yang sampai saat ini masih menemani dalam perjalanan dan pengurusan setiap berkas selama perkuliahan.
8. Kepada saudara Adian Saputra dan rekan-rekan PBSI angkatan 2020 yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih telah menjadi rekan seperjuangan dan tempat saling berbagi informasi selama perkuliahan.

Moto:

**Terus Berjuang, Impian Akan Terwujud Bagi Yang Tak Pernah
Menyerah**

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Membaca Teks Prosedur Menggunakan *Game* Edukasi Berbasis *Drylab* Untuk Siswa Kelas VII di SMP Srijaya Negara Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Ansori, M.Si., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini, dan Drs. Ansori, M.Si., sebagai dosen pembimbing yang memberikan arahan dan bimbingan selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 11 April 2024

Peneliti



Muhammad Rofiqurrahman Saputra

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR TELAH DIUJIKAN DAN LULUS.....	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Hakikat Bahan Ajar.....	6
2.2 Bahan Ajar Digital	7
2.3 <i>Game</i> Edukasi.....	7

2.3.1 Ciri-Ciri <i>Game</i> Edukasi.....	8
2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan <i>Game</i> Edukasi	8
2.3.3 <i>Game</i> Edukasi Pada Media Pembelajaran Articulate Storyline.....	9
2.4 <i>Drylab</i>	11
2.5 Teks Prosedur.....	12
2.5.1 Struktur Teks Prosedur	13
2.5.2 Contoh Teks Prosedur.....	13
2.5.3 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	14
2.6 Penelitian Relevan.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Metode Penelitian	16
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	18
3.3 Sumber Data	18
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.4.1 Wawancara.....	18
3.4.2 Angket	19
3.4.3 Lembar Uji Validasi	21
3.5 Teknik Analisis Data	23
3.5.1 Analisis Data Hasil Wawancara	23
3.5.2 Analisis Data Hasil Pengisian Angket.....	23
3.5.3 Analisis Hasil Uji Validasi	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27

4.1 Hasil Penelitian.....	27
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan guru.....	27
4.1.2 Rancangan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital.....	55
4.1.2.1. Flowchart Bahan Ajar Digital	55
4.1.2.2 Storyboard Bahan Ajar Digital.....	56
4.1.2.3 Produk Bahan Ajar Digital Melalui <i>Game</i> Edukasi	58
4.1.3 Hasil Uji Validasi	62
4.1.3.1 Hasil Validasi Kelayakan Isi/Materi.....	62
4.3.3.2 Hasil Validasi Bahasa	63
4.3.3.3 Hasil Validasi Kegrafikaan	65
4.3.3.4 Revisi Produk.....	66
4.2 Pembahasan	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	14
Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Guru.....	20
Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Siswa.....	20
Tabel 4 Komponen Validasi Kelayakan Isi/Materi Bahan Ajar Digital	21
Tabel 5 Komponen Validasi Bahasa Bahan Ajar Digital	22
Tabel 6 Komponen Validasi Kegrafikaan Bahan Ajar Digital.....	22
Tabel 7 Kriteria Skala Likert Angket Kebutuhan Bahan Ajar Digital	24
Tabel 8 Kategori Analisis Kebutuhan Skala Likert	24
Tabel 9 Skala Penilaian	25
Tabel 10 Kriteria Penilaian Validasi Kelayakan Isi/Materi	25
Tabel 11 Kriteria Penilaian Validasi Bahasa.....	26
Tabel 12 Kriteria Penilaian Validasi Kegrafikaan.....	26
Tabel 13 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terkait Aspek Materi Teks Prosedur..30	
Tabel 14 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terkait Isi Bahan Ajar Yang Digunakan Saat Ini.....	33
Tabel 15 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terkait Soal Evaluasi Pembelajaran Teks Prosedur	37
Tabel 16 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terkait Kebutuhan Bahan Ajar Digital <i>Game</i> Edukasi.....	40
Tabel 17 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terkait Manfaat Bahan Ajar Digital .	42
Tabel 18 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Bahan Ajar Digital.....	46
Tabel 19 <i>Storyboard</i> Pengembangan Bahan Ajar	57
Tabel 20 Produk Bahan Ajar Digital.....	59
Tabel 21 Hasil Validasi Kelayakan Isi/Materi	63
Tabel 22 Hasil Validasi Bahaa	65
Tabel 23 Hasil Validasi Kegrafikaan.....	66
Tabel 24 Revisi Produk	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Langkah-Langkah Penelitian	16
Bagan 2 Flowchat Pengembangan Bahan Ajar	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi	78
Lampiran 2 Surat Keputusan Pembimbing	79
Lampiran 3 Angket Analisis Kebutuhan Siswa	81
Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Guru	84
Lampiran 5 Hasil Validasi Kelayakan Isi/Materi.....	87
Lampiran 6 Hasil Validasi Bahasa	89
Lampiran 7 Hasil Validasi Kegrafikaan	91
Lampiran 8 Kartu Bimbingan.....	94
Lampiran 9 Surat Keputusan Penguji Ujian Akhir Program Strata-1.....	97
Lampiran 10 Bukti Bebas Pustaka UPT Perpustakaan UNSRI.....	101
Lampiran 11 Bukti Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP UNSRI.....	102
Lampiran 12 Tabel Perbaikan Ujian Skripsi	103
Lampiran 13 Bukti Perbaikan Skripsi.....	104
Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi UPT Perpustakaan UNSRI	105
Lampiran 15 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	106

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEMBACA TEKS PROSEDUR
MENGUNAKAN GAME EDUKASI BERBASIS DRYLAB UNTUK
SISWA KELAS VII DI SMP SRIJAYA NEGARA**

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital melalui *Game* edukasi berbasis *Drylab* pada pembelajaran membaca teks prosedur siswa SMP. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar digital melalui *Game* edukasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *research and development* (R&D). Lokasi penelitian dilakukan di SMP Srijaya Negara Palembang. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang. Sumber data merupakan 39 siswa kelas VII SMP. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket kepada guru dan siswa. Validasi ahli meliputi validasi kelayakan isi/materi, bahasa dan kegrafikaan. Hasil penelitian ini adalah analisis kebutuhan guru mendapatkan nilai presentase 95,83% dapat dikategorikan sangat perlu dilakukan pengembangan bahan ajar digital. Hasil validasi kelayakan isi/materi mendapatkan nilai presentase 96%, validasi bahasa mendapatkan nilai 88% dan validasi kegrafikaan mendapatkan nilai presentase 76%. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital melalui *Game* edukasi berbasis *Drylab* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, *Game* Edukasi, Teks Prosedur

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya (2024)

Nama : Muhammad Rofiqurrahman Saputra

NIM : 06021282025037

Dosen Pembimbing : Drs. Ansori, M.Si.

**DEVELOPMENT OF TEACHING MATERIALS FOR TEXT READING
PROCEDURE FOR USING DRYLAB-BASED EDUCATIONAL GAMES
FOR CLASS VII STUDENTS AT SRIJAYA NEGARA PALEMBANG
JUNIOR HIGH SCHOOL**

ABSTRACT

This research develops digital teaching materials through Drylab-based educational Games for learning to read procedure texts for junior high school students. The aim of this research is to develop digital teaching materials through educational Games. The research method used is the research and development (R&D) method. The location of the research was at Srijaya State Middle School, Palembang. The research subjects were class VII students at SMP Srijaya Negara Palembang. The data source is 39 class VII junior high school students. Data collection techniques were carried out using interviews and questionnaires with teachers and students. Expert validation includes validation of the appropriateness of content/material, language and graphics. The result of this research is that the analysis of teacher needs obtained a percentage score of 95.83% which can be categorized as really needing to develop digital teaching materials. The results of content/material suitability validation got a percentage score of 96%, language validation got a score of 88% and graphic validation got a percentage score of 76%. Overall, it can be concluded that digital teaching materials through Drylab-based educational Games are suitable for use in learning activities.

Keywords: *Digital Teaching Materials, Educational Games, Procedure Texts*

Mengetahui
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Drs. Ansori, M.Si.
NIP 196609191994031002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci dalam pembangunan masyarakat yang berkelanjutan. Sebagai fondasi utama perkembangan suatu negara, pendidikan berperan penting dalam membentuk generasi muda yang terampil, cerdas, dan memiliki nilai-nilai moral yang kuat. Melalui pendidikan yang berkualitas, individu mampu mengembangkan potensi diri mereka, mengakses peluang ekonomi yang lebih baik, dan berkontribusi pada inovasi serta kemajuan dalam berbagai sektor. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam memerangi kemiskinan, mengurangi kesenjangan sosial, dan mempromosikan keadilan. Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan, baik pada tingkat dasar maupun tingkat tinggi, merupakan langkah strategis dalam mencapai pembangunan yang berkelanjutan dan inklusif.

Keterampilan atau kemampuan yang bersifat mendasar di dunia pendidikan adalah keterampilan membaca. Membaca merupakan keterampilan dasar yang mendukung pemahaman, pengetahuan, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Di tingkat SMP kelas VII, kemampuan membaca yang baik sangat penting karena ini adalah masa transisi menuju pendidikan tingkat lanjut yang akan mengharuskan siswa untuk memiliki pemahaman yang kuat terhadap berbagai jenis teks, termasuk teks ilmiah, sejarah, dan sastra.

Akan tetapi, mengajarkan pembacaan kepada siswa SMP kelas VII bisa menjadi tugas yang menantang. Tingkat perhatian siswa bisa menurun, terutama dalam pembelajaran yang kurang menarik. Pengalaman belajar yang membosankan atau konvensional dapat menghambat motivasi siswa dan efektivitas pembelajaran mereka. Pembelajaran membaca masih monoton dan belum fokus pada pengembangan pemahaman membaca siswa, pembentukan kebiasaan membaca siswa, dan pengembangan kepribadian siswa (Abidin, 2020). Salah satu jenis kemampuan membaca adalah membaca pemahaman. Membaca pemahaman merupakan keterampilan yang sangat penting dalam pengembangan literasi.

Ketika membaca dengan pemahaman, siswa tidak hanya mampu mengurai kata demi kata, tetapi juga mampu memahami konteks, makna, dan tujuan dari teks yang dibaca. Proses ini melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi ide utama, menafsirkan makna tersirat, dan membuat koneksi antara informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Di era digital yang terus berkembang, perangkat lunak dan teknologi pendidikan telah memberikan peluang baru dalam membawa pemahaman membaca yang lebih baik. *Game* edukasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. *Game* edukasi mampu menghasilkan pengalaman pembelajaran menjadi interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan siswa. Sofiana (2022), mengemukakan bahwa *Game* edukasi dapat menjadi sebuah media pembelajaran interaktif bagi siswa disebabkan dalam *Game* edukasi, materi disajikan dalam tampilan visual seperti animasi atau gambar serta suara yang menarik. *Game* edukasi seharusnya dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dengan menggunakan *Game* edukasi dapat membantu dalam penyampaian materi, menumbuhkan perhatian siswa sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bervariasi.

Penelitian *Game* edukasi yang dilakukan oleh Yulianti (2020) berjudul “Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar” memiliki kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Game* edukasi layak diterapkan pada kegiatan pembelajaran karena mampu membuat hasil belajar siswa semakin baik. Hal ini sama juga dengan penelitian pengembangan yang dilakukan Sulistiyawati (2021) yaitu *Game* edukasi layak atau efektif diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar karena mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Sama dengan penelitian pengembangan sebelumnya, Kurniawan & Risnani (2021) dalam penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil yang sama, yaitu penggunaan *Game* edukasi sebagai media pembelajaran layak untuk diterapkan dalam proses belajar siswa.

Sebuah pendekatan tidak banyak diterapkan dalam penelitian pengembangan bahan ajar adalah pendekatan berbasis “*Drylab*.” *Drylab* adalah

metode laboratorium virtual yang dapat digunakan siswa untuk melakukan eksperimen dan pembelajaran melalui perangkat lunak komputer. Penggunaan *Drylab* dalam pengembangan bahan ajar digital memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran membaca yang unik dan menarik.

Permainan edukasi berbasis teknologi telah menjadi alat yang semakin populer dalam pembelajaran. *Game* edukasi menawarkan potensi untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, dan efektif. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital melalui *Game* edukasi berbasis *Drylab* untuk pembelajaran membaca di tingkat SMP dapat menjadi solusi yang potensial untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Akan tetapi, penelitian mengenai penggunaan *Game* edukasi berbasis *Drylab* dalam pembelajaran membaca di tingkat SMP masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan mengisi celah tersebut dan memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Sriwijaya Negara Palembang, yaitu Ibu Meinanda Dwi Saputri, S.Pd, didapatkan informasi bahwa sekolah tersebut belum memiliki bahan ajar digital berupa *Game* edukasi. Guru masih terpaksa menggunakan media pembelajaran berupa buku teks. Hal ini tentunya mempengaruhi motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ibu Meinanda Dwi Saputri, S.Pd mengatakan bahwa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang disebabkan rendahnya minat siswa dalam mempelajari materi.

Hasil wawancara dengan Ibu Meinanda Dwi Saputri, S.Pd juga menjelaskan bahwa siswa masih sering mengalami kesulitan dalam menuangkan ide atau pikiran mereka dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi yang berhubungan dengan penggunaan bahan ajar sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Kemudian, ketika diberikan pertanyaan apakah perlu dikembangkannya bahan ajar digital melalui *Game* edukasi pada pembelajaran membaca teks prosedur, Ibu Meinanda Dwi Saputri, S.Pd mengatakan perlu dengan alasan karena dengan *Game* edukasi siswa tidak akan merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. *Game* edukasi juga dapat merangsang pikiran kreativitas siswa.

Penelitian ini ditujukan pada pengembangan bahan ajar digital inovatif dengan menggabungkan *Game* edukasi dan pendekatan berbasis *Drylab* dalam pembelajaran membaca siswa kelas VII SMP. Penelitian ini mengeksplorasi manfaat bahan ajar digital pada kemampuan membaca, tingkat motivasi, serta efektivitasnya dalam memenuhi tujuan pembelajaran membaca yang telah ditentukan.

Dengan adanya penelitian bahan ajar digital ini, diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di tingkat kelas VII SMP dan membantu siswa meraih prestasi akademik. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan bahan ajar membaca teks prosedur menggunakan *game* edukasi berbasis *drylab* untuk siswa kelas VII di SMP Srijaya Negara Palembang?
2. Bagaimana rancangan dan pengembangan bahan ajar membaca teks prosedur menggunakan *game* edukasi berbasis *drylab* untuk siswa kelas VII di SMP Srijaya Negara Palembang?
3. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan bahan ajar membaca teks prosedur menggunakan *game* edukasi berbasis *drylab* untuk siswa kelas VII di SMP Srijaya Negara Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan bahan ajar membaca teks prosedur menggunakan *game* edukasi berbasis *drylab* untuk siswa kelas VII di SMP Srijaya Negara Palembang.

2. Mendeskripsikan rancangan pengembangan bahan ajar membaca teks prosedur menggunakan *game* edukasi berbasis *drylab* untuk siswa kelas VII di SMP Srijaya Negara Palembang.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap pengembangan bahan ajar membaca teks prosedur menggunakan *game* edukasi berbasis *drylab* untuk siswa kelas VII di SMP Srijaya Negara Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

4.1.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa menyumbangkan wawasan baru pada teori pembelajaran dalam konteks penggunaan teknologi edukasi, dengan mengeksplorasi efektivitas bahan ajar digital berbasis *Game* dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca siswa.

4.1.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca karena bahan ajar digital berbasis *Game* ini dirancang untuk mendukung pembelajaran membaca yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, dapat juga meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran membaca, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran. Guru dapat menggunakan bahan ajar digital ini sebagai alat bantu pengajaran yang efektif untuk menyampaikan materi membaca dengan cara yang lebih menarik dan berinteraksi.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Implementasi bahan ajar digital yang efektif mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, menghasilkan pencapaian akademik yang lebih baik oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimodal terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 103-116. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1920>
- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati, R. (2020). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui *Game* Edukasi Pengembangan Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 295-315. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036>
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Pelajar.
- Bahri, Syaiful. (2018). *Metode Penelitian Bisnis Lengkap Dengan Pengolahan Data SPSS*. Andi Offset.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419-425.
- Irwanto, I., (2021). Perancangan Media *Game* Edukasi Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model Waterfall di SMK Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2311-2322. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.479>
- Kurniawan, M. R., & Lisnani, L. Y., (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Digital dan Implementasi pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 1-16. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara. https://books.google.com/books/about/Pengembangan_Bahan_Ajar.html?hl=id&id=UZ9OEAAAQBAJ#v=onepage&q&f=false
- Masykhur, M. A., Risnani, L. Y. (2020). Pengembangan dan Uji Kelayakan *Game* Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa SMA Kelas X Pada Materi Animalia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 90-104. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v11i2.3276>
- Nasruddin (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Global Eksekutif Teknologi.
- Nisphi, M. L. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis mobile learning dalam pembelajaran membaca teks editorial pada kelas xii di sma negeri 3 palembang. Universitas Sriwijaya.

- Sari, Novita. (2020). *Pengembangan Game Edukasi Online pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Kakatua Makassar*. <http://eprints.unm.ac.id/24195/>
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19-35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Sofiana, L., Asmawati, L., & Fahmi. (2022). Pengaruh *Game* Edukatif Mengenal Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 112-127. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4353>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Pengaruh *Game* Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika, Sains dan Pembelajarannya*, 15(1), 46-57. <https://doi.org/10.23887/wms.v15i1.29851>
- Yulianti, A., Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Information Technology and Education*. 5(1), 527-533.