

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
HANDOUT PADA MATERI MENEMUKAN
KALIMAT SARAN, AJAKAN, ARAHAN,
DAN PERTIMBANGAN DALAM TEKS
PERSUASIF PADA SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 4 LAHEWA

By Edieli Nazara

15

**PENGEMBANGAN BAHAN ¹⁹JAR *HANDOUT* PADA MATERI
MENEMUKAN KALIMAT SARAN, AJAKAN, ARAHAN, DAN
PERTIMBANGAN DALAM TEKS PERSUASIF PADA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 4 LAHEWA**

SIDANG SRIPSI



Oleh

**EDIELI NAZARA
NIM 202124015**

85

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2024**

15

**PENGEMBANGAN BAHAN ¹⁹JAR HANDOUT PADA MATERI
MENEMUKAN KALIMAT SARAN, AJAKAN, ARAHAN, DAN
PERTIMBANGANDALAM TEKS PERSUASIF PADA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 4 LAHEWA**

SIDANG SRIPSI

70

Diajukan Kepada:
Universitas Nias

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan

Oleh

EDIELI NAZARA
NIM 202124015

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2024

ABSTRAK

Nazara, Edieli, 2024. *Pengembangan Bahan Ajar Handout pada Materi Menemukan Kalimat Saran, Ajakan, Arahan, dan Pertimbangan Dalam Teks Persuasif pada Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa*. Skripsi. Pembimbing Imansudi Zega, S.Pd., M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan (kalimat saran, ajakan, arahan dan pertimbangan) dalam teks persuasif yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, serta angket respon peserta didik dan efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini berupa pengembangan bahan ajar *handout* pada menemukan kalimat saran, ajakan, arahan dan pertimbangan dalam teks persuasif. Hasil telah memenuhi kriteria sangat layak yaitu hasil penilaian ahli materi pada revisi I dengan pencapaian 52% dan revisi II dengan pencapaian 88%. Hasil penilaian ahli bahasa pada revisi I dengan pencapaian 52% dan revisi II dengan pencapaian 93%. Hasil penilaian ahli desain pada revisi I dengan pencapaian 24% dan revisi II dengan pencapaian 84%. Hasil kepraktisan pada uji coba kelompok kecil mencapai 90% dan uji coba lapangan mencapai 92% dengan kriteria sangat praktis. Hasil efektivitas pada uji coba kelompok kecil mencapai 100% dan pada uji coba lapangan mencapai 87,5% dengan kriteria sangat baik dan efektif. Dari hasil penelitian di atas, maka pengembangan bahan ajar *handout* layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : pengembangan bahan ajar, *handout*, *ADDIE*

23
BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat telah berdampak pada gaya hidup manusia sehari-hari. Jika digunakan dengan bijak, teknologi dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya melibatkan interaksi antara guru dan siswa sebagai pembelajar, yang berlangsung secara dinamis. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dapat menjadi salah satu opsi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Pemanfaatan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia. Perkembangan teknologi informasi juga memberikan dampak signifikan pada bidang pendidikan. Inovasi baru dalam pendidikan merupakan upaya untuk menjaga kemajuan pendidikan dengan memanfaatkan sarana dan prasarana teknologi yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

Menurut (Waruwu, 2019), sebagai bagian dari tugasnya, seorang guru perlu memiliki kompetensi dalam pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar merupakan aspek yang penting untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan relevansi proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Melalui pengembangan bahan ajar yang baik, guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bahan ajar mencakup semua materi yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merujuk pada semua materi yang memiliki peran penting dalam membantu guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Laoli et al., 2023). Pada intinya, bahan ajar digunakan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Peran bahan ajar meliputi memberikan motivasi kepada siswa dan mengklarifikasi materi pelajaran yang abstrak. Oleh karena itu, bahan ajar memiliki pengaruh yang signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Dewi & Ghofur, 2016), bahan ajar merupakan kumpulan alat yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan, dan cara evaluasi yang

dirancang secara sistematis dan menarik. Tujuannya adalah untuk mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala tingkat kompleksitas yang diharapkan. Dari berbagai pandangan yang ada, dapat dipahami bahwa bahan ajar merujuk pada segala materi (termasuk informasi, alat, dan teks) yang disusun secara sistematis untuk menggambarkan secara komprehensif kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik. Bahan ajar ini digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan merencanakan dan mengevaluasi implementasi pembelajaran.

Dari pendapat di atas, timbul beberapa permasalahan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah masalah dalam proses pembelajaran, di mana guru belum mengembangkan bahan ajar yang beragam dan sesuai dengan minat serta kreativitas peserta didik dalam belajar. Faktor penyebab munculnya masalah tersebut termasuk kebiasaan guru dalam menggunakan buku yang sudah tersedia di sekolah, karena mereka belum terbiasa mengembangkan bahan ajar sendiri. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang monoton dan kesulitan bagi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Akibatnya, peserta didik cenderung hanya menerima pengetahuan dari guru dan kehilangan minat serta motivasi dalam belajar.

Dalam konteks ini, pengembangan *handout* sebagai bahan ajar merupakan salah satu metode yang mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik selama proses belajar-mengajar. *Handout* adalah sebuah bahan ajar yang menyoroti poin-poin terpenting dari suatu materi yang disajikan secara ringkas. Dengan menggunakan *handout*, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengikuti materi pembelajaran. Menurut (Aisyiah et al., 2022) *handout* adalah sebuah bentuk bahan ajar yang disusun dalam bentuk tulisan pada lembaran-lembaran kerja yang ringkas. *Handout* ini berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari, dan sumbernya berasal dari berbagai literatur yang relevan. Tujuannya adalah untuk memperkaya pengetahuan siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan bahan ajar yang tepat memainkan peran yang sangat penting dalam menjalankan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *handout* sebagai bahan ajar efektif dan inovatif memiliki peranan yang

signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Handout dapat membangun motivasi, minat, dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar di SMP Negeri 4 Lahewa masih kurang optimal, SMP Negeri 4 Lahewa khususnya kelas VIII pada materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif yang belum mempunyai buku pengangan untuk siswa. Sedangkan menurut (Inayah et al., 2021) ketika buku teks pengajaran tidak tersedia, materi pembelajaran cenderung menjadi tidak terstruktur, mengakibatkan proses belajar tidak optimal, efektif, dan efisien. Keterhubungan antara siswa dengan buku juga rendah, di mana mereka jarang membuka buku dan tidak membawanya pulang karena ukurannya yang besar dan tebal. Untuk mengatasi permasalahan ini, pengembangan bahan ajar handout dapat menjadi alternatif yang efektif. Handout dapat digunakan sebagai bahan ajar pendamping yang menarik dan dapat disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa.

Peneliti memilih bahan ajar berupa *handout* dengan alasan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi secara komprehensif. Penggunaan handout akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi peserta didik dalam pembelajaran. Handout yang telah dikembangkan atau disusun berisi materi yang disajikan dalam bentuk menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif yang diberikan kepada peserta didik. Hal ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi tersebut. Selain itu, penggunaan *handout* juga mengoptimalkan penggunaan waktu dalam pembelajaran, tidak hanya menggunakan waktu untuk mencatat materi pelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai panduan jika peserta didik lupa mengenai materi yang telah dipelajari di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 4 Lahewa, guru belum menyediakan sumber belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam proses belajar. Guru hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber utama dalam menyusun bahan ajar, dan belum pernah mengembangkan bahan ajar handout. Dengan adanya bahan ajar *handout*, diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

40 Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang timbul karena kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Handout pada Materi Menemukan Kalimat Saran, Ajakan, Arahan, dan Pertimbangan dalam Teks Persuasif pada Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah disebutkan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.
- b. Bagaimana kelayakan pengembangan bahan *handout* pada materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.
- c. Bagaimana kepraktisan pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.
- d. Bagaimana keefektifan pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.

1.3 Batasan Masalah

42 Penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar *handout* untuk materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif pada siswa kelas VIII di Sekolah Negeri 4 Lahewa.

1.4 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini yaitu;

- a. Mengetahui proses pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.

- 10
- b. Mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.
- 5
- c. Mengetahui kepraktisan pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.
- 5
- d. Mengetahui keefektifan pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.

35

1.5 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah *handout* yang mengenalkan kemampuan menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif dengan penyajian yang mudah dipahami. *Handout* tersebut diharapkan memiliki informasi-informasi penting yang tersedia di dalamnya. Selain itu, penjelasan atau uraian materi dalam *handout* tersebut harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

13

10
BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar mencakup semua jenis materi yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. (Kokasih, 2020; 1). Bahan ajar mencakup materi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai oleh peserta didik terkait dengan kompetensi dasar tertentu. Bahan ajar merupakan kumpulan sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan metode evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik. Tujuan dari penggunaan bahan ajar ini adalah untuk mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Yuberti, 2021). Dalam proses penulisan bahan ajar, guru membutuhkan berbagai sumber referensi seperti buku, baik dalam bentuk fisik maupun elektronik, surat kabar, majalah, serta hasil diskusi dari seminar yang diikuti. Kemampuan menulis dan mengembangkan ide pokok dan pikiran dalam bahan ajar akan melatih guru untuk berpikir secara komprehensif mengenai kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa.

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala materi atau sumber belajar yang dirancang dan digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan materi yang relevan dan bermanfaat.

b. Jenis Bahan Ajar

Supardi (2020), untuk mengategorikan jenis bahan ajar berdasarkan cara kerjanya, terdapat lima jenis yang dapat digunakan, yaitu:

1. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan seperti foto, diagram, *display*, model.

2. Bahan ajar yang diproyeksikan, seperti *slide*, *filmstrips*, *overhead transparencies* (HOT), proyeksi komputer.
3. Bahan ajar audio, seperti kaset dan *compact disc*.
4. Bahan ajar video, seperti video dan film.
5. Bahan ajar (media) komputer, misalnya *Computer Mediated Instruction* (CMI), *computer Based Multimedia* atau *Hypermedia*.

Secara umum, buku dibedakan menjadi empat jenis (Prastowo, 2011:79) yaitu sebagai berikut;

1. Buku sumber, yaitu bahan ajar adalah buku sumber, yang berfungsi sebagai referensi dan sumber untuk studi ilmu tertentu. Buku tersebut umumnya berisi penjelasan yang komprehensif mengenai suatu bidang ilmu.
2. Buku bacaan, yaitu buku-buku yang berfungsi sebagai bahan bacaan semata, seperti cerita, legenda, novel, dan sejenisnya.
3. Buku pegangan, yaitu buku-buku yang dapat digunakan sebagai panduan bagi guru atau pengajar dalam melaksanakan proses pengajaran.
4. Buku bahan ajar, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran dan berisi bahan-bahan atau materi pembelajaran yang akan diajarkan. Buku bahan ajar merujuk pada buku yang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran, yang berisi materi-materi atau bahan pembelajaran yang akan diajarkan.

Menurut Kosasih (2020:5), bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu bahan ajar yang didesain dan bahan ajar yang dimanfaatkan sebagai berikut.

- a. Bahan ajar didesain, artinya bahan ajar yang didesain merujuk pada bahan ajar yang secara khusus dikembangkan sebagai bagian dari sistem instruksional untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang formal dan direncanakan secara sistematis. Contohnya, buku teks, buku referensi, buku cerita, surat kabar, dan lain sebagainya, yang dirancang dan dibuat secara khusus untuk mencapai tujuan pendidikan.

- b. Bahan ajar yang dimanfaatkan merujuk pada bahan ajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan instruksional, namun sudah ada dan dapat diperoleh dalam lingkungan sekitar, serta dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran.

c. Peran Bahan Ajar

Supardi (2020) bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Tanpa bahan ajar, pendidik akan kesulitan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Demikian pula, bagi peserta didik, tanpa bahan ajar akan sulit untuk mengikuti proses belajar di kelas, terutama jika materi diajarkan dengan cepat dan kurang jelas. Mereka dapat kehilangan pemahaman dan sulit untuk mengulang kembali apa yang telah diajarkan. Oleh karena itu, bahan ajar dianggap sebagai instrumen yang sangat berharga yang dapat dimanfaatkan baik oleh pendidik maupun peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Aspek-aspek Pengembangan Bahan Ajar

Supardi (2020) pengembangan bahan ajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, baik sebagai sumber pengetahuan bagi peserta didik maupun sebagai pedoman bagi pendidik. Bagi peserta didik, bahan ajar menjadi referensi yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan, sementara bagi pendidik, bahan ajar menjadi panduan dalam menyampaikan materi keilmuannya.

Pengembangan bahan ajar oleh pendidik melibatkan kreativitas untuk menciptakan sesuatu yang berbeda, unik, dan juga memerlukan pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan ketersediaan bahan atau materi di sekitarnya. Selain itu, pendidik juga perlu memiliki pengetahuan tentang beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan bahan ajar, seperti kecermatan isi, ketepatan cakupan, kemudahan pemahaman bahasa, penggunaan ilustrasi, tata letak, dan kelengkapan komponen bahan ajar. Kualitas bahan ajar sangat bergantung pada keakuratan dalam mempertimbangkan faktor-faktor tersebut dalam pengembangannya.

e. Penggunaan Bahasa

Supardi (2020) penggunaan bahasa menjadi faktor yang sangat penting dalam pengembangan bahan ajar. Hal ini mencakup pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat yang efektif, dan penyusunan paragraf yang memiliki makna. Faktor ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manfaat yang diperoleh dari bahan ajar. Meskipun isi bahan ajar telah dirancang dengan cermat, menggunakan format yang konsisten, dan dikemas dengan cara yang menarik, namun jika bahasa yang digunakan tidak dipahami oleh peserta, maka bahan ajar tersebut akan kehilangan makna. Penggunaan bahasa bukan hanya penting dalam pengembangan bahan ajar cetak seperti lembar kerja peserta, tetapi juga dalam pengembangan bahan ajar noncetak seperti kaset audio, video, bahan ajar berbasis komputer, dan lainnya. Bahan ajar yang berkualitas diharapkan dapat menginspirasi peserta didik agar termotivasi untuk membaca, menyelesaikan tugas-tugas, dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut terkait topik yang sedang dipelajari.

f. Fungsi Bahan Ajar

Greene dan Petty (Kokasih 2020:3) mengemukakan fungsi bahan ajar secara lebih lengkap, yakni sebagai berikut;

1. Menampilkan perspektif yang kuat dan kontemporer terkait pengajaran, serta menunjukkan penerapannya melalui bahan pengajaran yang disajikan.
2. Menyajikan materi atau subjek yang beragam dan kaya, mudah dibaca, sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik sebagai dasar untuk program kegiatan yang direkomendasikan, di mana keterampilan ekspresi diperoleh dalam kondisi yang menyerupai kehidupan nyata.
3. Menyajikan sumber yang terstruktur dengan baik dan berurutan tentang keterampilan ekspresi yang mencakup isu-isu utama dalam komunikasi.

4. Disajikan bersama dengan sumber-sumber bahan ajar lainnya sebagai pendamping metode dan sarana pengajaran untuk menginspirasi motivasi para peserta didik.
5. Memberikan fondasi yang penting dan juga sebagai pendukung untuk latihan dan tugas praktis, yang membangkitkan perasaan yang mendalam.
6. Menyediakan alat dan metode evaluasi serta remedial yang sesuai dan efektif.

Dengan demikian, peran bahan ajar tersebut lebih fokus pada kepentingan peserta didik sebagai alat pembelajaran, sumber informasi, dan sarana latihan dalam menguasai program pembelajaran yang spesifik. Secara keseluruhan, peran bahan ajar bagi guru adalah sebagai panduan untuk mengarahkan semua aktivitas dalam proses pembelajaran, serta sebagai substansi kompetensi yang harus diajarkan kepada siswa. Sementara itu, bagi siswa, bahan ajar akan menjadi pedoman dalam proses pembelajaran dan menjadi substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari (Yuberti, 2018). Bahan ajar juga berperan sebagai instrumen evaluasi pencapaian hasil pembelajaran. Bahan ajar yang berkualitas setidaknya mencakup petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, materi pelajaran, informasi pendukung, latihan, instruksi kerja, evaluasi, dan tanggapan terhadap hasil evaluasi.

g. Keunggulan dan Keterbatasan Bahan Ajar

Menurut Yuberti (2014:197), ada beberapa keunggulan dari bahan ajar diantaranya adalah sebagai berikut;

1. Menitikberatkan pada kemampuan individual siswa, karena pada dasarnya siswa memiliki potensi untuk bekerja secara mandiri dan bertanggung jawab atas tindakan mereka sendiri.
2. Menerapkan kendali terhadap hasil pembelajaran dengan menggunakan standar kompetensi yang tercantum dalam setiap bahan ajar yang harus dicapai oleh siswa.

3. Relevansi kurikulum terungkap melalui tujuan dan cara mencapainya, sehingga siswa dapat memahami hubungan antara pembelajaran dan hasil yang akan mereka capai.

Sedangkan keterbatasan dari penggunaan bahan ajar antara lain;

1. Untuk menggunakan bahan ajar dengan baik, diperlukan keahlian khusus. Keberhasilan atau kegagalan bahan ajar tergantung pada penyusunannya. Meskipun bahan ajar mungkin memiliki tujuan dan kriteria yang jelas, namun pengalaman belajar yang disajikan di dalamnya mungkin tidak ditulis dengan baik atau tidak lengkap. Bahan ajar semacam itu kemungkinan besar akan ditolak oleh fasilitator. Hal ini tentu saja bertentangan dengan karakteristik utama dari sistem pembelajaran.
2. Menentukan jadwal dan penentuan kelulusan menjadi sulit, serta memerlukan manajemen pendidikan yang berbeda dari pembelajaran konvensional, karena setiap siswa menyelesaikan bahan ajar dengan waktu yang bervariasi, tergantung pada kecepatan dan kemampuan individu mereka.
3. Dukungan pembelajaran dalam bentuk sumber belajar, umumnya memerlukan biaya yang cukup tinggi, karena setiap siswa harus mencarinya sendiri. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, sumber belajar seperti alat peraga dapat digunakan secara bersama-sama dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Pengertian *Handout*

a. Pengertian *Handout*

Handout adalah hasil ringkasan dari berbagai sumber lain. *Handout* berperan sebagai bahan ajar yang mendukung, menjelaskan, dan melengkapi materi ajar utama. (Kokasih 2021:40). Menurut (Inayah et al., 2021) *handout* adalah bahan ajar yang praktis dan singkat yang merujuk pada literatur yang dapat diberikan kepada peserta didik untuk dikerjakan.

Menurut (Aisyiah et al., 2022) keberadaan *handout* adalah bahan pembelajaran yang kompak dalam bentuk lembaran kerja yang berisi materi yang akan dipelajari. *Handout* ini dihasilkan dari berbagai literatur

yang relevan untuk memperkaya pengetahuan siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Pengembangan *handout* yang efektif dan inovatif sangat penting untuk mendorong motivasi belajar siswa. Hal ini bertujuan untuk membangun semangat dan motivasi siswa dalam proses belajar. Pengembangan *handout* dapat memberikan kegembiraan kepada peserta didik dan mempermudah mereka dalam memperoleh informasi yang terkandung dalam materi pembelajaran.

b. Fungsi *Handout*

Penggunaan *handout* dalam pembelajaran dapat memiliki beberapa fungsi. Menurut (Dewi & Ghofur, 2016), bahwa fungsi *handout* antara lain adalah;

1. Membantu peserta didik untuk tidak perlu membuat catatan sendiri.
2. Berfungsi sebagai pendamping penjelasan dari pendidik.
3. Menjadi referensi bagi peserta didik.
4. Memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar.
5. Mengingatkan konsep-konsep utama dari materi yang diajarkan.
6. Memberikan umpan balik kepada peserta didik.
7. Digunakan sebagai alat evaluasi untuk menilai hasil belajar.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi *handout* memiliki peran penting baik bagi guru maupun peserta didik, yang meliputi hal-hal berikut:

1. Membantu peserta didik agar tidak perlu membuat catatan tambahan tentang materi yang sedang dipelajari, sehingga mereka dapat lebih fokus pada kegiatan utama.
2. Berfungsi sebagai pendamping dan penyempurna penjelasan dari guru.
3. Menjadi salah satu referensi bagi peserta didik.
4. Mempermudah pemahaman dan pengingatan terhadap materi pembelajaran utama.
5. Mengatasi kekurangan yang mungkin ada dalam paparan materi pelajaran dari buku utama.

c. Manfaat *Handout*

Handout dipilih karena memiliki beberapa keuntungan, termasuk sebagai pelengkap materi, baik itu materi yang disajikan dalam buku maupun materi yang disampaikan secara langsung (Purwanto & Rahmawati, 2017). Manfaat tersebut diperkuat oleh kehadiran *handout* yang menarik bagi siswa. Pengembangan *handout* bertujuan menyajikan bahan ajar yang dapat membantu mengatasi rasa malas dan bosan yang sering dirasakan oleh peserta didik. Oleh karena itu, *handout* ini didesain dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik. (Munawaroh & Wiryanto, 2011).

Dapat disimpulkan bahwa manfaat *handout* adalah memberikan informasi penting dalam format yang mudah dipahami, memudahkan proses belajar dengan menyajikan materi, dan menjadi alat bantu yang efektif dalam mengajar dan menyampaikan informasi kepada peserta didik.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Handout*

Menurut (Dewi & Ghofur, 2016) kelebihan *handout* antara lain;

1. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.
2. Selain dapat mengulang materi, siswa dapat mengikuti urutan pikiran secara logis.
3. Kombinasi teks dan gambar dapat meningkatkan daya tarik dan memudahkan pemahaman informasi yang disampaikan.
4. Lebih ekonomis dan mudah didistribusikan.

Adapun kelemahan *handout* sebagai media cetak (Dewi & Ghofur, 2016) adalah;

1. Tidak dapat menampilkan gerakan dan suara.
2. Bagian-bagian pelajaran harus dirancang dengan baik.
3. Rentan terhadap kerusakan atau kehilangan.
4. Umumnya pencapaian hanya terbatas pada tingkat kognitif.

¹¹
e. **Bentuk-bentuk Handout**

Kosasih (2021:41), bentuk-bentuk bervariasi, antara lain, sebagai berikut;

- ¹¹ 1. *Handout* dirancang untuk mencatat dan menyajikan konsep-konsep, prinsip, dan gagasan pokok mengenai topik yang akan dibahas.
2. *Handout* dapat berbentuk diagram yang memuat bagan, sketsa, atau gambar, baik yang sudah lengkap maupun yang belum lengkap.
3. *Handout* dapat berisi kombinasi catatan dan diagram, yang menggabungkan elemen-elemen dari kedua bentuk sebelumnya.

f. **Langkah-langkah Penyusunan Handout**

¹²³
Kosasih (2021:44), adapun penyusunan langkah-langkah penyusunan *handout* adalah sebagai berikut;

1. Melakukan pengidentifikasian tujuan pembelajaran (KD) untuk setiap unitnya.
2. Menghimpun berbagai referensi yang relevan sesuai dengan kebutuhan KD yang ditetapkan.
3. Membuat *handout* yang dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran (KD) dan memanfaatkan referensi yang telah terkumpul.
4. Melakukan peninjauan dan penyuntingan *handout* untuk memastikan keakuratan isi, struktur penyajian, kebahasaan, dan tata letak/penyusunannya.

³⁰
2.1.3 **Konsep Dasar Membaca**

a. **Pengertian Membaca**

Membaca adalah suatu aktivitas atau proses kognitif yang dilakukan untuk menggali berbagai informasi yang terkandung dalam teks tertulis. Ini berarti bahwa membaca melibatkan proses berpikir yang bertujuan untuk memahami konten yang ada dalam teks yang sedang dibaca. Menurut Harjasuna (Dalman, 2013:6), membaca merupakan keterampilan membaca mengalami perkembangan yang dimulai dari pemahaman huruf dan kata-kata, dan kemudian berkembang menjadi

kemampuan membaca secara kritis. Damaianti (Dalman, 2013:6), membaca merupakan hasil dari interaksi antara persepsi terhadap simbol-simbol yang mewakili bahasa, dengan menggunakan keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh pembaca dan pengetahuan tentang dunia sekitarnya.

Menurut Tarigan (Dalman, 2013:7), membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca dengan tujuan untuk memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui media tulisan atau kata-kata tertulis. Dengan merujuk pada pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca melibatkan proses interpretasi dan pemahaman terhadap teks atau informasi yang ada dalam tulisan, termasuk dalam berbagai bentuk seperti buku, artikel, surat kabar, atau media lainnya.

b. Tujuan Membaca

Tujuan membaca tertentu menuntut teknik membaca tertentu pula. Ada beberapa macam variasi tujuan membaca menurut Nuhardi (Dalman, 2013:12), sebagai berikut;

1. Membaca dengan tujuan studi (telaah ilmiah) yang bertujuan untuk mendalami suatu topik dengan pendekatan ilmiah.
2. Membaca dengan tujuan memahami garis besar bacaan untuk mendapatkan gambaran umum tentang topik yang dibaca.
3. Membaca dengan tujuan menikmati karya sastra yang bertujuan untuk merasakan keindahan dan mendalami pesan yang terkandung dalam karya tersebut.
4. Membaca dengan tujuan mengisi waktu luang yang bertujuan untuk menghibur diri dan mengisi waktu dengan aktivitas membaca.
5. Membaca dengan tujuan mendapatkan informasi tentang suatu istilah yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman mengenai istilah tersebut.

Secara prinsip, aktivitas membaca memiliki tujuan untuk menemukan dan memperoleh pesan atau memahami makna yang

terkandung dalam teks yang dibaca. Menurut Anderson (Dalman, 2013:11), ada tujuh dari kegiatan membaca yaitu:

1. Membaca dengan tujuan mendapatkan fakta dan detail yang spesifik.
2. Membaca dengan tujuan memahami ide-ide utama yang terdapat dalam teks.
3. Membaca dengan tujuan mengetahui urutan atau struktur keseluruhan dari sebuah tulisan.
4. Membaca dengan tujuan membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang diberikan dalam teks.
5. Membaca dengan tujuan mengelompokkan atau mengklasifikasikan informasi yang terdapat dalam teks.
6. Membaca dengan tujuan menilai atau mengevaluasi konten yang dibaca.
7. Membaca dengan tujuan membandingkan atau mempertentangkan gagasan atau informasi yang terdapat dalam teks.

2.1.4 Pembelajaran Kontekstual

a. Pengertian Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan strategi pembelajaran yang fokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses penemuan materi pembelajaran. Dalam strategi ini, pendekatan pembelajaran lebih menekankan pada pengalaman langsung sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. (Perwitasari et al., 2016). Menurut Helmiati (2012:51) pendekatan kontekstual adalah suatu konsep pembelajaran yang membantu guru untuk menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, serta mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang mereka miliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan makna dan relevansi kepada siswa melalui penerapan

pengetahuan dan keterampilan dalam konteks kehidupan nyata. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi mereka. Tujuh komponen utama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual (Sarminah, 2018), yakni;

1. Konstruktivisme adalah suatu proses di mana siswa membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif mereka melalui pengalaman belajar.
2. Pendekatan menemukan (*inquiry*) merupakan proses pembelajaran yang didasarkan pada eksplorasi dan penemuan. Siswa mengamati fenomena, melakukan kegiatan bermakna, dan mendapatkan temuan secara mandiri. Pengetahuan dan keterampilan siswa didapatkan bukan hanya dari mengingat fakta, tetapi dari pengalaman yang mereka hadapi.
3. Keterampilan bertanya (*questioning*) meliputi berbagai aspek, seperti bertanya dengan jelas dan singkat, memberikan petunjuk, memusatkan perhatian, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir, dan memberikan panduan.
4. Masyarakat belajar (*learning community*) adalah konsep di mana siswa memperoleh pembelajaran melalui kerja sama dengan orang lain, baik teman sekelas, sumber lain, maupun guru di dalam dan di luar kelas.
5. Pemodelan (*modelling*) adalah proses pembelajaran dengan memberikan contoh yang dapat ditiru oleh siswa. Pemodelan merupakan prinsip penting dalam pembelajaran berbasis kontekstual, karena melalui pemodelan, siswa dapat menghindari pembelajaran yang bersifat teoritis (abstrak) dan lebih terlibat secara konkret.
- 12 Refleksi (*reflection*) adalah proses mengendapkan pengalaman pembelajaran dengan merenungkan kembali peristiwa atau kejadian yang telah dialami. Dalam pembelajaran berbasis kontekstual, setelah proses pembelajaran selesai, guru

memberikan kesempatan kepada siswa untuk merenung atau mengingat kembali apa yang telah dipelajari.

7. Penilaian nyata (*authentic assessment*) fokus pada proses mengamati, menganalisis, dan menafsirkan data yang dikumpulkan selama proses pembelajaran siswa, bukan hanya pada hasil akhir pembelajaran.

b. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Karakteristik yang terdapat pada pembelajaran kontekstual menurut (Perwitasari et al., 2016) adalah sebagai berikut:

1. Kolaborasi.
2. Mendukung satu sama lain.
3. Menyenangkan dan tidak membosankan.
4. Belajar dengan antusias.
5. Pembelajaran yang terpadu.
6. Memanfaatkan berbagai sumber informasi.
7. Partisipasi aktif siswa.
8. Berbagi dengan teman-teman.
9. Siswa yang kritis dan guru yang kreatif.
10. Karya siswa, peta, gambar, artikel, humor, dan lainnya menghiasi dinding dan lorong-lorong.
11. Melaporkan kepada orang tua bukan hanya rapor, tetapi juga karya siswa, laporan praktikum, esai, dan lainnya.

2.1.5 Menemukan: (Kalimat Saran, Arahkan, Ajakan, dan Pertimbangan) dalam Teks Persuasif

a. Pengertian Teks Persuasif.

Teks persuasif adalah teks yang berisi ajakan atau bujukan untuk mendorong pembaca atau pendengar mengikuti keinginan dari penulis. (Nyambe, n.d.). Menurut (Dewi Lestari, n.d) Teks persuasif adalah teks yang dirancang untuk meyakinkan pembaca agar melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan penulis. Tujuannya adalah untuk mempengaruhi pembaca sehingga mereka melakukan tindakan yang diinginkan oleh penulis.

59 Teks persuasif merupakan jenis teks yang bertujuan untuk mengajak dan meyakinkan pembaca agar melakukan sesuatu sesuai keinginan penulis. (Seminar & Daring, n.d). Membujuk berarti mengajak 10 seseorang untuk mengikuti harapan atau keinginan dari penulis. Teks 92 persuasif adalah jenis teks yang bertujuan mempengaruhi pembaca atau pendengar agar setuju dengan pendapat penulis dan mengubah sikap mereka. Hal ini dilakukan dengan menyajikan ilustrasi dan bukti yang 78 relevan untuk menarik, mempengaruhi, atau mengajak pembaca untuk mengikuti keinginan penulis (Simatupang et.al., 2021).

114 Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks persuasif adalah jenis tulisan yang ditujukan untuk meyakinkan atau mempengaruhi pembaca agar mengikuti keinginan atau pandangan yang diungkapkan oleh penulis.

62 b. Struktur Teks Persuasif

Menurut Kosasih (2017:186), teks persuasif memiliki beberapa struktur diantaranya sebagai berikut:

1. Pengenalan isu adalah bagian awal dari sebuah tulisan atau pembicaraan yang menyampaikan tentang masalah yang menjadi fokus dari tulisan atau pembicaraan tersebut. 10
2. Rangkaian argumen mencakup berbagai pendapat penulis atau pembicara mengenai isu yang telah diperkenalkan sebelumnya. Di bagian ini juga disertakan fakta-fakta yang mendukung argumen-argumen tersebut. 17
3. Pernyataan ajakan merupakan inti dari teks persuasif di mana penulis atau pembicara mendorong pembaca atau pendengarnya untuk melakukan sesuatu. Ajakan tersebut bisa disampaikan secara langsung maupun tidak langsung, dan argumen yang disajikan bertujuan untuk menguatkan ajakan tersebut. 10 17
4. Penegasan kembali adalah pengulangan pernyataan-pernyataan sebelumnya yang sering kali ditandai dengan ungkapan seperti demikianlah, dengan demikian, atau oleh karena itulah.

99

c. Ciri-Ciri Teks Persuasif

Teks persuasif memiliki ciri-ciri antara lain sebagai berikut;

1. Pernyataan yang disampaikan berusaha menyakinkan pembaca atau pendengar.
2. Argumen dan data yang disampaikan membuat pembaca melakukan apa yang di kehendaki penulis.
3. Untuk mendorong pendapat yang disampaikan penulis menyertakan berupa data atau fakta.

74

d. Tujuan Teks Persuasif

Teks persuasif memiliki beberapa tujuan, antara lain sebagai berikut;

31

1. Menyakinkan pembaca agar melakukan hal-hal tertentu yang diinginkan penulis.
2. Mempengaruhi pandangan pembaca mengenai pendapat atas suatu isu yang diangkat oleh penulis.
3. Membangkitkan ketertarikan pembaca untuk dapat menyakini dan menuruti himbuan yang disampaikan baik secara tersurat yang disampaikan penulis.
4. Mempengaruhi pembaca agar dapat menerima dan menyetujui pandangan pembaca dengan penulisan yang benar dan tepat.

e. Jenis-Jenis Kalimat Persuasif

Teks persuasif memiliki jenis-jenis kalimatnya diantara sebagai berikut;

1. Kalimat saran adalah pendapat yang diberikan oleh seseorang untuk dijadikan solusi agar masalah bisa terselesaikan. Kalimat saran dapat menggunakan kata (sebaiknya, alangkah baiknya, dan seharusnya).
2. Kalimat ajakan adalah kalimat yang bertujuan untuk mengajak, membujuk, atau menyakinkan orang lain.
3. Kalimat arahan adalah kalimat yang berisi perintah agar melakukan apa yang diharapkan oleh penulis.

4. ² Kalimat pertimbangan adalah kalimat yang menghadirkan dua hal yang berbeda kepada orang lain yang diajak berbicara untuk memilih yang terbaik.

2.2 Hasil Riset yang Relevan

Penelitian terdahulu yang dikembangkan oleh Dewi Latifatus Sa'adah mahasiswa dari ⁶¹ Universitas Islam Negeri Mualana ⁶⁵ Malik Ibrahim Malang dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Berbasis Gambar Materi Kerajaan Islam di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidayah Negeri Blitar” dan penelitian yang dikembangkan oleh Nita Nuria mahasiswa dari Universitas Islam Riau dengan judul penelitian “Pengembangan *Handout* Berbasis Mind Mapping Materi Organ Manusia Kelas V SDN 190 Pekan Baru”. Dari dua judul tersebut ada keterkaitannya dengan judul yang peneliti teliti yang membahas tentang Pengembangan *Handout*, maka dari itu peneliti telah menemukan hasil riset yang relevan.

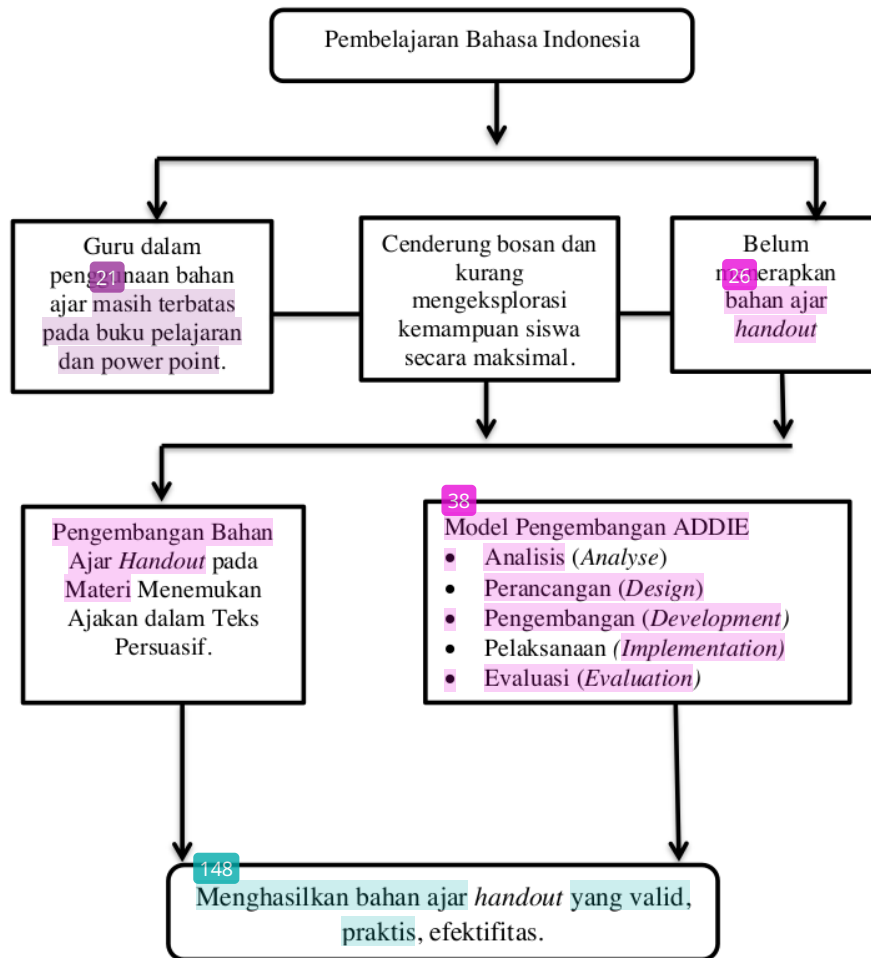
³³ **Tabel 2.1 Hasil yang Relevan**

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Bahan Ajar <i>Handout</i> Berbasis Gambar Materi Kerajaan Islam di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidayah Negeri Blitar.	Mengembangkan produk <i>handout</i> untuk mengetahui apakah untuk digunakan peserta didik.	Diterapkan pada pembelajaran berbasis penelitian sebagai sedangkan yang teliti tentang ⁵ menemukan; (kalimat saran, kalimat ajakan, kalimat arahan dan kalimat pertimbangan) dalam teks persuasif.
2	Pengembangan <i>Handout</i> Berbasis Mind Mapping Materi Organ Manusia Kelas V SDN 190 Pekan Baru.	Mengembangkan produk <i>handout</i> untuk melakukan mengetahui apakah produk <i>handout</i> layak untuk digunakan peserta didik.	Diterapkan pada pembelajaran materi organ manusia sedangkan peneliti teliti tentang ⁵ menemukan; (kalimat saran, kalimat ajakan, kalimat arahan dan kalimat pertimbangan) dalam teks persuasif.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pikiran adalah susunan pikiran seorang peneliti yang menjadi dasar pemikiran untuk mengembangkan dan menyusun latar belakang suatu materi. Pembelajaran yang efektif adalah tujuan utama pendidik dalam mengelola kelas. Pembelajaran yang berhasil tidak dapat dipisahkan dari partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas, dengan kata lain, peserta didik perlu aktif dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran di SMP Negeri 4 Lahewa khususnya pada materi menemukan; (kalimat saran, kalimat ajakan, kalimat arahan dan kalimat pertimbangan) dalam teks persuasif kurang maksimal, keadaan tersebut dipengaruhi seharusnya mencari ide bagaimana cara agar peserta didik mampu mengerti, memahami serta tertarik untuk membaca materi yang akan dipelajari. Pengembangan *handout* mampu memberikan daya tarik kepada peserta didik dalam belajar karena memiliki desain yang menarik dan memiliki informasi-informasi penting didalamnya.



10
2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III **METODE PENELITIAN**

3.1 Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiono (2012:407) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (Khaeroni, 2021:3) menyatakan bahwa model R & D adalah cara untuk melakukan riset yang digunakan dalam menciptakan suatu produk khusus, dan juga menguji seberapa efektif produk tersebut. Sedangkan menurut Gay (Khaeroni, 2021:2) dia mengemukakan bahwa model R & D merupakan metode riset yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji tingkat keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah proses untuk menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu serta menguji keefektifannya. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berupa *handout* untuk materi menemukan kalimat saran, arahan, ajakan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE. Terdapat 5 fase atau tahap utama dalam melakukan model pengembangan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Khaeroni, 2021:58).



3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam pengembangan media dilakukan secara terstruktur, dimana penelitian pengembangan menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mengembangkan dan membuat suatu produk. Pengembangan ini dilakukan sesuai dengan model pengembangan ADDIE, dan berikut adalah tahapan pengembangan yang akan dilalui.

3.2.1 Analisis (Analysis)

Tahap analisis (Herditanti, 2022) tahap analisis adalah langkah awal yang perlu dilakukan untuk mengevaluasi kebutuhan proses pembelajaran dan mengumpulkan informasi terkait produk yang akan dikembangkan.

1. Analisis Kebutuhan

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum mengembangkan bahan ajar adalah melakukan analisis kebutuhan. Analisis ini bertujuan untuk memahami proses pembelajaran di SMP Negeri 4 Lahewa. Pada tahap ini, akan ditentukan jenis media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk mendukung pembelajaran peserta didik.

2. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik dilakukan untuk memahami dan mengidentifikasi apakah ada masalah yang membutuhkan solusi melalui pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Analisis Kurikulum

Peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang diterapkan dalam pembelajaran di SMP Negeri 4 Lahewa. Analisis tersebut mencakup standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai melalui pengembangan. Dari hasil analisis, diketahui bahwa SMP Negeri 4 Lahewa menerapkan kurikulum 2013. Hasil analisis ini akan menjadi dasar untuk pengembangan bahan ajar selanjutnya.

3.2.2 Desain (*Design*)

Pada langkah berikutnya adalah tahap desain⁴ di mana peneliti menyiapkan konten materi, memilih strategi, dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang dipilih adalah bahan ajar *handout*. Peneliti mengumpulkan materi sesuai dengan bahan ajar yang telah ditetapkan dan menyusun soal latihan untuk disajikan melalui media pembelajaran bahan ajar *handout* (Nurul Azizah, 2021).

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah implementasi dari desain produk yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap sebelumnya, telah dibuat kerangka konseptual untuk menerapkan produk baru. Kerangka konseptual ini kemudian diwujudkan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Selain itu, pada tahap ini diperlukan pembuatan instrumen untuk mengukur kinerja produk (Hasdiana, 2018)

Produk awal media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dilakukan *review* dengan memvalidasikan media pembelajaran tersebut kepada ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran bahan ajar *handout* yang telah dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum diujikan kepada peserta didik.

3.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu tahap untuk melakukan uji coba produk. Menurut Tegeh dkk, (Helaluddin et al., 2020:44) menyatakan bahwa tahap implementasi adalah tahap untuk mendapat gambaran tentang efektivitas, ketertarikan, dan efisiensi produk yang telah dikembangkan.

3.2.1 Evaluasi (*Evaluation*)

Helaluddi et al., (2020:44) menyatakan bahwa pada tahap evaluasi adalah melakukan kegiatan pengumpulan data pada evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada evaluasi formatif akan dilakukan di setiap tahap pengembangan produk untuk mendapatkan informasi dan saran atau masukan terhadap perbaikan produk sedangkan pada evaluasi sumatif terkait dengan evaluasi di akhir kegiatan dengan tujuan untuk mengetahui

pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik serta kualitas pembelajaran. Pada tahap ini dapat menggunakan kuesioner yang diberikan kepada peserta didik dan penilaian dalam bentuk tes.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam hal ini terdiri dari desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

3.3.1 Desain Uji Coba

Menurut Khaeroni (2020:193) uji coba produk yang sudah dibuat di uji coba melalui dua tahap yaitu;

- a. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang.
- b. Uji coba lapangan yang terdiri dari 16 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa.

3.3.2 Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi

Ahli materi atau isi adalah validator memiliki kompetensi dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengecek validitas materi, peneliti menunjuk instruktur pendidikan bahasa dan sastra indonesia untuk memvalidasi produk yang dikembangkan yaitu Ibu Noibe Halawa, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias.

b. Ahli Bahasa

Seorang ahli bahasa adalah individu yang telah mendalami suatu bahasa secara mendalam, memiliki kompetensi, dan pengetahuan yang cukup untuk memastikan kesesuaian bahasa dalam bahan ajar *handout* yang dibuat. Maka dari itu ahli yang melakukan validasi yaitu Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias.

c. Ahli Media/Desain

Seorang ahli desain dalam konteks ini bertugas untuk memastikan kecocokan desain dari bahan ajar *handout* yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Maka yaitu yang melakukan validasi yaitu Bapak Lestari

Waruwu, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias.

d. Peserta Didik

Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa adalah subjek peneliti yang menguji apakah produk tersebut efektif. Subjek uji yang ditentukan adalah siswa kelas VIII (21 orang) SMP Negeri 4 Lahewa, menjadi subjek uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

3.3.3 Jenis Data

Data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan bahan ajar *handout* terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif mencakup statistik dari tes dan angket kuesioner yang diisi oleh responden, sedangkan data kualitatif meliputi komentar dan saran yang diperoleh dari angket dan kuesioner yang diisi oleh responden.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data merujuk kepada instrumen yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara terstruktur dan efisien dalam konteks penelitian pengembangan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Kelayakan Bahan Ajar *Handout*

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi dan angket yang akan diisi oleh validator. Berikut adalah rincian dari kisi-kisi instrumen lembar validasi dan angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi dengan KD	1. Pembahasan materi sesuai dengan KD					
	2. Media bahan ajar <i>handout</i> memiliki pembahasan yang sesuai dengan indikator serta tujuan belajar mengajar					
Keakuratan Materi	3. Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator					
	4. Keakuratan konsep serta definisi					
Kemutakhiran Materi	5. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu					
	6. Kemutakhiran daftar pustaka					

Mendorong Keingintahuan	7.Mendorong untuk mencari informasi lanjut					
	8.Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi					
Teknik Penyajian	9.Media memiliki sistematika penyajian materi yang baik					
	10.Sol evaluasi di bahan ajar <i>handout</i> telah sesuai dengan KD					

(Dimodifikasi dari: Nabila, Adha, & Febriadi, 2021:3943)

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Ketepatan Saat Pemakaian Bahasa	1.Bahasa yang digunakan tepat serta sesuai					
	2.Pemakaian kata yang tidak memuat makna ganda/salah tafsir					
	3.Ketepatan pemakaian tanda tulisan					
	4.Kesesuaian pemakaian bahasa dengan materi pembahasan					
	5.Teks/tulisan saat media itu jelas serta mudah dibaca					
Kesesuaian Dengan Perkembangan Peserta Didik	6.Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas I SMP					
	7.Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami oleh siswa					
Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	8.Kesesuaian pemilihan kata/istilah					
	9.Bahasa yang digunakan memakai struktur kalimat yang tepat serta sesuai					
	10.Bahasa yang digunakan terpadu serta terurut pada alur pikir pembahasan					

(Dimodifikasi dari: Nabila, Adha, & Febriadi, 2021:3934)

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Serta Kesenangan	1.Pemakaian media bahan ajar <i>handout</i> mudah serta tidak menyulitkan					
	2.Kepraktisan memakai bahan ajar <i>handout</i> pada proses belajar mengajar					
	3.Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar					
	4.Kesesuaian materi bahan ajar <i>handout</i> dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indikator					
	5.Materi disajikan secara runtut sesuai					

	dengan materi					
Ukuran	6. Tulisan yang disajikan serta tidak buram					
	7. Kesesuaian ukuran <i>font</i> tulisan serta ukuran gambar dengan materi isi media bahan ajar <i>handout</i>					
	8. Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, logo, dll) proposional seimbang serta seirama dengan tata letak isi (pola)					
Kemenarikan	9. Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi menarik					
	10. Warna unsur tata letak harmonis serta memperjelas fungsi					

(Dimodifikasi dari: Nabila, Adha, & Febriadi, 2021:3934)

8. b. Angket Respon Peserta Didik

Penggunaan angket respons peserta didik bertujuan untuk menilai tanggapan atau respon peserta didik terhadap bahan ajar *handout* yang digunakan, seperti yang tertera dalam tabel angket respons peserta didik berikut ini.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
2 Pemahaman Isi Materi Serta Soal	1. Apakah materi yang memakai bahan ajar <i>handout</i> lebih mudah dipahami dan tidak menyulitkan?					
	2. Apakah gambar-gambar yang terdapat pada bahan ajar <i>handout</i> menarik?					
	3. Apakah bahasa pada bahan ajar <i>handout</i> mudah dipahami?					
	4. Apakah soal evaluasi sesuai dengan materi yang dipelajari?					
Kemenarikan	5. Apakah kegiatan belajar memakai bahan ajar <i>handout</i> menarik?					
	6. Apakah kegiatan belajar memakai bahan ajar <i>handout</i> menyenangkan?					
	7. Apakah pemilihan tulisan yang disajikan jelas serta tidak buram?					
	8. Apakah belajar memakai bahan ajar <i>handout</i> sangat membantu anda saat memahami materi serta mengerjakan tugas?					

(Dimodifikasi dari: Nabila, Adha, & Febriadi, 2021:3934)

c. Efektivitas Hasil Belajar

Efektivitas video pembelajaran dapat dievaluasi dari hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan bahan ajar *handout* yang telah dibuat. Hal ini dapat dibuktikan melalui tes yang dilakukan pada siswa setelah mereka menggunakan bahan ajar *handout* untuk materi menulis teks persuasif. Tes ini membantu dalam mengumpulkan data tentang pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video.

3.3.5 Teknik Analisis Data

a. Analisis Validitas

Tujuan dari penelitian validitas ini adalah untuk mengevaluasi kecocokan dan kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat, serta memastikan kesesuaiannya dengan media dan materi pelajaran. Setelah bahan ajar *handout* diperiksa oleh validator, setiap aspek validitas dari produk yang dihasilkan dievaluasi menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban (pada skala empat).

Tabel 3.5

Skala Likert Angket Validasi

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Sugiyono (Putri & Iskandar, 2023)

Untuk mengetahui persentase validitas bahan ajar *handout* yang dikembangkan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut;

1. Menentukan rata-rata skor yang diperoleh dari masing-masing pendapat validator.
2. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.
3. Validasi media ditentukan dengan mengkonversi rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus dan kriteria sebagai berikut;

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Akbar (Gulo & Harefa, 2022: 294)

24

Keterangan:

P = Persentase skor

F= Jumlah skor diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

29

Tabel 3.6
Kriteria Validasi

Presentase %	Kriteria Validitas
81 - 100	Sangat Valid
61 - 80	Valid
41 - 60	Cukup Valid
21 - 40	Kurang Valid
0 - 20	Tidak Valid

Sumber: Arikunto (Amsari at al., 2022:5042)

32

Berdasarkan tabel diatas penelitian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor ≥ 61 .

24

b. Anlisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Handout

Sebuah survei respons siswa dapat digunakan untuk menganalisis kepraktisan produk guna menilai efektivitas pembelajaran. Responden diminta untuk menentukan sejauh mana mereka setuju atau tidak setuju dengan bahan ajar handout yang digunakan. Peserta didik akan memberikan skor berdasarkan tabel berikut.

Tel 12 3.7

Skala Perhitungan Respon Peserta Didik

Penilaian	Kriteria	Skor/Nilai
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Gulo & Harefa (2022:249)

9 Dengan kriteria respon peserta didik sebagai berikut.

Tabel 3.8
Kriteria Respon Peserta Didik

76 Nilai	Kriteria
85 - 100	Sangat Praktis
75 - 84	Praktis
60 - 74	Cukup Praktis
55 - 59	Kurang Praktis
0 - 54	Tidak Praktis

Sumber: Purwanto (Amsari et al., 2022:5042)

Rumus persentase yang digunakan adalah

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Purwanto (dalam Amsari et al., 2022:5042)

c. Analisis Keefektifan Hasil Belajar Peserta Didik

20 Untuk menghitung keefektifan produk ditentukan dengan menggunakan teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik. 8 Produk dapat dikatakan efektif apabila nilai diperoleh oleh peserta didik telah memenuhi nilai KKM 65. 36

36 Hasil belajar dikatakan efektif jika persentase ketuntasan tinggi. Sedangkan dikatakan sangat efektif jika mencapai persentase ketuntasan sangat tinggi. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif dengan menggunakan rumus berikut ini. 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Kusmayadi (2019:87)

12 Persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase ketuntasan klasikal

T = Banyak peserta didik yang tuntas

n = Banyak peserta didik keseluruhan

1 **Tabel 3.9**
Kriteria Keefektifan Produk Terhadap Hasil Belajar

Interval	Kategori
$P > 80$	Sangat Baik
$70 < P \leq 80$	Baik
$60 < P \leq 70$	Cukup
$50 < P \leq 60$	Kurang
$P \leq 50$	Sangat Kurang

Sumber: Gulo & Herefa (2022:295)

Tabel 3.10
Kriteria Penilaian Menemukan (Kalimat Saran, Arahkan, Ajakan, dan Pertimbangan) dalam Teks Persuasif.

Nomor Soal	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Menemukan kalimat saran				
2	Menemukan kalimat ajakan				
3	Menemukan kalimat arahan				

Sumber : Kusmayadi (2018:87)

Keterangan skor = 12

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian Pengembangan

4.1.1 Hasil Penelitian Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Pada Materi Menemukan Kalimat saran, ajakan, arahan, dan Pertimbangan dalam Teks Persuasif

Hasil dari penelitian ini merupakan bahan pembelajaran melalui bahan ajar *handout* pada materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif yang dilaksanakan di SMP Negeri 4 Lahewa. Bahan ajar ini di validasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Setelah di validasi dan dilakukan revisi dari produk sesuai dengan saran dari validator, produk hasil pengembangan bahan ajar *handout* ini di uji coba di sekolah untuk mendapatkan data respon atau tanggapan peserta didik serta data keefektifan dalam menilai media yang dikembangkan.

Prosedur pengembangan bahan ajar *handout* ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahap yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut setiap tahapan yang dilakukan.

a. Analisis (*Analysis*)

Pertama, penelitian ini memulai dengan menganalisis kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Lahewa. Analisis ini mencakup analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Berikut adalah hasil dari tahap analisis tersebut.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan di SMP Negeri 4 Lahewa dilakukan untuk mengevaluasi kebutuhan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa siswa merasa cepat bosan dan kurang tertarik karena penyampaian materi oleh guru masih terpusat pada penggunaan buku. Ini mengakibatkan pengalaman pembelajaran yang monoton di kelas. Selain itu, bahan ajar *handout* pembelajaran bahasa Indonesia belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Berdasarkan temuan ini, peneliti kemudian mengembangkan

bahan ajar *handout* pembelajaran bahasa Indonesia yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Analisis Karakteristik Peserta didik

Pengembangan bahan ajar *handout* pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan harus sesuai dengan minat belajar dan kemampuan berpikir siswa sehingga perlu dilakukan analisis karakteristik dari siswa tersebut. Tahap analisis ini dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa. Setiap siswa memiliki kemampuan berpikir dan minat belajar siswa yang berbeda-beda. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru serta cepat merasa bosan saat pembelajaran langsung. Untuk itu, peneliti berharap agar bahan ajar *handout* pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran khususnya dalam menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif, dan dapat menciptakan suasana belajar siswa yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik tersebut.

3. Analisis Kurikulum

Ketika mengembangkan video pembelajaran bahasa Indonesia, perlu dilakukan analisis terhadap kurikulum yang diterapkan di SMP Negeri 4 Lahewa, yaitu Kurikulum 2013 yang berorientasi pada pembelajaran berbasis siswa. Pada tahap ini, fokus utama adalah pada Kompetensi Inti KI-4, Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Materi yang dikembangkan bahan ajar *handout* pembelajaran bahasa Indonesia mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) KD 3.13 Mengidentifikasi jenis an, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang hal berbagai hal positif atau permasalahan aktual dari teks persuasi atas permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca.

b. Desain (*Design*)

Setelah menyelesaikan tahap analisis, langkah berikutnya yang diambil oleh peneliti adalah merancang desain untuk bahan ajar *handout* yang akan dikembangkan. Proses ini mencakup perencanaan rinci tentang bagaimana bahan ajar *handout* pembelajaran bahasa Indonesia akan disusun dan dikembangkan.

1. Materi

Bahan ajar *handout* pembelajaran bahasa Indonesia dikembangkan dengan menggunakan materi pilihan yaitu Mengidentifikasi jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang hal berbagai hal positif atau permasalahan aktual dari teks persuasi atas permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca.

2. Strategi Pembelajaran

Selama fase desain, penting untuk menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam video pembelajaran serta strategi pembelajaran yang akan digunakan. Dalam pengembangan bahan ajar *handout* ini, peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran kontekstual. Dengan demikian, bahan ajar *handout* pembelajaran tersebut, proses pembelajaran dan penyusunan kegiatan belajar akan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual

3. Evaluasi

Peneliti telah mengembangkan suatu metode untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa. Dalam metode ini, siswa akan diminta untuk menanggapi pertanyaan dalam bentuk esai sebagai bagian dari evaluasi kemampuan mereka.

c. Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap perancangan selesai, peneliti melanjutkan dengan mengembangkan materi tersebut menjadi sebuah video pembelajaran bahasa Indonesia yang lengkap. Proses pembuatan video ini melibatkan pengumpulan berbagai bahan seperti gambar-gambar yang relevan dengan materi, rekaman suara, dan animasi. Setiap gambar dan animasi untuk setiap adegan dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*. Semua materi yang terkumpul kemudian disatukan

menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi *Canva*. Tahap ini merupakan proses produksi untuk menghasilkan bahan ajar *handout* pembelajaran bahasa Indonesia, dimulai dari desain hingga produk final yang siap digunakan.

Setelah video pembelajaran bahasa Indonesia selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap video tersebut oleh validator (materi, bahasa, dan desain). Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan kritik dan masukan guna melakukan perbaikan yang diperlukan sehingga dapat menghasilkan bahan ajar *handout* yang baik sebelum diujicobakan di lapangan. Berikut adalah hasil dari validasi materi/isi, validasi bahasa, dan validasi desain.

1. Validasi Materi

Penilaian validasi materi oleh Ibu Noibe Halawa, S.Pd., M.Pd hasil validasi materi dan isi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

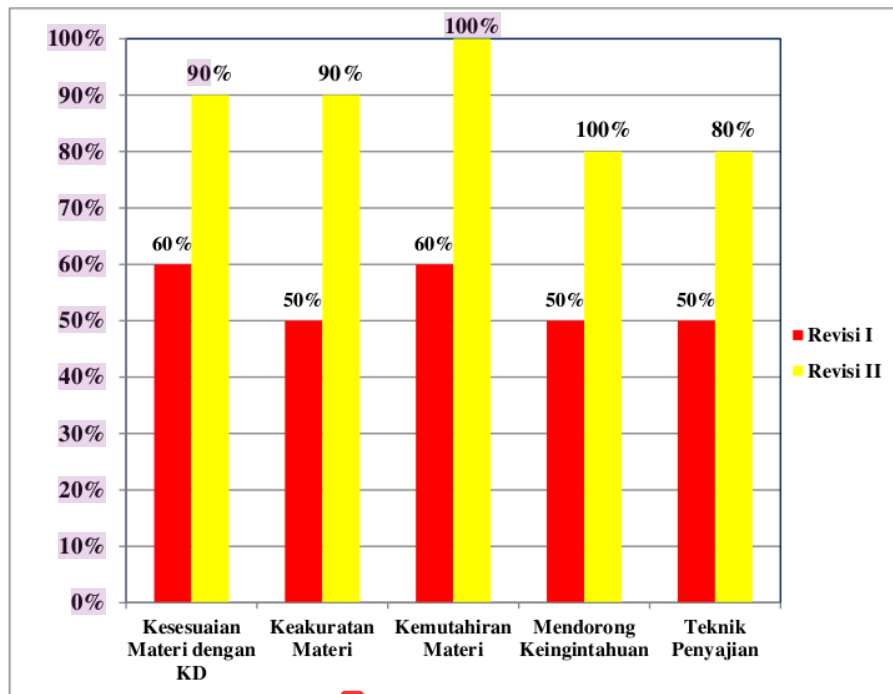
Tabel 4.1
Hasil Angket Penilaian Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Handout Oleh Validator Ahli Materi

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor	
		Revisi I	Revisi II
Kesesuaian Materi dengan KD	1. Pembahasan materi sesuai dengan KD	3	5
	2. Media bahan ajar <i>handout</i> memiliki pembahasan yang sesuai dengan indikator serta tujuan belajar mengajar	3	4
Jumlah skor		6	9
Persentase		60%	90%
Keakuratan Materi	3. Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator	3	5
	4. Keakuratan konsep serta definisi	2	4
Jumlah skor		5	9
Persentase		50%	90%
Kemutakhiran Materi	5. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	3	4
	6. Kemutakhiran daftar pustaka	3	4
Jumlah skor		6	8
Persentase		60%	80%
Mendorong Keingintahuan	7. Mendorong untuk mencari informasi lanjut	3	5
	8. Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi	2	5
Jumlah skor		5	10

Persentase		50%	100%
Teknik Penyajian	9. Media memiliki sistematika penyajian materi yang baik	3	4
	10. Soal evaluasi di bahan ajar <i>handout</i> telah sesuai dengan KD	2	4
Jumlah skor		5	8
Persentase		50%	80%
JUMLAH SKOR KESELURUHAN		26	44
PERSENTASE PENCAPAIAN		52%	88%
KRITERIA		CUKUP VALID	SANGAT VALID

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan bahan ajar *handout* oleh ahli materi secara keseluruhan pada revisi I dengan skor 26 mencapai persentase 52% dengan kriteria cukup valid dari kelima indikator. Untuk indikator kesesuaian materi dengan KD mencapai 60%, indikator keakuratan materi mencapai 50%, indikator kemutakhiran materi mencapai 60%, indikator mendorong keingintahuan mencapai 50% dari bunyi instrumen, dan indikator teknik penyajian mencapai 50%. Sedangkan penilaian kelayakan materi pada bahan ajar *handout* di revisi II secara keseluruhan mendapatkan skor 44 mencapai persentase 88% dengan kriteria sangat valid dari kelima indikator. Untuk indikator yaitu indikator kesesuaian materi dengan KD mencapai 90%, indikator keakuratan materi mencapai 90%, indikator kemutakhiran materi mencapai 80%, indikator mendorong keingintahuan mencapai 100%, dan indikator teknik penyajian mencapai 80%.

Persentase validasi kelayakan oleh ahli materi pada bahan ajar *handout* dari kelima indikator mulai dari revisi I sampai dengan revisi II dapat digambarkan pada grafik berikut ini.



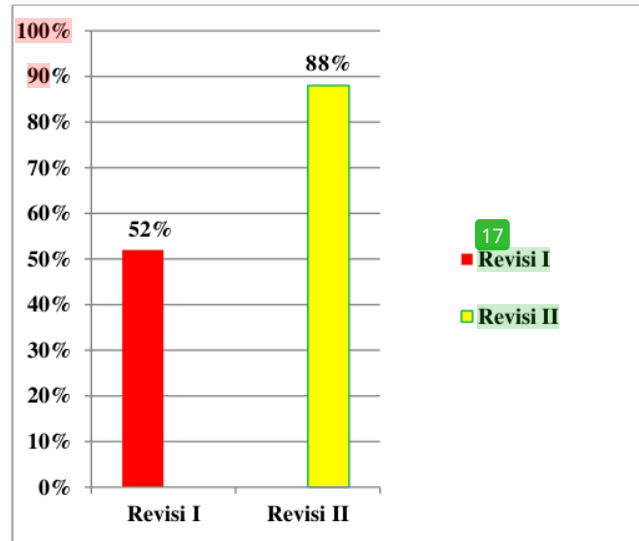
Grafik 4.1 Persentase Hasil Validasi Produk Setiap Indikator Oleh Ahli Mataeri pada Revisi I dan Revisi II

Keterangan:

1. Kesesuaian Materi dengan KD : Revisi I = 60%
: Revisi II = 90%
2. Keakuratan Materi : Revisi I = 50%
: Revisi II = 90%
3. Kemutahiran Materi : Revisi I = 60%
: Revisi II = 100%
4. Mendorong Keingintahuan : Revisi I = 50%
: Revisi II = 80%
5. Teknik Penyajian : Revisi I = 50%
: Revisi II = 80%

Setelah dilakukan validasi produk pengembangan bahan ajar *handout* oleh ahli mataeri, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian pada revisi I mencapai 52% dan pada revisi II meningkat dengan

¹ pencapaian 88%, hasil validasi ahli materi pada revisi I dan revisi II dapat dilihat pada grafik berikut.



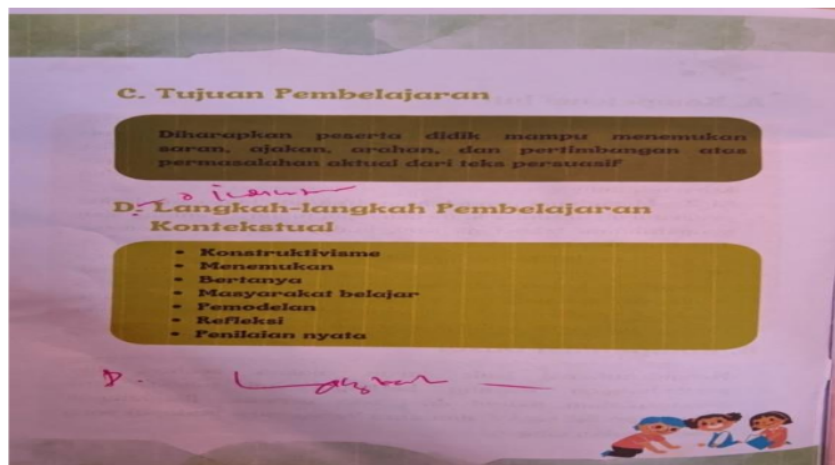
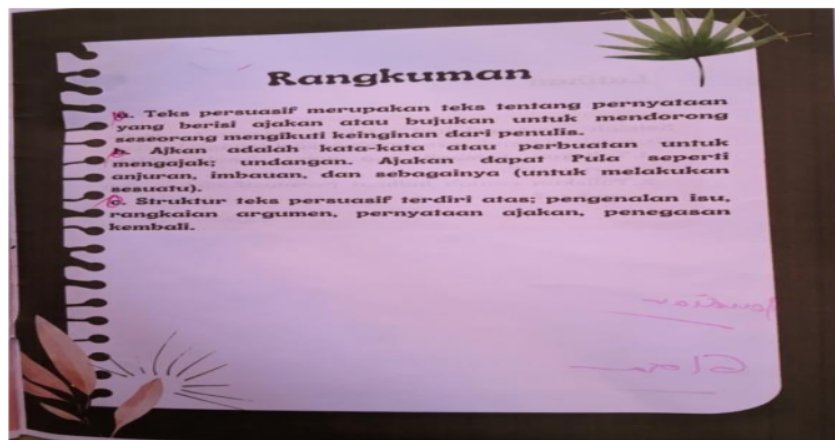
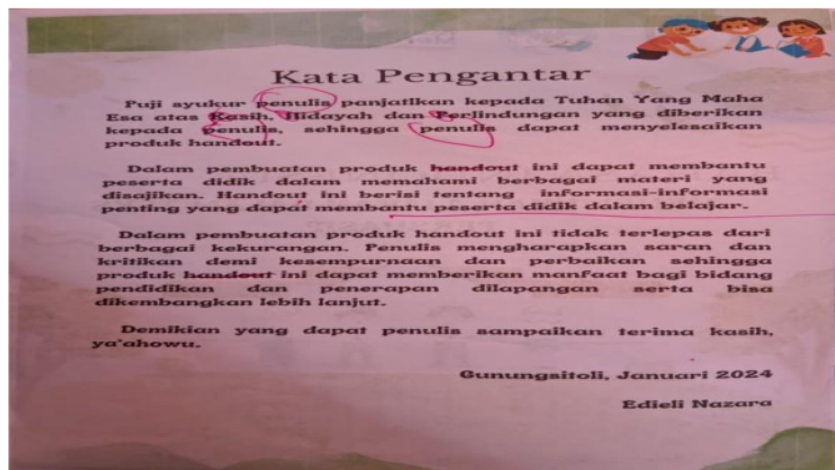
Grafik 4.2 Persentase Hasil Validasi Ahli Materi Pada Revisi I dan Revisi II

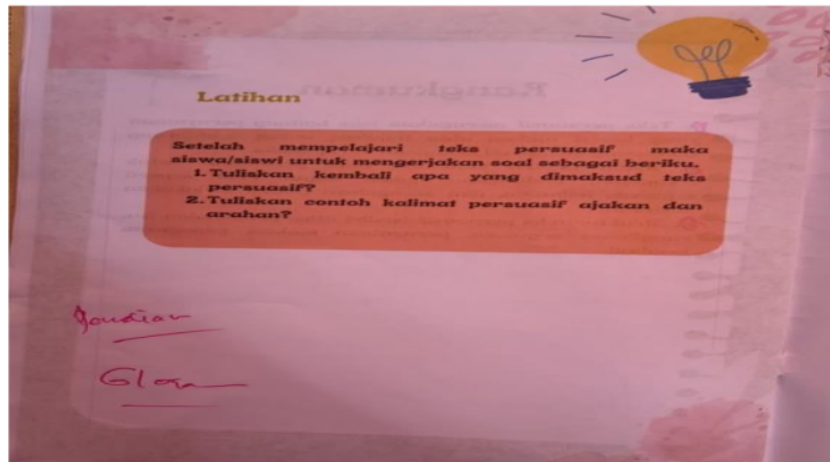
³ Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi setelah divalidasi sebanyak ⁸ dua kali revisian. Hasil revisi sesuai saran dan perbaikan di peroleh secara tertulis dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Di kata pengantar terlalu banyak kata penulis di kata pengantar
- b) Ditambahkan Indikator
- c) Adanya kesalahan pada rangkuman
- d) Pada latihan ditambahkan penilaiannya
- e) Kemudian ditambahkan glosarium

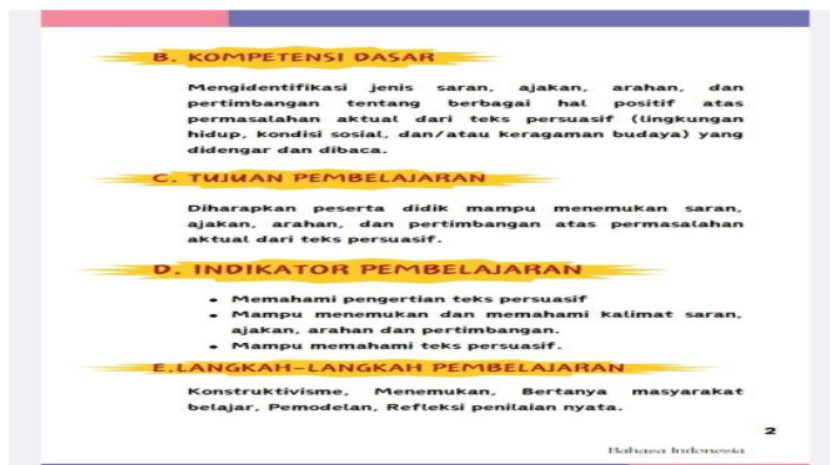
3

Gambar 4.1 Revisi Pertama Oleh Ahli Materi





Gambar 4.2 Revisi Kedua Setelah Perbaikan





RANGKUMAN

Teks persuasif merupakan teks tentang pernyataan yang berisi ajakan atau bujukan untuk mendorong seseorang mengikuti keinginan dari penulis.

Ajakan yaitu kalimat yang bertujuan untuk mengajak, membujuk, atau meyakinkan orang lain.

Saran yaitu pendapat yang diberikan oleh seseorang untuk dijadikan solusi agar masalah bisa terselesaikan.


Kalimat saran dapat menggunakan kata (sebaiknya, alangkah baiknya, dan seharusnya).

Arahan yaitu kalimat yang berisi perintah agar melakukan apa yang diharapkan oleh penulis.

Pertimbangan yaitu kalimat yang menghadirkan dua hal yang berbeda kepada orang yang diajak berbicara untuk memilih yang terbaik.

Struktur teks persuasif terdiri atas: pengenalan isu, rangkaian argumen, pernyataan ajakan, penegasan kembali.


13



Saudara-saudara sebangsa setanah air Indonesia, yang tercinta.

Dengan kemajuan yang begitu pesat negara Indonesia yang tercinta ini kita harus bangga atas keberhasilan pemimpin-pemimpin kita.

Mari kita berdo'a kepada Allah Swt, mudah-mudahan bangsa Indonesia damai, tentram dari gangguan, baik yang datangnya dari luar-maupun dari dalam. Semoga, pemimpin bangsa Indonesia diberi kemampuan untuk menyelesaikan berbagai persoalan bangsa dan mampu menunaikan tugas sebaik-baiknya.

Demikian pidato yang dapat saya sampaikan bila terdapat kata-kata yang kurang berkenan di hati saudara sekalian kami mohon maaf yang sebesar-besarnya.


Wassalamu' alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.


Jawablah pertanyaan dibawah ini:

1. Dari teks di atas temukan dimana kalimat saran?
2. Dari teks di atas temukan dimana kalimat ajakan?
3. Dari teks di atas temukan dimana kalimat arahan?

Penilaian

$$N = \frac{\text{Skor Pemerolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$


18



GLOSARIUM

Persuasif komunikasi yang digunakan untuk memengaruhi dan menyakinkan orang lain.


Ajakan anjuran atau perintah supaya seseorang mau berbuat sesuatu yang diucapkan oleh penutur.

Pertimbangan bahan pemikiran seseorang.

Argumen alasan untuk memperkuat atau menolak suatu pendapat.

Isu sebuah persoalan.

Saran pendapat atau anjuran mengenai sesuatu yang dikemukakan untuk dipertimbangkan.


19

2. Validasi Bahasa

Validasi bahasa pada pengembangan bahan ajar *handout* dilakukan sebanyak dua kali. Maka penilaian dari validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini. Untuk mengetahui kelayakan bahasa pada bahan ajar *handout*, perlu dilakukan validasi ahli bahasa hal ini oleh Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd., M.Pd. Validasi bahasa yang diperoleh melalui angket dengan tiga indikator yaitu ketepatan saat pemakaian bahasa, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut.

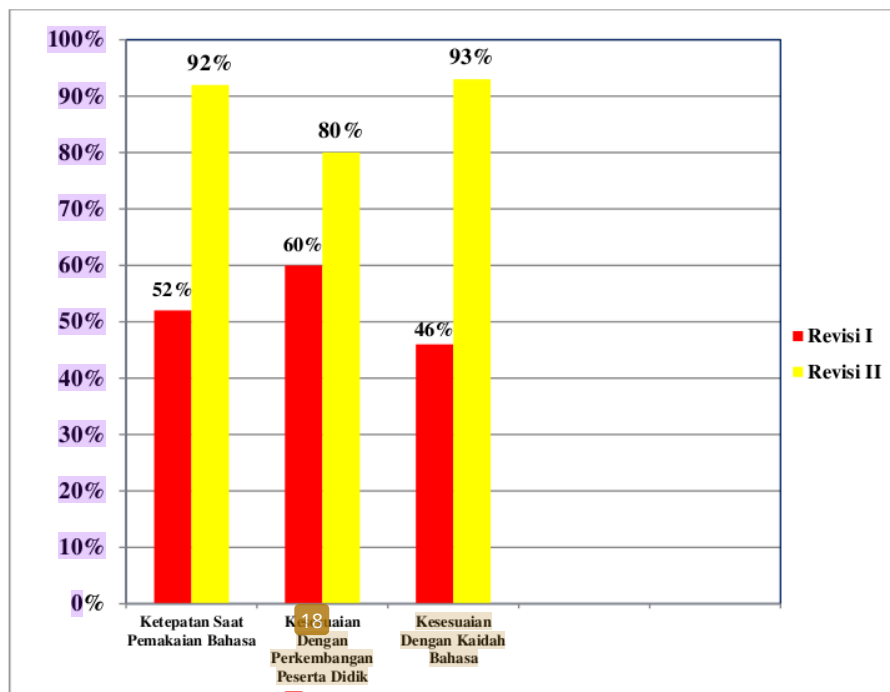
Tabel 4.2
Hasil Angket Penilaian Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Handout Oleh Validator Ahli Bahasa

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor	
		Revisi I	Revisi II
Ketepatan Saat Pemakaian Bahasa	1. Bahasa yang digunakan tepat serta sesuai	2	4
	2. Pemakaian kata yang tidak memuat makna ganda/salah tafsir	3	4
	3. Ketepatan pemakaian tanda tulisan	3	5
	4. Kesesuaian pemakaian bahasa dengan materi pembahasan	3	5
	5. Teks/tulisan saat media itu jelas serta mudah dibaca	2	5
Jumlah Skor		13	23
Persentase		52%	92%
Kesesuaian Dengan Pengembangan Peserta Didik	6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas VIII SMP	3	4
	7. Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami oleh siswa	3	4
Jumlah skor		6	8
Persentase		60%	80%
Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	8. Kesesuaian pemilihan kata/istilah	3	5
	9. Bahasa yang digunakan memakai struktur kalimat yang tepat serta sesuai	2	4
	10. Bahasa yang digunakan terpadu serta terurut pada alur pikir pembahasan	2	5
Jumlah skor		7	14
Persentase		46%	93%
JUMLAH SKOR KESELURUHAN		26	45
PERSENTASE PENCAPAIAN		52%	90%
KRITERIA		CUKUP	SANGAT

VALID

VALID

1
Penilaian ahli bahasa diperoleh hasil pada revisi I dengan skor keseluruhan 26 sehingga mencapai persentase 52% dengan kriteria cukup valid. Untuk indikator ketepatan saat pemakaian bahasa mencapai 52%, indikator 41 kesesuaian dengan perkembangan peserta didik mencapai 60%, dan indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa mencapai 46%. Sedangkan pada revisi II mencapai persentase 90% dari jumlah skor 45 dengan kriteria sangat valid. Untuk indikator ketepatan saat pemakaian bahasa mencapai 92%, indikator 47 kesesuaian dengan perkembangan peserta didik mencapai 80%, dan indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa mencapai 93%. Hasil validasi ahli bahasa dari setiap indikator dapat digambarkan pada grafik di bawah ini. 87



1
Grafik 4.3 Persentase Hasil Validasi Produk Setiap Indikator Ahli Bahasa Pada Revisi I dan Revisi II

Keterangan:

1. Ketepatan saat pemakaian bahasa:

Revisi I = 52%

Revisi II = 92%

2. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik

Revisi I = 60%

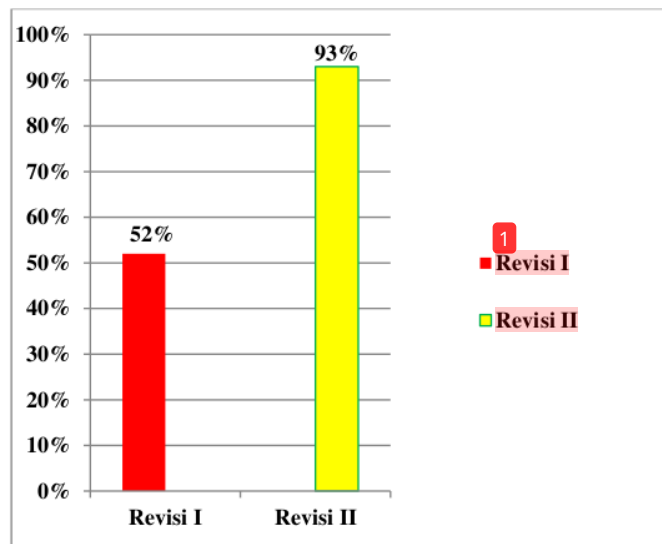
Revisi II = 80%

3. Kesesuaian dengan kaidah bahasa

Revisi I = 46%

Revisi II = 93%

Validasi ahli bahasa dikatakan valid apabila mengalami peningkatan persentase kalayakn dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh 52% dengan kriteria cukup valid dan revisi II mencapai persentase 90% dengan kriteria sangat valid. Perbandingan hasil validasi dari kedua revisi dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 4.4 Persentase Hasil Validasi Ahli Bahasa Pada Revisi I dan Revisi II

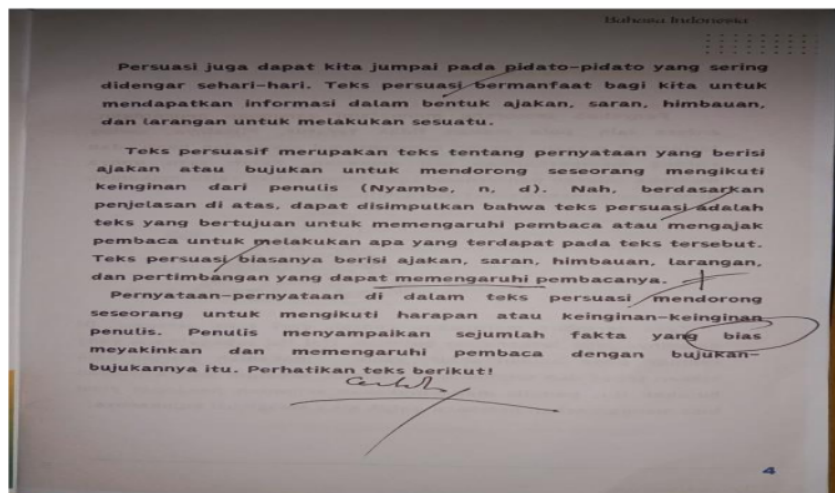
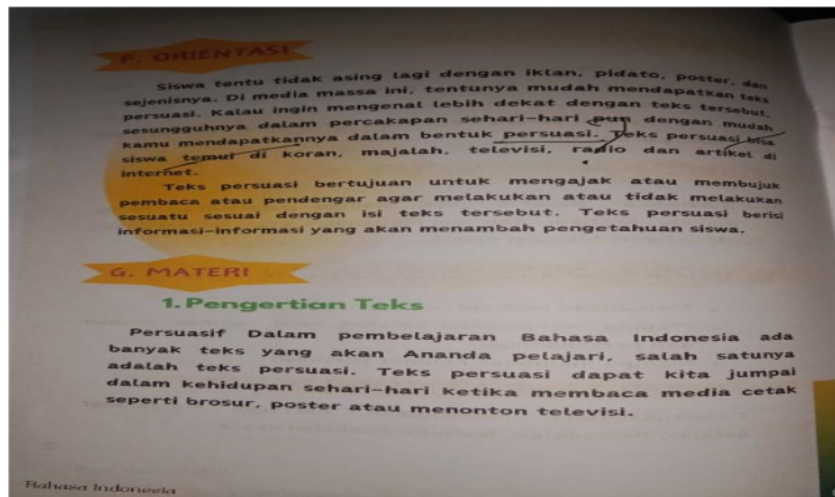
Keterangan:

1. Revisi I = 52%
2. Revisi II = 93%

Berikut ini hasil revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli bahasa. Hasil revisi diuraikan sebagai berikut:

- a) Perbaiki persuasi ke persuasif
- b) Perbaiki kesalahan penggunaan huruf kapital
- c) Perbaiki kesalahan kalimat dalam penggunaan huruf
- d) Setiap kalimat wajib diakhiri tanda baca

Gambar 4.3 Revisi Pertama Oleh Ahli Bahasa



2. Tujuan Teks Persuasif

Teks Persuasif memiliki beberapa tujuan, antara lain sebagai berikut:

- Menyakinkan pembaca agar melakukan hal-hal tertentu yang diinginkan penulis.
- Memengaruhi pandangan pembaca mengenai pendapat atas suatu isu yang diangkat oleh penulis.
- Membangkitkan ketertarikan pembaca untuk dapat meyakini dan menuruti imbauan yang disampaikan baik secara tersurat yang disampaikan penulis.
- Memengaruhi pembaca agar dapat menerima dan menyetujui pandangan pembaca dengan penulisan yang benar dan tepat.

3. Ciri-ciri Teks Persuasif

Menurut Darmawati (2018, hlm. 49-49) ciri utama teks persuasif adalah berusaha menarik, menyikinkan, dan merebut perhatian pembaca yang terdiri dari sebagai berikut:

- Penulis menampilkan imbauan dan ajakan
- Penulis berusaha memengaruhi pembaca

Pernyataan Ajakan

yakni sebagai inti dari teks persuasif yang didalamnya dinyatakan dorongan kepada pembaca/pendengar untuk melakukan sesuatu.

Penegasan Kembali

Penegasan Kembali atas pernyataan-pernyataan sebelumnya, yang biasanya di tandai oleh ungkapan-ungkapan seperti demikianlah, dengan demikian, dan oleh karena itu.

5. Struktur Teks Persuasif

Ada beberapa struktur teks persuasif menurut Kosasih (2017: 186).

Pengenalan Isu

yakni berupa pengantar atau penyampaian tentang masalah yang menjadi dasar tulisan atau pembicaraannya itu.

Rangkaian Argumen

yakni berupa sejumlah pendapat penulis/pembicara terkait dengan isu yang di kemukakan pada bagian sebelumnya. Pada bagian ini dikemukakan pula sejumlah fakta yang memperkuat argumen-argumennya itu.

6. Kalimat Persuasif

Kalimat Saran

pendapat (usul, anjuran, cita-cita) yang dikemukakan untuk dipertimbangkan.

Contoh:

- Nina, sebagai anak yang baik, tentu tidak ingin melihat orang tuamu kecapaian dan kemudian sakit karena kelelahan bekerja dan mengurus adik-adikmu, ada baiknya Nina membantu mengasuh adik-adikmu atau merapikan dan membersihkan rumahmu.
- Sebaiknya kita selesaikan pekerjaan ini sekarang agar siap untuk bahan ajar rapat besok.

Kalimat Ajakan

Kalimat ajakan adalah kalimat yang digunakan untuk menyatakan ajakan pada seseorang atau suatu kelompok.

Contoh:

- Udara sangat cerah pagi ini, ayo kita berolahraga lari pagi.
- Hari makin gelap, mari kita segera pulang sebelum hujan turun.

10

Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia

Kalimat Arahan

kalimat arahan adalah petunjuk untuk melaksanakan sesuatu.

Contoh:

- Lebih baik Andi membeli bahan untuk prakarya besok pagi setelah itu menyelesaikan PR karena toko akan segera tutup.
- Kalau kamu akan melewati jalan itu saat pulang, pastikan kondisi kendaraan baik karena jalan itu sepi dan jauh dari permukiman.

Kalimat Pertimbangan

kalimat pertimbangan merupakan kalimat yang menghadirkan dua hal yang berbeda kepada orang yang diajak berbicara untuk memilih yang terbaik.

Contoh:

- Kalian harus bisa mengembangkan kedua orang tua yang telah berjuang sekuat tenaga agar kalian dapat bersekolah sampai saat ini.

11

Bahasa Indonesia

RANGKUMAN

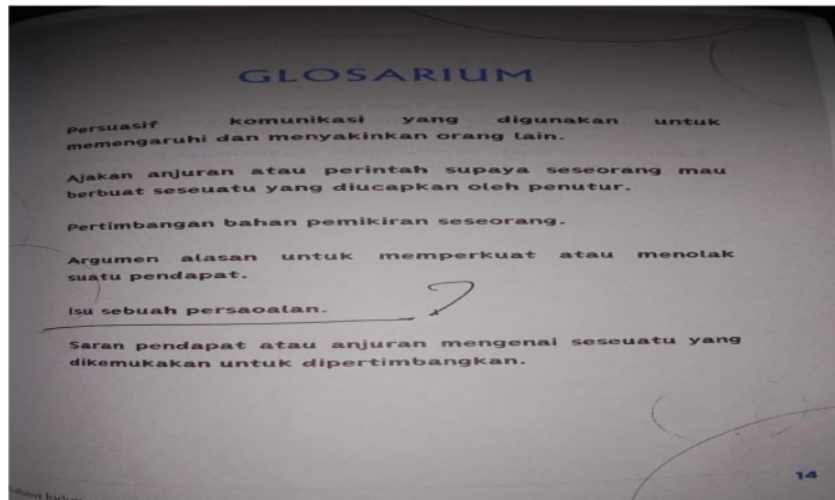
Teks persuasif merupakan teks tentang pernyataan yang berisi ajakan atau bujukan untuk mendorong seseorang mengikuti keinginan dari penulis.

Ajakan adalah kata-kata atau perbuatan untuk mengajak, undangan. Ajakan dapat pula seperti anjuran, himbauan, dan sebagainya (untuk melakukan sesuatu).

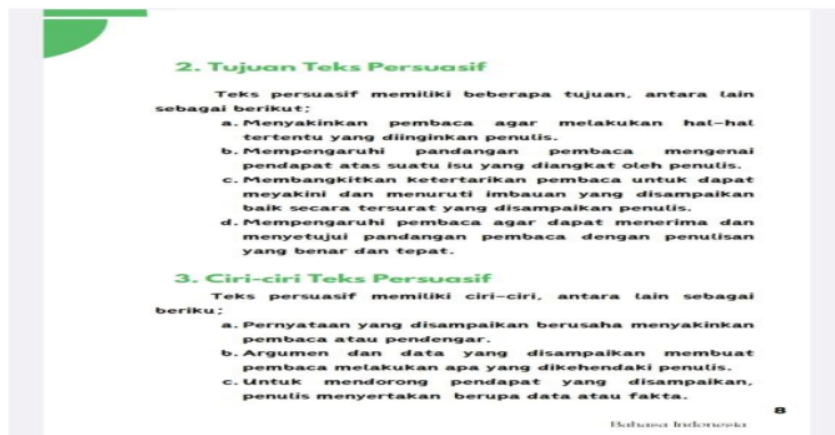
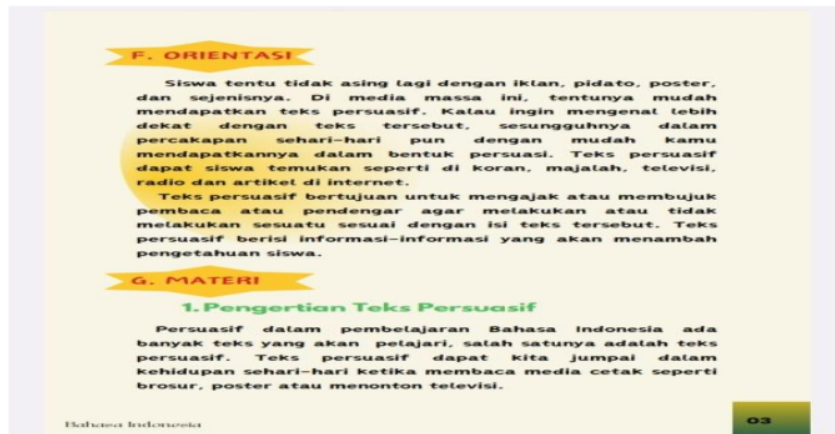
Struktur teks persuasif terdiri atas: pengenalan isu, rangkaian argumen, pernyataan ajakan, penegasan kembali.

12

Bahasa Indonesia



Gambar 4.4 Revisi Kedua Setelah Perbaikan



Persuasif juga dapat kita jumpai pada pidato-pidato yang sering didengar sehari-hari. Teks persuasif bermanfaat bagi kita untuk mendapatkan informasi dalam bentuk ajakan, saran, himbauan, dan larangan untuk melakukan sesuatu.

Teks persuasif merupakan teks tentang pernyataan yang berisi ajakan atau bujukan untuk mendorong seseorang mengikuti keinginan dari penulis (Nyambe, n. d). Nah, berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teks persuasif adalah teks yang bertujuan untuk memengaruhi pembaca atau mengajak pembaca untuk melakukan apa yang terdapat pada teks tersebut. Teks persuasif biasanya berisi ajakan, saran, himbauan, larangan, dan pertimbangan yang dapat memengaruhi pembacanya.

Pernyataan-pernyataan di dalam teks persuasif mendorong seseorang untuk mengikuti harapan atau keinginan-keinginan penulis. Penulis menyampaikan sejumlah fakta yang bias meyakinkan dan memengaruhi pembaca dengan bujukan-bujukannya itu. Perhatikan contoh teks persuasif berikut ini!

4. Struktur Teks Persuasif

Ada beberapa struktur teks persuasif menurut Kosasih (2017: 186).

Pengenalan Isu

Pengenalan isu merupakan pengantar atau penyampalan tentang masalah yang menjadi dasar tulisan atau pembicaraannya itu. Contohnya: limbah rumah tangga merupakan salah satu penyebab rusaknya lingkungan. Sehingga masih banyak orang dengan seandainya membuang limbah rumah tangga di sembarang tempat.

Rangkaian Argumen

Rangkaian Argumen merupakan berup 12/25 pendapat penulis/pembicara terkait dengan ..., kemukakan pada bagian sebelumnya. Pada bagian ini dikemukakan pula sejumlah fakta yang memperkuat argumen-argumennya itu. Contohnya: banyaknya limbah tangga yang dibuang di sembarang tempat akan menimbulkan masalah yang serius. Contohnya dampak buruk yang bisa ditimbulkan adalah pencemaran lingkungan, timbul berbagai penyakit, banjir, dan lain-lain.

Pernyataan Ajakan

Pernyataan ajakan merupakan sebagai inti dari teks persuasif yang didatannya dinyatakan dorongan kepada pembaca/pendengar untuk melakukan sesuatu. Contohnya: beberapa upaya yang sebaiknya bisa dilakukan untuk menjaga kebersihan. Untuk menghindari bahaya limbah rumah tangga yang berasal dari sisa sabun mandi, deterjen, sabun cuci piring, dan lain-lain dapat dengan cara memakai produk yang lebih ramah lingkungan.

Penegasan Kembali

Penegasan kembali merupakan penegasan kembali atas pernyataan-pernyataan sebelumnya, yang biasanya di tandai oleh ungkapan-ungkapan seperti demikianlah, dengan demikian, dan oleh karena itu. Contohnya: Demi kesehatan lingkungan dan kesehatan diri sendiri, mari kita memulai memperhatikan lingkungan dengan memperhatikan sisa limbah tangga yang kita hasilkan sendiri.

5. Jenis-jenis Kalimat Persuasif

Kalimat Saran

Kalimat saran merupakan pendapat yang diberikan oleh seseorang untuk dijadikan solusi agar masalah bisa terselesaikan. Kalimat saran dapat menggunakan kata (sebaiknya, atangkah baiknya, dan seharusnya).

Contoh:

- Nina, sebagai anak yang baik, tentu tidak ingin melihat orang tuamu kelelahan dan kemudian sakit karena kelelahan bekerja dan mengurus adik-adikmu, ada baiknya Nina membantu mengasuh adik-adikmu atau merapikan dan membersihkan rumahmu.
- Sebaiknya kita selesaikan pekerjaan ini sekarang agar siap untuk bahan ajar rapat besok.

Kalimat Ajakan

Kalimat ajakan merupakan kalimat yang bertujuan untuk mengajak, membujuk, atau meyakinkan orang lain.

Contoh:

- Udara sangat cerah pagi ini, ayo kita berolahraga lari pagi.
- Hari makin gelap, mari kita segera pulang sebelum hujan turun.



Kalimat Arahan

Kalimat arahan merupakan kalimat yang berisi perintah agar melakukan apa yang diharapkan oleh penulis.

Contoh:

- Lebih baik Andi membeli bahan untuk prakarya besok pagi setelah itu menyelesaikan PR karena toko akan segera tutup.
- Kalau kamu akan melewati jalan itu saat pulang, pastikan kondisi kendaraan baik karena jalan itu sepi dan jauh dari permukiman.

Kalimat Pertimbangan

Kalimat pertimbangan merupakan kalimat yang menghadirkan dua hal yang berbeda kepada orang yang diajak berbicara untuk memilih yang terbaik.

Contoh:

- Ranti masih ragu-ragu untuk memilih melanjutkan sekolah bersama ibunya di Jakarta atau bersama Ayahnya di Bandung.



RANGKUMAN



Teks persuasif merupakan teks tentang pernyataan yang berisi ajakan atau bujukan untuk mendorong seseorang mengikuti keinginan dari penulis.

Ajakan yaitu kalimat yang bertujuan untuk mengajak, membujuk, atau meyakinkan orang lain.

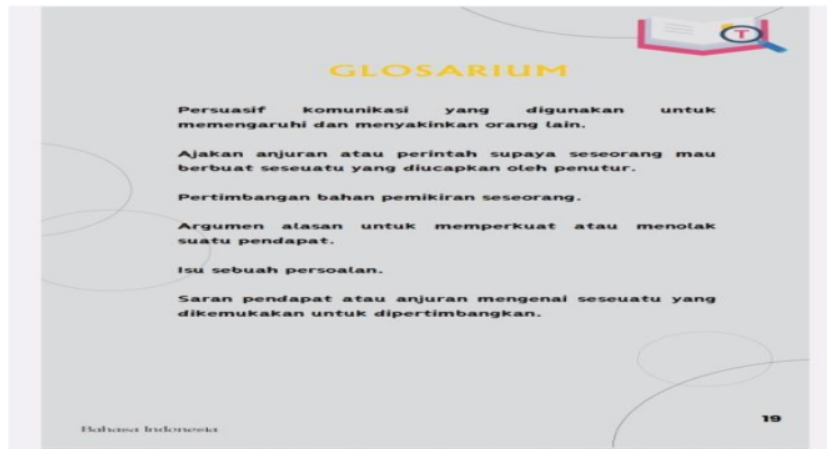
Saran yaitu pendapat yang diberikan oleh seseorang untuk dijadikan solusi agar masalah bisa terselesaikan.

Kalimat saran dapat menggunakan kata (sebaiknya, atangkah baiknya, dan seharusnya).

Arahan yaitu kalimat yang berisi perintah agar melakukan apa yang diharapkan oleh penulis.

Pertimbangan yaitu kalimat yang menghadirkan dua hal yang berbeda kepada orang yang diajak berbicara untuk memilih yang terbaik.

Struktur teks persuasif terdiri atas: pengenalan isu, rangkaian argumen, pernyataan ajakan, penegasan kembali.



14
3. Data Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi desain dilakukan untuk mendapatkan informasi dan penilaian terhadap desain bahan ajar *handout* sebagai panduan untuk memperbaiki dari ahli desain yaitu Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi penilaian kelayakan bahan ajar *handout* dapat dilihat pada tabel berikut.

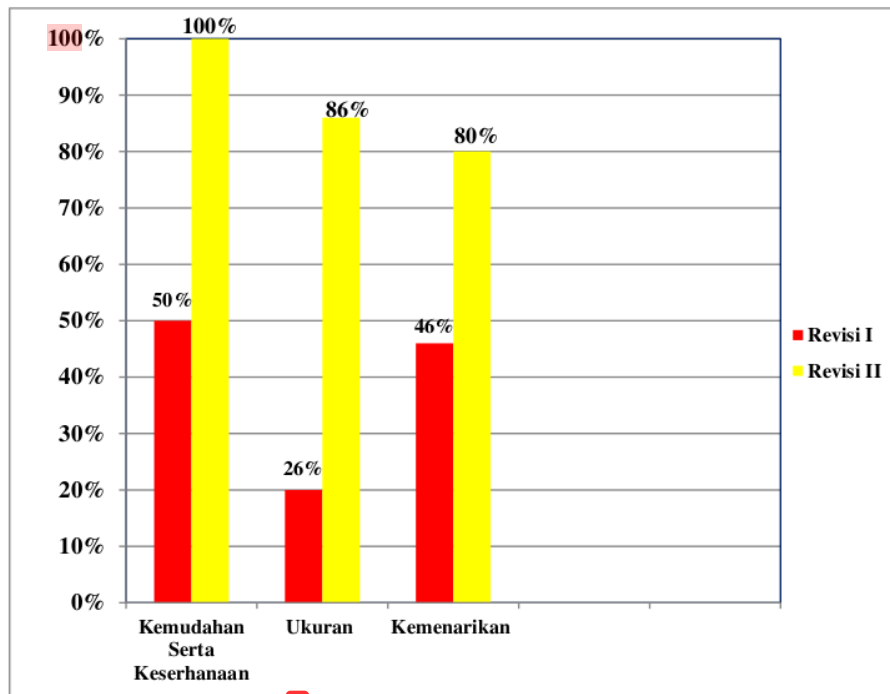
Tabel 4.3
Hasil Angket Penilaian Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Oleh Validator Ahli Desain

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor	
		Revisi I	Revisi II
Kemudahan Serta Keserhanaan	37 1. Pemakaian media bahan ajar <i>handout</i> mudah serta tidak menyulitkan	1	5
	2. Kepraktisan memakai bahan ajar <i>handout</i> pada proses belajar mengajar	1	4
	3. Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar	1	4
	4. Kesesuaian materi bahan ajar <i>handout</i> dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indikator	1	4
	5. Materi disajikan secara runtut sesuai dengan materi	2	4
Jumlah Skor		5	25
Persentase		50%	100%
Ukuran	6. Tulisan yang disajikan serta tidak buram	2	5

	7.Kesesuaian ukuran font tulisan serta ukuran gambar dengan materi media bahan ajar handout	1	4
	8. Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, logo, dll) proposional seimbang serta seirama dengan tata letak isi (pola)	1	4
Jumlah Skor		4	13
Persentase		26	86%
Kemenarikan	9.Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi menarik	1	4
	10.Warna unsur tata letak harmonis serta memperjelas fungsi	1	4
Jumlah skor		2	8
Persentase		20%	80%
JUMLAH SKOR KESELURUHAN		12	42
PERSENTASE PENCAPAIAN		24%	84%
KRITERIA		KURANG VALID	SANGAT VALID

Penilaian ahli desain diperoleh secara keseluruhan pada revisi I dengan skor 12 mencapai persentase 24% dengan kriteria kurang valid dari ketiga indikator. Untuk indikator kemudahan serta keserhanaan 50%, indikator ukuran 20%, dan indikator kemenarikan 46%. Sedangkan penilaian kelayakan desain pada revisi II secara keseluruhan mendapatkan skor 42 dengan mencapai persentase 84% dengan kriteria sangat valid dari ketiga indikator. Untuk indikator kemudahan serta keserhanaan 100%, indikator ukuran 86%, dan indikator kemenarikan 80%.

Persentase validasi kelayakan oleh ahli desain pada bahan ajar *handout* dari ketiga indikator mulai dari revisi I sampai pada revisi II dapat dilihat pada grafik berikut;



Grafik 4.5 Persentase Hasil Validasi Produk Setiap Indikator Ahli Desain Pada Revisi I dan Revisi II

Keterangan

1. Kemudahan serta keserhanaan:

Revisi I = 50%

Revisi II = 100%

2. Ukuran:

Revisi I = 26%

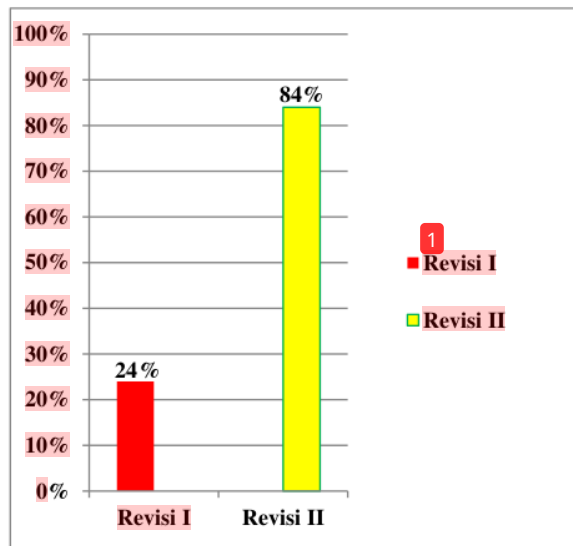
Revisi II = 86%

3. Kemenarikan:

Revisi I = 46%

Revisi II = 80%

Setelah dilakukan validasi bahan ajar *handout* oleh ahli desain, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian pada revisi I mencapai 26% dan pada revisi II meningkat dengan pencapaian 84%. Hasil validasi ahli desain pada revisi I dan Revisi II dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 4.6 Persentase Hasil Validasi Ahli Desain Pada Revisi I dan Revisi II

Hasil revisi dari validasi ahli desain berupa saran dan masukan untuk perbaikan produk, diantaranya:

- a) Dari segi cover perlu diubah
- b) Dari segi tampilan perlu dicari tampilan yang lebih bagus
- c) Dari segi tulisan ubah yang lebih menarik

Gambar 4.5 Revisi Pertama Oleh Ahli Desain



Teks tersebut merupakan contoh dari teks persuasif. Di dalamnya juga terkandung bujukan. Hal itu sebagaimana yang tampak pada bagian akhir, yakni "makanlah dengan pola makan sehat dan seimbang." Namun, sebelum menyampaikan bujukan itu, penulis mengemukakan sejumlah pendapat yang bisa mengantarkan pembaca untuk mau mengikuti bujukannya.

2. Tujuan Teks Persuasif

Teks Persuasif memiliki beberapa tujuan, antara lain sebagai berikut:

1. Menyakinkan pembaca agar melakukan hal-hal tertentu yang diinginkan penulis.
2. Memengaruhi pandangan pembaca mengenai pendapat atas suatu isu yang diangkat oleh penulis.
3. Membangkitkan ketertarikan pembaca untuk dapat meyakini dan menuruti imbauan yang disampaikan baik secara terasurat yang disampaikan penulis.
4. Memengaruhi pembaca agar dapat menerima dan menyetujui pandangan pembaca dengan penulisan yang benar dan tepat.

*Cari, Devasu / Taeritikan
ly benar berak baik!*

ditulis!

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
 KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingih tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
 KI 4 : Mencoba, mengelola dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasif (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca.

3. Struktur Teks Persuasif

Pengenalan Isu yakni berupa pengantar atau penyimpulan tentang masalah yang menjadi dasar tulisan atau pembicaraannya itu.

Rangkaian Argumen yakni berupa sejumlah pendapat penulis/pembicara terkait dengan isu yang di kemukakan pada bagian sebelumnya. Pada bagian ini dikemukakan pula sejumlah fakta yang memperkuat argumen-argumennya itu.

Gambar 4.6 Revisi Kedua Setelah Perbaikan

MENEMUKAN: (KALIMAT SARAN, AJAKAN, ARAHAN DAN PERTIMBANGAN) DALAM TEKS PERSUASIF

Dibuat Oleh:
Edieli Nazara

Kelas B

 edinazara97@gmail.com  0813-9777-0437  SMP Negeri 4 Lahewa

Bahasa Indonesia

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran yang dianutnya.

KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 Mencoba, mengelola dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

1

2. Tujuan Teks Persuasif

Teks persuasif memiliki beberapa tujuan, antara lain sebagai berikut:

- a. Menyakinkan pembaca agar melakukan hal-hat tertentu yang diinginkan penulis.
- b. Mempengaruhi pandangan pembaca mengenai pendapat atas suatu isu yang diangkat oleh penulis.
- c. Membangkitkan ketertarikan pembaca untuk dapat meyakini dan menuruti imbauan yang disampaikan baik secara tersurat yang disampaikan penulis.
- d. Mempengaruhi pembaca agar dapat menerima dan menyetujui pandangan pembaca dengan penulisan yang benar dan tepat.

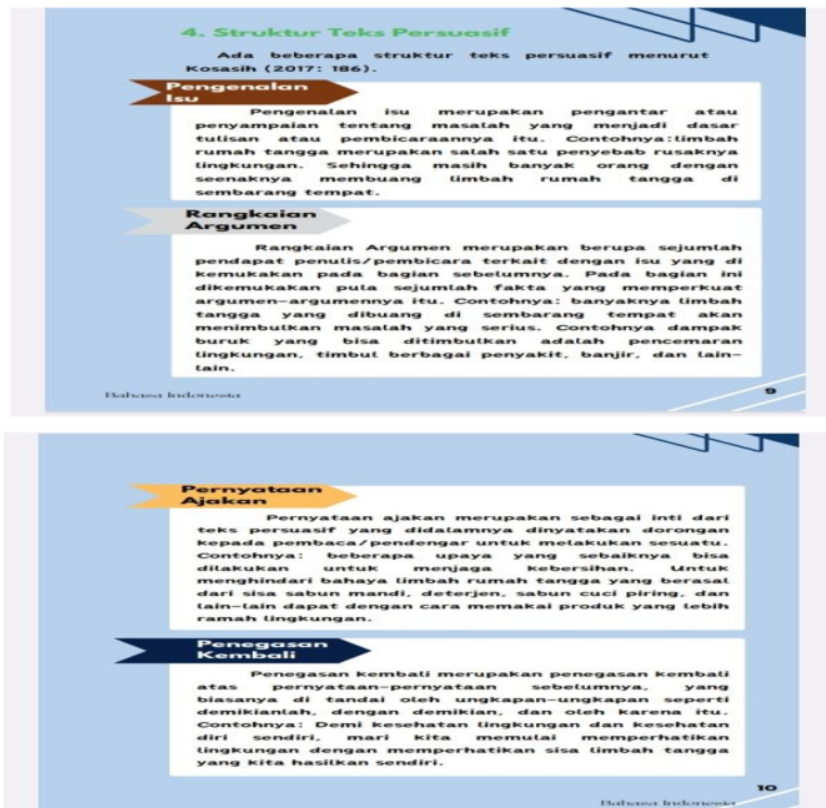
3. Ciri-ciri Teks Persuasif

Teks persuasif memiliki ciri-ciri, antara lain sebagai berikut:

- a. Pernyataan yang disampaikan berusaha menyakinkan pembaca atau pendengar.
- b. Argumen dan data yang disampaikan membuat pembaca melakukan apa yang dikehendaki penulis.
- c. Untuk mendorong pendapat yang disampaikan, penulis menyertakan berupa data atau fakta.

Bahasa Indonesia

8



d. Implementasi (Implementation)

Setelah dilakukan validasi dengan validator ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, dan ahli bahasa, maka dilanjutkan dengan tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas produk yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui kepraktisan terhadap pengembangan bahan ajar *handout*, peserta didik mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil uji coba tersebut dapat diketahui kelayakan bahan ajar *handout*. Produk pengembangan bahan ajar *handout* diimplementasikan di SMP Negeri 4 Lahewa Kelas VIII yang dilakukan uji coba sebanyak dua kali, yaitu:

- a) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa. Diperoleh hasil kepraktisan mencapai 90% dengan kriteria sangat praktis.

- b) Uji coba lapangan yang terdiri dari 16 orang peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa. Hasil perolehan kepraktisan mencapai 92% dengan kriteria sangat praktis.

e. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar *handout*. Evaluasi ini dilakukan agar mengetahui kelemahan yang dialami selama pengembangan bahan ajar *handout* sehingga hasil yang didapatkan dapat maksimal. Peneliti juga melakukan evaluasi efektifitas bahan ajar *handout* yang digunakan dengan mengerjakan evaluasi yang terdapat dalam bahan ajar *handout* tersebut.

4.1.2 Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan sebanyak 2 kali kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa. Hasil uji coba yang dilakukan untuk bertujuan mengetahui bagaimana kepraktisan dan keefektifitas bahan ajar *handout* yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

1. Kepraktisan Bahan Ajar Handout

a) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa sebanyak 5 orang peserta didik. Hasil respon kepraktisan uji coba kelompok kecil mencapai rata-rata persentase 90% dengan kriteria sangat praktis. Berikut data perolehan respon peserta didik uji coba kelompok kecil.

Tabel 4.4
Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No	Responden	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1	Adirianus Nazara	36	90%	Sangat Praktis
2	Husnui Dava Gea	35	87,5%	Sangat Praktis
3	Liana Zega	36	90%	Sangat Praktis
4	Welsi New S. Zebua	35	87,5%	Sangat Praktis
143	Yunelis Gulo	38	95%	Sangat Praktis
Rata-rata			90%	
Kriteria Kepraktisan			Sangat Praktis	

b) Uji Coba Lapangan

Uji coba selanjutnya dilakukan yaitu uji coba lapangan yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa sebanyak 16 peserta didik. Dari hasil respon peserta didik pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *handout* sudah praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran memperoleh rata-rata persentase mencapai 92% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil data respon peserta didik uji lapangan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5
Respon Peserta Didik Uji Lapangan

No	Responden	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1	Artika Sari Dewi Lase	34	85%	Sangat Praktis
2	Diskar Giawa	38	95%	Sangat Praktis
3	Chelvinta Lase	36	90%	Sangat Praktis
4	Hestina Gea	37	92,5%	Sangat Praktis
5	Juwita Permata Gulo	37	90%	Sangat Praktis
6	Juliyus Foera-era Zebua	37	92,5%	Sangat Praktis
7	Juniman Zendrato	36	90%	Sangat Praktis
8	Joseph A. Lase	37	92,5%	Sangat Praktis
9	Merlina Zalukhu	37	92,5%	Sangat Praktis
10	Marfel Gea	37	92,5%	Sangat Praktis
11	Novi Yanti Gea	37	92,5%	Sangat Praktis
12	Seven Nius Zalukhu	36	90%	Sangat Praktis
13	Strofer B. J. Zendrato	38	95%	Sangat Praktis
14	Samaeli Ibesokhi Gulo	38	95%	Sangat Praktis
15	Sinta Learnaeni Baeha	38	95%	Sangat Praktis
16	Zeiita Lahagu	37	92,5%	Sangat Praktis
Rata-rata			92%	
Kriteria Kepraktisan			Sangat Praktis	

2. Efektivitas Bahan Ajar *Handout*

Efektivitas dapat diketahui dengan tes hasil belajar yang ada dalam bahan ajar *handout* berupa tes *essay*. Pada setiap tahap uji coba produk dilakukan tes untuk mengetahui efektivitas bahan ajar *handout* dalam pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar siswa apabila nilai yang didapat sama atau lebih besar dari KKM yaitu 65. Data ketuntasan siswa disetiap uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

NO	Nama Responden	KKM	Skor Perolehan	Nilai	Keterangan
1	Adirianus Nazara	65	11	91	Tuntas
2	Husnui Dava Gea	65	12	100	Tuntas
3	Liana Zega	65	12	100	Tuntas
4	Welsi New S. Zebua	65	11	91	Tuntas
5	Yunelis Gulo	65	12	100	Tuntas

Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Peserta Didik Uji Coba Lapangan

NO	Nama Responden	KKM	Skor Perolehan	Nilai	Keterangan
1	Artika Sari Dewi Lase	65	11	100	Tuntas
2	Diskar Giawa	65	12	100	Tuntas
3	Chelvinta Lase	65	12	100	Tuntas
4	Hestina Gea	65	13	100	Tuntas
5	Juwita Permata Gulo	65	12	100	Tuntas
6	Juliyus Foera-era Zebua	65	12	100	Tuntas
7	Juniman Zendrato	65	12	100	Tuntas
8	Joseph A. Lase	65	12	100	Tuntas
9	Merlina Zalukhu	65	6	50	Tidak Tuntas
10	Marfel Gea	65	6	50	Tidak Tuntas
11	Novi Yanti Gea	65	12	100	Tuntas
12	Strofer B. J. Zendrato	65	12	100	Tuntas
13	Samaeli Ibesokhi Gulo	65	12	100	Tuntas
14	Samaeli Ibesokhi Gulo	65	12	100	Tuntas
15	Sinta Leamaeni Baeha	65	12	100	Tuntas
16	Zeiita Lahagu	65	12	100	Tuntas

Keterangan:

Pada saat melaksanakan efektivitas pembelajaran, dua orang siswa tidak tuntas dari jumlah 16 orang siswa, jadi yang tuntas hanya 14 orang siswa, yang tidak tuntas bernama Merlina Zalukhu dan Marfel Gea. Siswa tersebut tidak tuntas karena pemahaman siswa kurang mampu dan tidak bertanya pada peneliti melaksanakan penelitian.

4.1.3 Analisis Data

a. Kelayakan Bahan Ajar *Handout*

Penilaian kelayakan pengembangan bahan ajar *handout* di nilai oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Validasi

dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan pengembangan bahan ajar *handout* untuk mendapatkan angket kelayakan serta kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan sehingga valid dan layak untuk diuji coba. Hasil validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali revisi. Pada revisi I mencapai persentase 52% dengan kategori cukup valid dan pada revisi II mencapai persentase 88% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli bahasa pada revisi I mencapai persentase 52% dengan kategori cukup valid dan pada revisi II mencapai persentase 93% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil validasi desain pada revisi I mencapai persentase 24% dengan kategori kurang valid dan pada revisi II mencapai persentase 84% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor pada revisi I hingga revisi II dari ketiga validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *handout* dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar.

b. Kepraktisan Bahan Ajar *Handout*

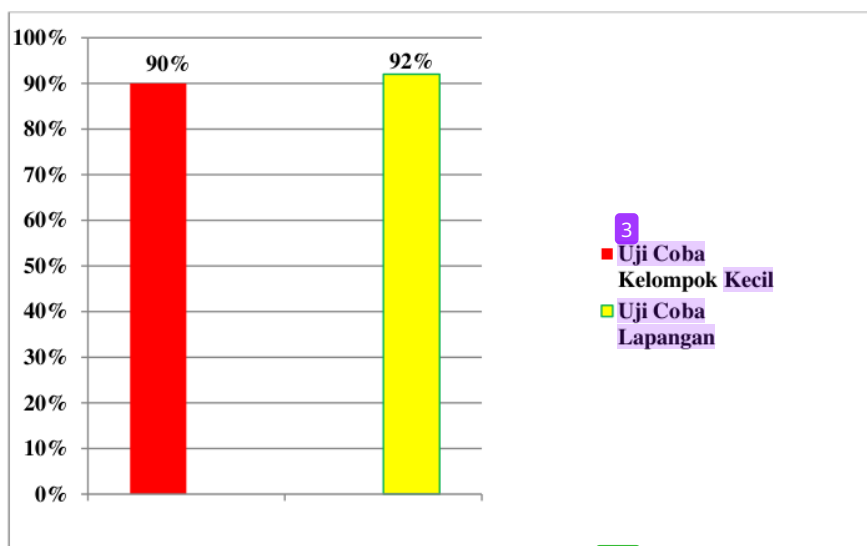
Kepraktisan pengembangan bahan ajar *handout* diperoleh dari hasil angket respon peserta didik yang dilakukan dalam 2 tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri 5 orang dan uji coba lapangan yang terdiri 16 peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa. Angket tersebut kemudian diisi oleh peserta didik setelah selesai pembelajaran menggunakan pengembangan bahan ajar *handout*. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh hasil persentase mencapai 90% dengan kategori "sangat praktis". Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, dilanjutkan dengan uji coba lapangan dengan mencapai persentase 92% dengan kategori "sangat praktis".

Berdasarkan hasil data di atas, pengembangan bahan ajar *handout* yang telah dikembangkan telah menunjukkan bahwa sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran karena produk pengembangan

bahan ajar *handout* dari masing-masing uji coba memperoleh hasil sangat praktis. Berikut hasil respon peserta didik dari 2 uji coba dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.8
Persentase Kepraktisan Uji Coba Bahan Ajar *Handout*

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	Uji Coba Kelompok Kecil	180	200	90%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Lapangan	589	640	92%	Sangat Paraktis



Grafik 4.6 Persentase Kepraktisan Uji Coba Bahan Ajar *Handout*

Keterangan:

1. Uji coba kelompok kecil : 90%
2. Uji coba lapangan : 92%

c. Efektivitas Bahan Ajar *Handout*

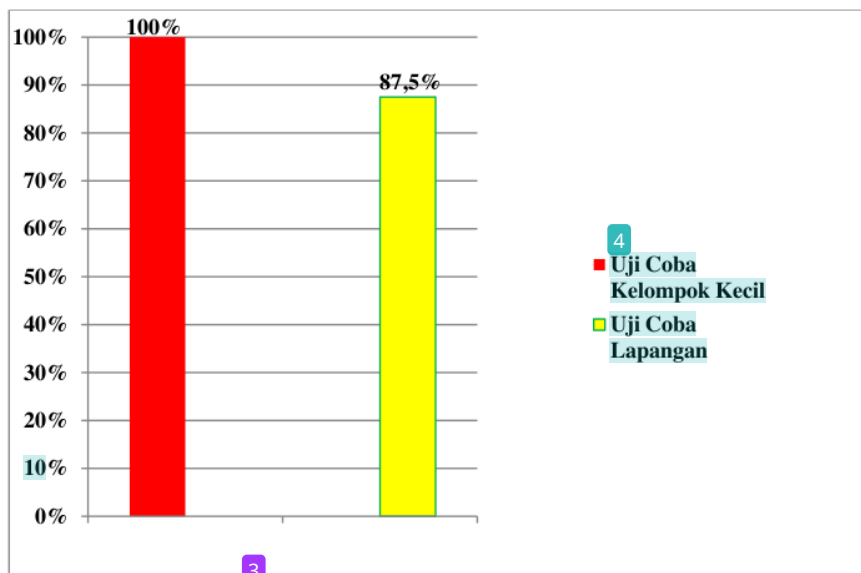
Analisis efektivitas dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan memberikan tes yang dikerjakan pada akhir pembelajaran. Tes hasil belajar yang diberikan berupa soal essay. Peserta didik dikatakan tuntas apabila hasil belajar memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65.

8 Analisis perhitungan tes hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada materi menemukan; (kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) dalam teks persuasif telah memenuhi KKM yaitu pada uji coba kelompok kecil terdiri dari 5 orang peserta didik memperoleh nilai di atas KKM dan dinyatakan tuntas dan pada uji coba lapangan yang terdiri dari 14 orang dari 16 peserta didik juga mendapatkan nilai di atas standar KKM dan dinyatakan tuntas. Sedangkan yang tidak memenuhi KKM sebanyak 2 orang peserta didik dan dinyatakan tidak tuntas.

1 Ketuntasan hasil belajar peserta didik dikatakan efektif apabila memenuhi ketuntasan klasikal. Pada uji coba kelompok kecil terdiri dari 5 orang peserta didik memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan 100% dan pada uji coba lapangan yang terdiri dari 16 orang peserta didik memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase 87,5% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan; (kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) dalam teks persuasif dinyatakan efektif digunakan.

17 **Tabel 4.9**
Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	Jumlah Peserta Didik	KMM
1	Peserta didik yang tuntas	7	65
2	Peserta didik yang tidak tuntas	0	
Persentase Ketuntasan Belajar		100%	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Coba Lapangan	Jumlah Peserta Didik	KMM
1	Peserta didik yang tuntas	14	65
2	Peserta didik yang tidak tuntas	2	
Persentase Ketuntasan Belajar		87,5%	



Grafik 4.7 Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Keterangan :

1. Uji coba kelompok kecil : 100%
2. Uji coba lapangan : 87,5%

4.2 Pembahasan Hasil Pengembangan

4.2.1 Pengembangan Bahan Ajar *Handout*

Pengembangan bahan ajar *handout* dilakukan dengan tahap model pengembangan *ADDIE* meliputi 5 tahap yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas karena sarana fasilitas yang kurang mendukung. Hasil analisis ini didapatkan saat studi awal di SMP Negeri 4 Lahewa. Analisis karakteristik peserta didik berkaitan dengan kemampuan akademik siswa yang berbeda-

beda dalam memahami materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga merasa bosan dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Analisis kurikulum dan materi yang dilakukan untuk mengetahui kurikulum dan materi yang akan dipelajari siswa berdasarkan silabus VIII SMP Negeri 4 Lahewa. Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 4 Lahewa yaitu kurikulum 2013, dengan materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.

Selanjutnya, pada tahap *design* peneliti merancang bahan ajar *handout*. Pada tahap *development* dilakukan pengembangan, setelah tahap perancangan dalam bahan ajar *handout* selesai, peneliti mengembangkan materi tersebut menjadi bahan ajar *handout* yang utuh. Pembuatan bahan ajar *handout* ini dilakukan dengan mengumpulkan bahan dalam pembuatan bahan ajar *handout* misalnya: tampilan, tulisan, animasi. Semua bahan yang telah terkumpul kemudian didesain dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Setelah bahan ajar *handout* dihasilkan, maka peneliti melakukan revisi kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain untuk menguji kelayakan bahan ajar *handout* yang telah dihasilkan.

Kemudian, pada tahap *implementation* dilakukan uji coba produk secara terbatas kepada peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa untuk memperoleh penilaian kepraktisan dan efektivitas bahan ajar *handout*. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada tahap akhir yaitu *evaluation* dilakukan untuk mengetahui kelemahan yang dialami selama pengembangan bahan ajar *handout* sehingga hasil yang didapatkan dapat maksimal. Peneliti juga melakukan evaluasi efektivitas bahan ajar *handout* yang digunakan dengan mengerjakan evaluasi yang terdapat dalam produk tersebut.

4.2.2 Kelayakan Bahan Ajar *Handout*

Kelayakan bahan ajar *handout* diperoleh dari penilaian validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Instrumen penilaian kelayakan bahan ajar *handout* menggunakan angket dengan penilaian skala 1-5 dengan ketentuan skor 5 untuk sangat baik, skor 4 untuk baik, skor 3 untuk

sedang, skor 2 untuk 1 buruk dan skor 1 untuk 1 buruk sekali. Bahan ajar *handout* yang divalidasi minimal dikategorikan baik sehingga dapat di uji cobakan. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan bahan ajar *handout* dengan angket kelayakan serta untuk mendapatkan saran dan masukan demi perbaikan bahan ajar *handout* yang telah dikembangkan. Berikut hasil validasi dari ketiga validator.

a. Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Noibe Halawa, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar *handout* dari segi materi dan isi serta melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi. Penilaian terdiri dari 5 indikator yaitu indikator kesesuaian materi dengan KD, indikator keakuratan materi, indikator kemutakhiran materi, indikator mendorong keingintahuan, dan indikator teknik penyajian yang dapat dilihat pada tabel 4.1.

1. Kelayakan bahan ajar *handout* oleh validator ahli materi secara keseluruhan pada revisi I dengan skor 26 mencapai persentase 52% dengan kriteria cukup valid dari kelima indikator. Untuk indikator kesesuaian materi dengan KD mencapai 60%, indikator keakuratan materi mencapai 50%, indikator kemutakhiran materi mencapai 60%, indikator mendorong keingintahuan mencapai 50% dari bunyi instrumen, dan indikator teknik penyajian mencapai 50%. Sedangkan penilaian kelayakan materi pada bahan ajar *handout* di revisi II secara keseluruhan mendapatkan skor 44 mencapai persentase 88% dengan kriteria sangat valid dari kelima indikator. Untuk indikator yaitu indikator kesesuaian materi dengan KD mencapai 90%, indikator keakuratan materi mencapai 90%, indikator kemutakhiran materi mencapai 80%, indikator mendorong keingintahuan mencapai 100%, dan indikator teknik penyajian mencapai 80%. Setelah dilakukan validasi bahan ajar *handout* oleh ahli materi, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian pada revisi I mencapai 52% dan pada revisi II meningkat dengan pencapaian 88%.

- 98
2. Peneliti juga melakukan revisi dan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi. Perbaikan antara lain beberapa materi ditambahkan.

78

b. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd., M.Pd. hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar *handout* dari segi bahasa serta melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli bahasa. Penilaian terdiri dari 3 indikator yaitu indikator ketepatan saat pemakaian bahasa, indikator kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa yang dapat dilihat pada tabel 4.2

1. Kelayakan bahasa diperoleh hasil pada revisi I dengan skor keseluruhan 26 sehingga mencapai persentase 52% dengan kriteria cukup valid. Untuk indikator ketepatan saat pemakaian bahasa mencapai 52%, indikator kesesuaian dengan perkembangan peserta didik mencapai 60%, dan indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa mencapai 46%. Sedangkan pada revisi II mencapai persentase 90% dari jumlah skor 45 dengan kriteria sangat valid. Untuk indikator ketepatan saat pemakaian bahasa mencapai 92%, indikator kesesuaian dengan perkembangan peserta didik mencapai 80%, dan indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa mencapai 93%. Validasi ahli bahasa dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh persentase kelayakan 52% dan revisi II mencapai persentase 93% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk di uji cobakan.
2. Perbaikan dari ahli bahasa berupa saran dan masukan yaitu perbaikan kalimat, serta penggunaan kata yang tepat, dan penggunaan tanda baca.

Dengan hasil ahli bahasa pada bahan ajar *handout* maka dapat menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa dengan bahasa yang mudah dimengerti.

c. Ahli Desain

Validasi desain dilakukan oleh Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar *handout* dari segi desain serta melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli desain.

1. Kelayakan ahli desain diperoleh secara keseluruhan pada revisi I dengan skor 12 mencapai persentase 24% dengan kriteria kurang valid dari ketiga indikator. Untuk indikator kemudahan serta keserhanaan 50%, indikator ukuran 20%, dan indikator kemenarikan 46%. Sedangkan penilaian kelayakan desain pada revisi II secara keseluruhan mendapatkan skor 42 dengan mencapai persentase 84% dengan kriteria sangat valid dari ketiga indikator. Untuk indikator kemudahan serta keserhanaan 100%, indikator ukuran 86%, dan indikator kemenarikan 80%. Validasi ahli bahasa dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh persentase kelayakan 24% dan revisi II mencapai persentase 84% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk di uji cobakan.
2. Perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan saran dan masukan dari ahli desain untuk perbaikan bahan ajar *handout*.

4.2.3 Kepraktisan Pengembang Ajar *Handout*

Kepraktisan bahan ajar *handout* diukur menggunakan angket respon peserta didik yang dilakukan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan di SMP Negeri 4 Lahewa. Kriteria kepraktisan menurut Purwanto (Amsari et al, 2022:5042) minimal praktis dengan kriteria 75-84 dan 85-100 dengan kriteria sangat praktis. Rata-rata persentase uji coba kelompok kecil oleh 5 orang peserta didik dengan rata-rata persentase mencapai 90% dengan kriteria sangat praktis, uji coba terus dilakukan, diteruskan uji coba lapangan oleh 16 orang peserta didik rata-rata persentase 92% dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil di atas, maka kepraktisan bahan ajar *handout* sudah memenuhi kriteria kepraktisan yang dapat dilihat pada tabel 3.8.

4.2.4 Efektivitas Bahan Ajar *Handout*

Pembelajaran dikatakan meningkat apabila ketuntasan efektivitas hasil belajar dalam setiap uji coba lebih besar dari 80% dengan tingkat efektivitas sangat efektif. Berdasarkan analisis belajar peserta didik pada menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif. Pada uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang peserta didik siswa mendapatkan nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan 100 kriteria sangat efektif. Sedangkan pada uji coba kelompok lapangan sebanyak 16 orang peserta didik, peserta didik mengalami ketuntasan dalam tes hasil belajar sebanyak 14 orang dan peserta didik yang tidak tuntas hanya 2 orang sehingga persentase ketuntasan mencapai 87,5% dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil efektivitas di atas, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar *handout* yang dikembangkan sudah efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis pengembangan bahan ajar *handout*, dengan demikian dapat disimpulkan pengembangan bahan ajar *handout* yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 4 Lahewa, karena memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan pengembangan bahan ajar *handout*. Selain itu pengembangan bahan ajar *handout* dikatakan efektif karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa, pada materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori, menurut Baharani (2019) mengatakan keberadaan *handout* merupakan pembelajaran yang ringkas yang berbentuk tulisan di dalam lembaran-lembaran yang berisikan materi yang akan dipelajari dan bahan ajar ini bersumber dari berbagai literatur yang relevan guna untuk memperkaya pengetahuan siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pandapat Muunawaroh & Wiryanto (2011), pengembangan *handout* berguna untuk menyajikan bahan ajar untuk peserta didik yang dapat membantu mengatasi rasa malas dan bosan yang dirasakan oleh peserta didik.

10 4.3 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan bahan ajar *handout* berdasarkan 95 penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan bahan ajar *handout* hanya memuat materi menemukan; (kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) dalam 5 teks persuasif dengan 46 KD 3.13 Mengidentifikasi jenis saran, ajakan, arahan dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasif (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau karagaman budaya) yang didengar dan dibaca.
2. Subjek penelitian 57 terbatas pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa.

58
BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di SMP Negeri 4 Lahewa tentang “Pengembangan Bahan Ajar *Handout* pada Materi Menemukan Kalimat Saran, Ajakan, Arahan, dan Pertimbangan dalam Teks Persuasif pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa” maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan; (kalimat saran, ajakan, arahan dan pertimbangan) dalam teks persuasif dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) serta telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain serta telah di uji coba secara uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.
2. Hasil kelayakan pengembangan bahan ajar *handout* telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil kelayakan diperoleh dari validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Hasil validasi ahli materi diperoleh 88% dengan kriteria sangat valid, validasi ahli bahasa diperoleh 84% dengan kriteria sangat valid, dan validasi ahli desain diperoleh 84% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut, produk pengembangan bahan ajar *handout* dinyatakan layak untuk digunakan.
3. Hasil kepraktisan pengembangan bahan ajar *handout* telah memenuhi kriteria sangat praktis. Hasil kepraktisan tersebut diperoleh dari hasil uji coba produk yang dilakukan 2 kali tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil kepraktisan 90% dengan kriteria sangat praktis dan pada uji lapangan diperoleh hasil kepraktisan 92% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat dinyatakan bahwa pengembangan bahan ajar *handout* praktis digunakan.

4. Hasil efektivitas pengembangan bahan *handout* pada materi menemukan: (kalimat saran, ajakan, arahan dan pertimbangan) dalam teks persuasif telah memenuhi nilai sangat efektif. Nilai keefektifan diperoleh dari hasil evaluasi belajar peserta didik setelah selesai proses pembelajaran. Pemerolehan hasil belajar peserta didik yang tuntas mencapai 92% dengan KKM 65 sedangkan peserta didik yang tidak tuntas mencapai 8%. Berdasarkan hasil ketuntasan tersebut, produk pengembangan bahan ajar *handout* yang telah dikembangkan dinyatakan sangat efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran dari penelitian ini, yakni:

1. Kepada Pendidik
 - a) Pengembangan bahan ajar *handout* diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu pengembangan bahan ajar yang efektif untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.
 - b) Pengembangan bahan ajar *handout* dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang lebih menarik dengan desain yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk memenuhi pembelajaran.
2. Kepada Peneliti Selanjutnya
 - a) Pengembangan bahan ajar *handout* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk membantu proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
 - b) Untuk mengembangkan bahan ajar *handout* dengan konsep materi yang berbeda, merancang, mengembangkan, dan mendesain pengembangan bahan ajar *handout* dengan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiah, D., Delyana, H., & Melisa, M. (2022). Pengembangan Handout Berbasis Kontekstual Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika Siswa Sman 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman. *Inspiramatika*, 8(2), 159–173. <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v8i2.3562>
- Azizah, A. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Perindo Persada.
- Dewi, R. M., & Ghofur, M. A. (2016). Pengembangan Handout Keterampilan Dasar Mengajar pada Matakuliah Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekono*, 9(2), 179–191.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Penerbit: Aswaja Presindo. Yogyakarta.
- Herditanti. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Captivate Software Pada Materi Matriks Di SMA Negeri 3 Luwu Timur*. 37.
- Hasdiana, U. (2018). Model Pembelajaran ADDIE. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1). <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002>
[7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/](http://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/)
- Inayah, A. D., Agustin, R. S., & Sumarni, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Handout Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Konstruksi Dan Properti Di Smk Negeri 2 Surakarta. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.20961/ijcee.v6i1.53692>
- Kosasih. (2017). *Buku Teks Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII Edisi Revisi 2017*. Jakarta. Kemendikbud.
- Khaeroni. (2021). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan* . Banten. Media Madani.
- Laoli, M. S., Zebua, J. N., Hulu, N. P., & Waruwu, L. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-Handout Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah*. 06(01), 4411–4417.
- Nyampe, S. (n.d). *Media Iklan Audiovisual Pada Siswa Kelas VIII Smp Negeri 1 Uluere Kabupaten Bantaeng*. 3, 60-74.
- Nurul Azizah, S. (2021). Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) E-Learning Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam UHAMKA*, 12(2), 109–120.

- Sukengsi, I., Widoyoko, S. E. P., & Yansaputra, G. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis HOTS Tema 9 Kelas 4 SD. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 2(1), 57–64. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i1.224>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit: Alfabeta, Bandung.
- Santosa, P. P. P. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Teks Persuasif Bahasa Inggris Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Depok. *Deiksis*, 9(02), 170. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1823>
- Supardi. (2020). *supardi. 2020.Landasan Pengembangan Bahan Ajar Mataram*. <https://books.google.co.id/books?id>
- Sarminah, S. (2018). Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Vi Sd Negeri 004 Tembilahan Kota Kecatamatan Tembilahan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(2), 293. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i2.5079>
- Seminar, S., & Daring, N. (n.d.). *Prosiding*. 46–57.
- Simatupang, Y. J., Rika Kustina, dan, & Bina Bangsa Getsempena, U. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Persuasi Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas VIII/2 Mtsn 6 Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Perwitasari, S., Wahjoedi, & Akbar, S. (2016). Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 1–5.
- Wijayanthi, R. R. (2018). *Pembelajaran menyajikan teks persuasi dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan menggunakan metode example non-example di kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandung*. 17.
- Waruwu, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD & D*. www.penerbitbukumurah.com
- Yuberti, D. (2018). Teori Pembelajaran. In *Psikologi Pendidikan (Vol. 1)*.

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR HANDOUT PADA MATERI MENEMUKAN KALIMAT SARAN, AJAKAN, ARAHAN, DAN PERTIMBANGAN DALAM TEKS PERSUASIF PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 LAHEWA

ORIGINALITY REPORT

51%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.indo-intellectual.id Internet	1065 words — 8%
2	ejournal.unib.ac.id Internet	549 words — 4%
3	repository.radenintan.ac.id Internet	426 words — 3%
4	eprints.uny.ac.id Internet	249 words — 2%
5	www.smpn1jember.sch.id Internet	249 words — 2%
6	etheses.uin-malang.ac.id Internet	194 words — 1%
7	repository.uinjambi.ac.id Internet	179 words — 1%
8	jonedu.org Internet	167 words — 1%

9	repository.uin-suska.ac.id Internet	165 words — 1%
10	lib.unnes.ac.id Internet	148 words — 1%
11	repository.unpas.ac.id Internet	131 words — 1%
12	www.researchgate.net Internet	130 words — 1%
13	www.scribd.com Internet	105 words — 1%
14	digilib.uinkhas.ac.id Internet	97 words — 1%
15	repository.iainpalopo.ac.id Internet	96 words — 1%
16	fliphtml5.com Internet	94 words — 1%
17	www.jptam.org Internet	93 words — 1%
18	digilib.uns.ac.id Internet	88 words — 1%
19	repositori.unsil.ac.id Internet	86 words — 1%
20	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet	84 words — 1%

jurnal.dharmawangsa.ac.id

21	Internet	80 words — 1%
22	core.ac.uk Internet	67 words — < 1%
23	docplayer.info Internet	63 words — < 1%
24	repository.ar-raniry.ac.id Internet	62 words — < 1%
25	repository.uinbanten.ac.id Internet	58 words — < 1%
26	ejournal.unesa.ac.id Internet	56 words — < 1%
27	repository.uinmataram.ac.id Internet	56 words — < 1%
28	123dok.com Internet	54 words — < 1%
29	digilib.unila.ac.id Internet	52 words — < 1%
30	eprints.unm.ac.id Internet	51 words — < 1%
31	anyflip.com Internet	50 words — < 1%
32	eprints.umm.ac.id Internet	49 words — < 1%
33	digilibadmin.unismuh.ac.id	

Internet

43 words — < 1%

34 jurnal.ustjogja.ac.id
Internet

42 words — < 1%

35 repository.unja.ac.id
Internet

39 words — < 1%

36 adoc.pub
Internet

38 words — < 1%

37 journal.stkipsubang.ac.id
Internet

38 words — < 1%

38 repositori.uin-alauddin.ac.id
Internet

37 words — < 1%

39 repository.uinsu.ac.id
Internet

37 words — < 1%

40 id.123dok.com
Internet

36 words — < 1%

41 journal.ipm2kpe.or.id
Internet

33 words — < 1%

42 repository.uinfabengkulu.ac.id
Internet

33 words — < 1%

43 Winda Amthari, Damris Muhammad, Evita Anggereini. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Saintifik Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas XI SMA", BIODIK, 2021
Crossref

32 words — < 1%

44 Sri Sutanto Sutanto, Irwan Koto, Endang Widi Winarni. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Discovery Learning dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas), 2022
Crossref 31 words — < 1%

45 repository.umnaw.ac.id
Internet 31 words — < 1%

46 repository.unsri.ac.id
Internet 31 words — < 1%

47 digilib.uinsby.ac.id
Internet 29 words — < 1%

48 media.neliti.com
Internet 29 words — < 1%

49 Yuherni Yuherni, Maimunah Maimunah, Putri Yuanita. "BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI FUNGSI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2020
Crossref 27 words — < 1%

50 ejournal.iain-tulungagung.ac.id
Internet 27 words — < 1%

51 www.ojs.ikipgunungsitoli.ac.id
Internet 27 words — < 1%

52 eprints.walisongo.ac.id
Internet 26 words — < 1%

jurnal.uns.ac.id

53	Internet	26 words — < 1%
54	www.uniflor.ac.id Internet	26 words — < 1%
55	ojs.unud.ac.id Internet	25 words — < 1%
56	repository.upi.edu Internet	25 words — < 1%
57	pt.scribd.com Internet	24 words — < 1%
58	repository.unuha.ac.id Internet	24 words — < 1%
59	www.ilyasweb.com Internet	24 words — < 1%
60	dspace.uc.ac.id Internet	23 words — < 1%
61	zombiedoc.com Internet	23 words — < 1%
62	fbs.uny.ac.id Internet	22 words — < 1%
63	pdfcoffee.com Internet	22 words — < 1%
64	repository.unbari.ac.id Internet	22 words — < 1%
65	repository.upy.ac.id	

Internet

22 words — < 1%

66 repository.usd.ac.id

Internet

22 words — < 1%

67 Lathifatul Azizah, M Sofyan Alnashr.
"Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis
Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif
Siswa", Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD, 2022

Crossref

21 words — < 1%

68 eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet

21 words — < 1%

69 id.scribd.com

Internet

21 words — < 1%

70 repo.undiksha.ac.id

Internet

21 words — < 1%

71 Dajani Suleman, Yatun R. Hanafi, Abdul Rahmat.
"Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca
Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa
Kabupaten Gorontalo", Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan
Nonformal, 2021

Crossref

20 words — < 1%

72 disdikbud.subang.go.id

Internet

19 words — < 1%

73 repository.stiewidyagamalumajang.ac.id

Internet

19 words — < 1%

74 bansm.kemdikbud.go.id

Internet

18 words — < 1%

75	jbasic.org Internet	18 words — < 1%
76	pdfs.semanticscholar.org Internet	18 words — < 1%
77	repo.uinmybatusangkar.ac.id Internet	18 words — < 1%
78	repository.umsu.ac.id Internet	18 words — < 1%
79	read.bookcreator.com Internet	17 words — < 1%
80	text-id.123dok.com Internet	17 words — < 1%
81	luqmanmaniabgt.blogspot.com Internet	16 words — < 1%
82	e-jurnal.unisda.ac.id Internet	15 words — < 1%
83	Dina Marlina, Abdul Muktadir, Puspa Djuwita. "Pengembangan Bahan Ajar Dongeng Berbasis Discovery Learning Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 21 Kaur", Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 2023 Crossref	14 words — < 1%
84	eprintslib.ummgl.ac.id Internet	14 words — < 1%
85	journal.um-surabaya.ac.id Internet	14 words — < 1%

86	jurnal.umj.ac.id Internet	14 words — < 1%
87	repository.uhamka.ac.id Internet	14 words — < 1%
88	Sherly Ernita, Rina Elvia, Hermansyah Amir. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI REAKSI REDOKS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK", ALOTROP, 2023 Crossref	13 words — < 1%
89	jim.unsyiah.ac.id Internet	13 words — < 1%
90	zaifbio.wordpress.com Internet	13 words — < 1%
91	Rivaldi Tuna, Muhammad Rifai Katili, Dian Novian. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Limboto", Inverted: Journal of Information Technology Education, 2024 Crossref	12 words — < 1%
92	android62.com Internet	12 words — < 1%
93	jptam.org Internet	12 words — < 1%
94	khaerudinkurniawan.staf.upi.edu Internet	12 words — < 1%
95	Muslimah Muslimah, Kuntoro Kuntoro. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis	11 words — < 1%

Teks Deskripsi dengan Media Video Wisata Lokal di Kabupaten Banjarnegara", Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, 2021

Crossref

96 Nabilatun Nisa, Karma Iswasta Eka. "Upaya Peningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning", Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 2024 11 words — < 1%

Crossref

97 Rama Donna, Asep Sukenda Egok, Riduan Febriandi. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 11 words — < 1%

Crossref

98 Tri Utami Setianingrum, Lulu Tunjung Biru, Adi Nestadi. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE BERBASIS INQUIRY LEARNING PADA MATERI PENCEMARAN AIR DALAM MENUMBUHKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMP", PENDIPA Journal of Science Education, 2023 11 words — < 1%

Crossref

99 bosmeal.com 11 words — < 1%

Internet

100 doaj.org 11 words — < 1%

Internet

101 ejournal.mandalanursa.org 11 words — < 1%

Internet

102 ejurnal.budiutomomalang.ac.id 11 words — < 1%

Internet

-
- 103 [jer.or.id](#)
Internet 11 words — < 1%
-
- 104 [repository.iainpare.ac.id](#)
Internet 11 words — < 1%
-
- 105 [repository.stainmajene.ac.id](#)
Internet 11 words — < 1%
-
- 106 [vdocuments.pub](#)
Internet 11 words — < 1%
-
- 107 Novemby Karisma Putri, Yuberti Yuberti, Uswatun Hasanah. "Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites materi hukum Newton pada gerak benda", Physics and Science Education Journal (PSEJ), 2021
Crossref 10 words — < 1%
-
- 108 Nurjannah Nurjannah, Sugeng Widodo, Helmy Fitriawan. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Smart School Pada Kegiatan Praktek Kerja Lapangan di SMK", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021
Crossref 10 words — < 1%
-
- 109 Oji Fahrozi, Hendra Budiono. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 7 Kelas I Sekolah Dasar", Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar, 2022
Crossref 10 words — < 1%
-
- 110 Trisca Dwi Ravilla, Rahmad Bustanul Anwar, Satrio Wicaksono Sudarman. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT BERBANTUAN APLIKASI INSTAGRAM PADA MATERI PELUANG", EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika, 2022
Crossref 10 words — < 1%

-
- 111 journal.unismuh.ac.id
Internet 10 words — < 1%
-
- 112 journal.unpas.ac.id
Internet 10 words — < 1%
-
- 113 jurnalmahasiswa.unesa.ac.id
Internet 10 words — < 1%
-
- 114 kumpulan-soal-bindo-online.blogspot.com
Internet 10 words — < 1%
-
- 115 ojs.fkip.ummetro.ac.id
Internet 10 words — < 1%
-
- 116 Erlin Ladyawati, Sri Rahayu. "Pengembangan Buku Ajar Matematika Berbasis Literasi dan Numeari Sebagai Penguat AKM", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022
Crossref 9 words — < 1%
-
- 117 Febriana Saputri, Jazim Jazim, Ira Vahlia. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME)", EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika, 2020
Crossref 9 words — < 1%
-
- 118 Purba Wahyu Adi. "RESEARCH & DEVELOPMENT : LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS METAKOGNISI PADA MATERI PERMINTAAN DAN PENAWARAN", Prosiding National Simposium & Conference Ahlimedia, 2020
Crossref 9 words — < 1%
-
- 119 Ratih Aulia Gusmar, Fitri Arsih, Heffi Alberida, Helsa Rahmatika. "Validitas Pengembangan 9 words — < 1%

Booklet Terintegrasi Potensi Lokal Kabupaten Pesisir Selatan
pada Materi Plantae Kelas X SMA", FONDATIA, 2022

Crossref

120 Ratih Mauliandri, Sehatta Saragih, Kartini Kartini. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS TEORI BELAJAR BRUNER UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SMP", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2023

Crossref

121 Yossa Arisanti, M Fachri Adnan. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Crossref

122 azizvyan.blogspot.com

Internet

123 ejournal.uinib.ac.id

Internet

124 journal.lppmunindra.ac.id

Internet

125 jurnal.um-tapsel.ac.id

Internet

126 jurnal.unimus.ac.id

Internet

127 jurnal.uniraya.ac.id

Internet

128 jurnal.untirta.ac.id

Internet

129	repository.unj.ac.id Internet	9 words — < 1%
130	www.klingon-empire.com Internet	9 words — < 1%
131	www.quipper.com Internet	9 words — < 1%
132	Dina Maryana, Mujahidawati Mujahidawati, Gugun Simatupang. "Pengembangan Media Web Google sites Terintegrasi Tiktok Menggunakan Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2024 Crossref	8 words — < 1%
133	akuntansigorgeuz.wordpress.com Internet	8 words — < 1%
134	de.scribd.com Internet	8 words — < 1%
135	digilib.uin-suka.ac.id Internet	8 words — < 1%
136	e-journal.my.id Internet	8 words — < 1%
137	ejurnal.undana.ac.id Internet	8 words — < 1%
138	jurnal-lp2m.umnaw.ac.id Internet	8 words — < 1%
139	jurnal.stiq-amuntai.ac.id Internet	8 words — < 1%

-
- 140 ojs.cahayamandalika.com 8 words — < 1%
Internet
-
- 141 repository.um-surabaya.ac.id 8 words — < 1%
Internet
-
- 142 Hafiz Azhari, Darul Ilmi. "Model Pengembangan Bahan Ajar Tasawuf Berbasis Internalisasi Nilai-Nilai Karakter di Pondok Pesantren MTI Pasia", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2022 7 words — < 1%
Crossref
-
- 143 Natalia Kristiani Lase, Rahma Krisnawati Lase. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGAN KELAS VII SMP", *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2020 7 words — < 1%
Crossref
-
- 144 journal.uin-alauddin.ac.id 7 words — < 1%
Internet
-
- 145 Hauriah Hauriah. "PENGEMBANGAN LKPD BERMUATAN KEARIFAN LOKAL UNTUK MENGUATKAN NILAI-NILAI KARAKTER PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK", *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 2023 6 words — < 1%
Crossref
-
- 146 Huswatun Hasanah. "Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbasis Pendekatan Problem Solving untuk Meningkatkan Literasi Matematis", *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2019 6 words — < 1%
Crossref
-
- 147 Intan Rosalinda, Yunus Yunus, Sumiman Udu. "KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR 6 words — < 1%

PEMBANGUN TEKS PUISI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI SATAP
10 KONAWE SELATAN", Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra), 2020

Crossref

148 Mitha Frilia, Hapizah, Ely Susanti, Scristia Scristia. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Prisma Berbasis Android untuk Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas VIII", Jurnal Gantang, 2020

6 words — < 1%

Crossref

149 Nadera Beka Adenolira, Hermansyah Amir, Elvinawati. "PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS GUIDED DISCOVERY LEARNING PADA MATERI LAJU REAKSI", ALOTROP, 2023

6 words — < 1%

Crossref

150 Novia Silvani, Beta Rapita Silalahi. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya pada Tema "Keragaman Budaya Bangsaku" di Kelas IV SD", Indo Green Journal, 2023

6 words — < 1%

Crossref

151 bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet

6 words — < 1%

152 repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet

6 words — < 1%

153 www.silabus.web.id

Internet

6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF