

DESAIN PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN TEKS DEBAT DI SMA KELAS X

Putri Ayu Wulandari¹, Purwati Zisca Diana²

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan

Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

*Pos-el: purwati.diana@pbsi.uad.ac.id

Abstrak

Penelitian Pengembangan tersebut dilandasi oleh adanya permasalahan pemakaian media elektronik yakni e- modul menggunakan desain yang kurang bagus sehingga siswa jadi enggan untuk baca materi yang tidak emiliki perkembangan yang menarik minat peserta didik untuk membaca. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan e-modul teks debat dengan menggunakan strategi critical thinking yang menjadikan satu prosedur belajar mengajar dengan langsung dengan tatap muka ataupun belajar mengajar dengan daring dengan kualitas desain e-modul yang menarik dan menambah minat baca peserta didik perolehan penelitian tersebut memperlihatkan jika model belajar mengajar yang sudah ibuat bisa dalam kategori “Sangat Layak”. Karena dibuktikan pada perolehan skor rerata sebanyak 89. Adapun rerata nilai yang didapatkan berdasarkan ahli materi sebanyak 85, berdasarkan ahli media sebany 96, serta ahli pengajaran sejumlah 87. 85. Dari hasil itu bisa diambil kesimpulan jika desain pengembangan e-modul teks debat melalui strategi critical thinking Di SMA Kelas X layak untuk di implementasikan diharapkan bisa jadi suplemen pada belajar mengajar supaya siswa semakin aktif serta mandiri.

Kata-Kata Kunci: E-modul, media pembelajaran, teks debat

Abstract

This development research is motivated by the problem of using electronic media, namely e-modules with unattractive designs so that students are reluctant to read material that does not have developments that attract students' interest in reading. Therefore, it is necessary to develop a debate text e-module using a critical thinking strategy that combines the direct learning process through face-to-face and online learning with an attractive e-module design quality and increases students' reading interest. The results of this study indicate that the learning model that have been developed can be categorized as “Very Eligible”. This is evidenced by the average score of 89. The average score obtained from material experts is 85, from media experts is 96, and from teaching experts is 87. 85. Based on this, it can be concluded that the e-development design Debate text module through critical thinking strategy In SMA Class X is feasible to be implemented, it is expected to be a supplement in learning so that students are more active and independent.

Key Words: E-modul, instructional media, debate text

PENDAHULUAN

Kompetensi pada belajar mengajar di Zaman sekarang masih didapatkan bermacam konsep lama yang telah tak sesuai guna digunakan dalam abad 21 saat ini. Pendidikan yang dulu

hanya bisa dilakukan secara tatap muka, atau pun hanya menggunakan kertas sebagai perantaranya, kini dapat dilakukan secara digital yang berbasis aplikasi yang bisa diakses di mana saja. Hal ini dapat memudahkan tugas guru

dalam memberikan tugas dan tentunya akan membuat siswa lebih senang dalam mengerjakan tugas hal ini karena di zaman ini ketertarikan siswa pada teknologi juga berkembang pesat.

Penggunaan *smartphone* sudah sampai pada tingkatan pendidikan SMA/SMK, maka untuk memaksimalkan peserta didik dalam penggunaan *smartphone* atau gawai menjadi ke arah yang positif, guru dapat memanfaatkan aplikasi berbasis pendidikan yang akan sangat berguna untuk mengontrol penggunaan *smartphone*, dan pembelajaran pun tidak hanya bisa dilakukan di sekolah saja namun bisa juga di rumah dengan cara memberikan tugas secara online, hal ini akan dapat menambah minat belajar pada siswa.

Teknologi mempunyai efek positif untuk pendidikan apaagi pada persoalan perkembangan IPTEK. Perkembangan IPTEK menjadikan majunya kelas virtual ataupun kelas yang basisnya teleconference yang tak mewajibkan seseorang guru serta siswa ada pada sebuah lokasi. Efek berdasarkan persoalan tersebut yakni pendidik bukan satu- satunya sumber ilmu pengetahuan, hingga peserta didik pada pembelajaran tak harus terlalu terpatok kepada data yang diberikan oleh pendidik, tapi pula dapat pengaksesan materi pembelajaran langsung berdasarkan internet, sehingga pendidik tidak cuma menjadi pendidik, tapi menjadi pembina peserta didik guna memberikan arahan serta mengawasi jalannya pendidikan, supaya peserta didik tidak salah arah pada memakai media informasi serta komunikasi pada belajar mengajar (Wahyudin. 2018: 53).

Pada belajar mengajar Bahasa Indonesia kelas X SMA ada materi debat. Materi tersebut mengharukan peserta didik bisa menyambungkan serta mengkontruksikan persoalan isu, sudut pandang serta pendapat bermacam

pihak serta kesimpulan berdasarkan debat untuk mendapatkan esensi debat. Siswa pun diharuskan untuk bisa menganalisa serta mengaplikasikan isi debat serta bisa menyelesaikan masalah ataupun isu berdasarkan bermacam sudut pandang yang disertai pendapat pada debat.

Salah satu aspek yang mendukung kesuksesan belajar mengajar itu ialah adanya bahan ajar yang bagus serta bisa menaikkan kecakapan berdebat peserta didik. Lebih dalam zaman modern tersebut siswa terkhusus SMA bisa *critical thinking*, menganalisa masalah, penyelesaian permasalahan serta bisa adaptasi dalam semua kondisi yang terjadi.

Saat mengajar guru memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu untuk menjelaskan, dan penggunaan media power point pada saat ini sudah sangat sering dilakukan sehingga membuat siswa jadi kurang bersemangat pada ikut belajar mengajar karena tampilan power point yang tidak menarik dan tidak menyenangkan. Karena itu dibutuhkan alternatif media pembelajaran lainnya salah satunya *e-modul*. Dengan menggunakan *e-modul* diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dan lebih semangat mengikuti proses pembelajaran.

E-Modul ialah bahan belajar yang dibuat dengan sistematis dari kurikulum khusus serta dikemas pada model satuan waktu khusus, yang diberikan memakai piranti elektronik seperti komputer ataupun android.

Selain itu *e-modul* atau modul elektronik juga dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan tugas secara *online*, dan juga untuk membuatnya lebih merasa semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

METODE

Metode yang dipakai pada penelitian ini ialah R&D (*Research and Deveopment*) dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan sebuah metode penelitian yang difungsikan untuk membuat atau menciptakan bahan ajar yang selanjutnya akan difungsikan sebagai alat untuk bahan bantu mengajar, selain itu metode tersebut pun bisa dipakai untuk mendesain sebuah produk pembelajaran. Jadi pada penelitian R&D akan dihasilkan sebuah produk pembelajaran yaitu media pembelajaran yang akan difungsikan sebagai bahan ajar.

Subjek penelitian ini adalah Ahli Validasi Instrumen, Ahli Validasi Materi, Ahli Validasi Media, Ahli Validasi Pengajaran, serta Peserta didik kelas XTL 1 & XTL 2. Teknik mengumpulkan data dalam pengamatan ini memakai (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) kuesioner, yang terdiri dari (a) Lembar Validasi E-Modul; Ahli Materi, Media, serta ahli Pengajaran (b) Lembar Penilaian Respon; Siswa & Guru.

Teknik analisa data pada penelitian ini yaitu Teknik analisa data yang dikerjakan dalam penelitian yang ditulis yakni menggunakan deskriptif kuantitatif. Data bisa diperoleh berdasarkan perolehan angket yang sudah di isi oleh pakar media belajar mengajar, pakar materi, pakat pengajaran serta pemakaian media. Berdasarkan perolehan angket yang didapatkan jadi akan dihitung memakai skala linkret.

Skor (Penilaian)	Keterangan Nilai
1	Tidak Layak (TL)
2	Kurang Layak (KL)
3	Cukup Layak (CL)
4	Layak (L)

5

Sangat Layak (SL)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan *e-modul* teks debat untuk belajar mengajar bahasa Indonesia kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta, dijabakan dengan rinci ditahap *Design* serta tahapan *Development*. Pada pembuatan *design* kerangka produk, sistematika penyajian materi serta instrument diselaraskan pada KD. Bahan ajar yang dikembangkan ialah *e-modul* dalam materi debat bahasa Indonesia. Penyelarasan materi serta gambar alam tampilan *e-modul* yang dikembangkan sebelumnya dirancang dalam tahapan *design* oleh pengamat lalu dievaluasi lagi.

Dalam tahapan *development* ialah tahapan membuat perangkat belajar mengajar serta prosedur validasi. Pada tahapan pengembangan, yakni merealisasikan kerangka yang masih konseptual jadi produk utuh. Produk yang telah usai kemudian dievaluasi oleh para ahli serta praktisi pendidikan menjadi validator yang tersusun berdasarkan pakar materi adalah Sudaryanto M.,Pd, ahli media adalah Roni Sulistiyono S.Pd., M.Pd serta pakar pengajaran Drs. Aruji Siswanto.

Hal itu dibuktikan pada perolehan nilai rerata sebanyak 89. Adapun rerata nilai yang didapatkan berdasarkan pakar materi sebanyak 85, dari pakar media sebanyak 96, serta pakar pengajaran sebanyak 87. Berikut, adalah desain pengembangan *e-modul* pembelajaran teks debat di SMA kelas X.



Gambar 1.1 Cover e-modul

Peneliti menggunakan cover *e-modul* yang sesuai dengan materi pembelajaran kali ini yakni materi pembelajaran teks debat, peneliti berusaha membuat cover *e-modul* semenarik mungkin dengan ilustrasi kedua tim antara tim pro dan tim kontra.



Gambar 1.2 Daftar isi e-modul

Peneliti tentunya menyesuaikan daftar isi dengan halaman yang ada di dalam *e-modul* dengan kesesuaian yang telah diperiksa sebelumnya untuk memudahkan peserta didik dalam mencari materi ataupun latihan soal yang akan dikerjakan ataupun disimak.



Dalam kegiatan pembelajaran 1 ini peserta didik akan disuguhkan tentang materi KD 3.12 yakni menyambungkan persoalan ataupun masalah, sudut pandang serta pendapat bermacam pihak serta kesimpulan berdasarkan debat untuk mendapatkan



esensi debat.

Dalam kegiatan belajar mengajar 2 ini peserta didik akan disuguhkan tentang materi KD 4.12 yaitu Mengonstruksi masalah atau isu, sudut pandang serta pendapat bermacam pihak, serta kesimpulan debat dengan lisan guna memperlihatkan esensi debat.



Dalam kegiatan pembelajaran 3 ini peserta didik akan disuguhkan tentang materi KD 3.13 Menganalisa isi debat (masalah/isu, sudut pandang, serta pendapat banyak pihak, serta kesimpulan).



Gambar 1.3 Materi pembelajaran *e- modul* Dalam kegiatan pembelajaran 4 ini peserta didik akan di suguhkan tentang materi KD 4.13 pengembangan masalah ataupun isi berdasarkan bermacam sudut pandang yang dilengkapi pendapat yang dilengkapi pendapat pada debat.

Soal evaluasi juga dijadikan sebagai ajang ulangan harian materi teks debat yang akan menentukan baik atau tidaknya nilai peserta didik.



Gambar 1.6 Biodata penulis *e- modul* Diakhir *e- modul* juga peneliti menyantumkan penulis *e- modul* agar siswa mengerti penulis *e- modul* yang mereka sudah baca serta pelajari.



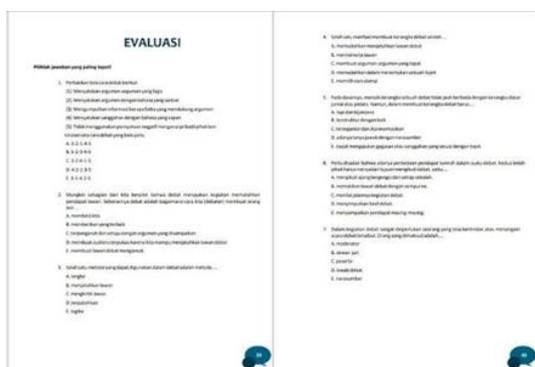
Gambar 1.4 Soal evaluasi KD 3.12-4.12

Peneliti menyesuaikan soal evaluasi dengan materi yang sudah dipelajari oleh siswa sehingga jawaban berdasarkan soal evaluasi tersebut ada di dalam materi yang sebelumnya telah di pelajari oleh peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian serta pengembangan ini menghasilkan suatu produk yaitu *E-Modul* yang mengacu pada rancangan penelitian serta pengembangan yang dimodifikasi berdasarkan model pengembangan ADDIE. Materi yang dibahas dalam *e- modul* ini ialah materi debat bahasa Indonesia.

Praktik pembelajaran di masa pandemi di SMK Negeri 3 Yogyakarta memiliki cukup banyak kendala baik teknis maupun non teknis. Hasil dari desain pengembangan *e- modul* teks debat di SMK tersebut terutama di dalam kelas dapat disimpulkan bahwa praktik proses pembelajaran pada masa pandemi cukup banyak mengalami kendala. Kendala tersebut seperti kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran *online*, keterbatasan kemampuan pendidik dalam teknologi, dan kurangnya pemahaman tentang menggunakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Rancangan *e- modul* sebagai media pembelajaran teks debat pada siswa SMA kelas X tersusun dengan baik. Desain tersebut berisi materi pembelajaran yang sesuai dengan KD, dan Indikator pembelajaran dalam kurikulum 2013. *E-*



Gambar 1.5 Soal evaluasi KD 3.13-4.13

modul teks debat sudah di Validasi oleh para Ahli dengan hasil baik..

DAFTAR PUSTAKA

Achmad. Abdulah, Alex. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Aryo, Foy. 2020. *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia Berdebat Secara Santun*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dikmenjur. (2004). *Pedoman Penulisan Modul*. Jakarta: Dikmenjur, Depdiknas.

Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Andiyanto, C., Hawanti, S., & Kuntoro, K. (2021). *Pengembangan E-Modul Pengayaan Materi Debat Berbasis Software Sigil untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA di Purbalingga*. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 111-127.

Fathia, W. (2021). *Pengembangan Tes Kinerja pada Materi Teks Negosiasi dan Teks Debat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Konteks Budaya Lokal Sumatera Barat*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3520-3530.

Hasanah, Z., Asri, Y., & Abdurahman, A. (2016). *Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Dengan Model Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 574-580.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis*. Bandung: Angkasa.