

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA LAMPUNG
BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

(Tesis)

**Oleh
WARSIYEM**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA DAERAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

ABSTRAC

DEVELOPING LAMPUNG'S LANGUAGE TEACHING MATERIALS
BASED ON TIME GAMES TOURNAMENTS

By:

WARSIYEM

The development of this research is done as a way to answer the problem in the field where the policies of regional government obligate Lampung's language as local content subject, but the fact in the field the teaching materials that is suitable to the subject is not available.

This research is using Borg and Gall research and development (R & D) models. The ten steps developing models is simplified into seven steps and divided into three main steps, they are preliminary studies, developing product and developing result product. Research procedure is started by preliminary to get early information about text book availability and teaching materials need analysis in the school. Next step is the researcher makes a design and develop text book teaching materials based on team games tournament, practitioners evaluations or peers, expert test, personal test, small group test and limited group test. Developing product revision is done to get teaching materials product which is suitable and ready to be implemented.

The data averages of personal response text book using test are: 68.8, 71.9 and 84.4 (suitable). The small group data averages using test are: 73.4, 81.3 and 87.5 (suitable). The result of the first limited group and the seconds, both of them are 32 students, the data obtained averages 69 and 70.5 (suitable), and the using of text book by pupils is obtained from the quisioner result answer is 77.1 (suitable). Thus, Lampung's language text book based on team games tournament is suitable to be used as the students of grade VIII Junior High School Teaching materials.

Key note: developing, research and development, text book.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
BAHASA LAMPUNG BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT*Oleh,
WARSIYEM

Masalah penelitian ini meliputi, kebutuhan akan kondisi pembelajaran bahasa Lampung, pertimbangan pengembangan bahan ajar Bahasa Lampung, dan efektifitas bahan ajar hasil pengembangan. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengungkap kemampuan pengalaman berbahasa Lampung yang disampaikan dalam bahan ajar bahasa Lampung.

Tujuan penelitian ini untuk mengungkap kebutuhan, kondisi pembelajaran bahasa Lampung, pengembangan pertimbangan yang digunakan, penyusunan bahan ajar bahasa Lampung, pengembangan produk pengembangan, hasil pemakaian produk, dan pengembangan revisi produk pada hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development (R & D) Borg and Gall*. Model ini terdiri dari sepuluh langkah, dan pengembangannya juga peneliti di sederhanakan menjadi tujuh langkah. Berdasarkan ketujuh langkah tersebut dibagi menjadi empat tahapan utama. Keempat tahapan meliputi; studi pendahuluan, pengembangan produk, pemakaian produk, dan triangulasi produk. Studi pendahuluan yang berisi informasi awal tentang kebutuhan, kondisi pembelajaran bahasa Lampung di lokasi penelitian. Pengembangan produk peneliti mengungkap desain bahan ajar sesuai analisis kebutuhan. Pemakaian produk divalidasi pakar ahli, disimulasikan juga kelompok perseorangan, kelompok unik, kelompok terbatas I, II, dan juga pendidik. Pemakai produk pengembangan diberikan penilaian juga cara menjawab angket yang disediakan peneliti. Produk penelitian direvisi berdasarkan masukan, dan pertimbangan kelompok-kelompok pemakai produk, dan produk akhir ditriangulasi juga pakar budaya Lampung.

Hasil penelitian ini adalah produk bahan ajar, berbentuk buku teks berjudul *Buku Teks Bahasa Lampung Berbasis Teams Games Tournament*. Bahan ajar ini divalidasi pakar, dan diujicobakan pemakaiannya juga kelompok perseorangan, kelompok unik, kelompok terbatas, dan pendidik. Validasi pakar ahli kegrafikan, penyajian, isi, dan bahasa diberikan penilaian; 65,5, 82,5, 62,5, 70,8. Jawaban penilaian responden kelompok perseorangan adalah; 68,8, 71,9, 84,4. Kelompok unik adalah; 73,4, 81,3, 87,5. Pemakaian kelompok kelas terbatas I, II; 69,70,5 dan pemakaian juga pendidik 77,7. Komulatif rerata nilai anjakan jawaban penilaian ungu responden 74,8. Artinya 75% produk bahan ajar ini dinyatakan efektif, dan layak, memenuhi indikator buku teks sesuai, juga lingkungan, kebutuhan, kegunaan, *lay out*, bahasa mudah dipahami, isi menarik, ilustrasi, dan keterbacaan.

Kata kunci: pengembangan, *research and development*, buku teks,

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
BAHASA LAMPUNG BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT*Oleh,
WARSIYEM

Masalah penelitian ini meliputi, kebutuhan dan kondisi pembelajaran bahasa Lampung, pertimbangan mengembangkan bahan ajar bahasa Lampung, dan efektifitas bahan ajar hasil pengembangan. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik dan berupaya menggambarkan kemampuan pengalaman berbahasa Lampung yang dituangkan dalam bahan ajar bahasa Lampung.

Tujuan penelitian ini memaparkan kebutuhan, dan kondisi pembelajaran bahasa Lampung, memaparkan pertimbangan yang digunakan, untuk menyusun bahan ajar bahasa Lampung, memaparkan produk pengembangan, memaparkan hasil pemakaian produk, dan memaparkan revisi produk pada hasil penelitian.

Metode penelitian menggunakan desain model *Research and Development* Borg and Gall. Pemaparan penelitian dengan deskriptif kualitatif. Model (R&D) memiliki sepuluh langkah pengembangan, dan disederhanakan menjadi tujuh langkah. Berdasarkan tujuh langkah tersebut, peneliti membagi menjadi empat tahapan utama. Keempat tahapan meliputi; studi pendahuluan, pengembangan produk, pemakaian produk, dan triangulasi produk. Studi pendahuluan untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan dan kondisi pembelajaran bahasa Lampung di tempat penelitian. Mendesain bahan ajar sesuai analisis kebutuhan. Produk pengembangan divalidasi pakar ahli. Pemakaian produk disimulasikan pada kelompok perseorangan, kelompok kecil, kelompok terbatas I, II, dan oleh pendidik. Pemakai produk tersebut memberikan penilaian dengan cara menjawab angket yang disediakan peneliti. Produk pengembangan direvisi berdasarkan masukan, dan pertimbangan kelompok-kelompok pemakai tersebut, dan produk akhir ditriangulasi pakar budaya Lampung.

Hasil penelitian ini berupa produk bahan ajar, berbentuk buku teks berjudul Buku Teks Bahasa Lampung Berbasis *Teams Games Tournament*. Bahan ajar tersebut divalidasi pakar, dan diujicobakan pemakaiannya kepada kelompok perseorangan, kelompok kecil, kelompok terbatas, dan pendidik. Validasi pakar ahli kegrafikan, penyajian, isi, dan bahasa meberikan penilaian; 65,5, 82,5, 62,5, 70,8. Jawaban penilaian responden kelompok perseorangan; 68,8, 71,9, 84,4. Kelompok kecil; 73,4, 81,3, 87,5. Pemakaian kelompok kelas terbatas I dan II; 69,70,5 dan pemakaian oleh pendidik 77,7. Komulatif rerata nilai dari jawaban penilaian seluruh responden 74,8. Artinya 75% produk bahan ajar dinyatakan efektif, dan layak, memenuhi indikator buku teks sesuai, dengan lingkungan, kebutuhan, keinginan *lay out*, bahasa mudah dimengerti, isi menarik, ilustrasi, dan keterbacaan.

Kata kunci: pengembangan, *research and development*, buku teks,

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA LAMPUNG
BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

Oleh

WARSIYEM

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

pada

**Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA DAERAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2016

Judul Tesis : **Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Lampung
Berbasis *Teams Games Tournament***

Nama Mahasiswa : **Warsiyem**

No. Pokok Mahasiswa : 1423045011

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 19601214 198403 2 002

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

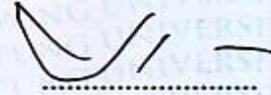
2. Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah

Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 19601214 198403 2 002

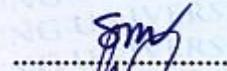
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Farida Ariyani, M.Pd.



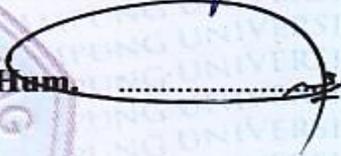
Sekretaris : Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.



Penguji Anggota : I. Prof. Dr. Cucu Sutarsyah, M.A.



II. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.



Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19530722 198603 1 003

Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.

NIP. 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : 01 Oktober 2016

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini adalah benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya yang sama, yang pernah ditulis, dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali pendapat yang tertulis sebagai acuan dan tercantum dalam daftar pustaka. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat ilmiah. Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi jika ternyata ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam tesis ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandar Lampung, Desember 2016

Penulis



Warsiyem

NPM 1423045011



Penulis bernama Warsiyem lahir di Karang Anyar, tanggal 5 Mei 1967, merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Ngatijan dan Ibu Wiji.

Jenjang pendidikan yang telah penulis tempuh adalah SD N I Karanganyar Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan, diselesaikan tahun 1981, SMP PGRI IV Tanjung Karang Filial Karanganyar Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan, Lampung, diselesaikan tahun 1984. SPG N I Tanjungkarang, Lampung diselesaikan tahun 1987, Pendidikan D-3 Bahasa dan Sastra Lampung FKIP Universitas Lampung, diselesaikan tahun 2001, Pendidikan Sarjana STKIP-PGRI Bandar Lampung Program Studi Bahasa, dan Sastra Indonesia diselesaikan tahun 2009, Pendidikan Pascasarjana STKIP PGRI Bandar Lampung Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia diselesaikan tahun 2012. Tahun 2014 penulis diterima menjadi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada Program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah.

Penulis pernah mengajar di SD N I Karanganyar Kecamatan Tanjung Bintang Lampung Selatan, Lampung tahun 1987 s.d 1988 sebagai guru kelas, SMP Alhuda Jatimulyo Kecamatan Jatiagung Lampung Selatan tahun 1999 s.d 2001 sebagai Guru Bidang Studi Bahasa Lampung, SMP Al Kautsar Bandar Lampung tahun 2001 s.d sekarang, Universitas Terbuka Program Studi PGSD di Kecamatan Jatiagung Lampung Selatan tahun 2010 s.d 2012, sebagai Dosen Matakuliah Keterampilan Menulis, Penulis Buku Siswa dan LKS SMP Kelas 7, 8, 9 di Penerbit Gunung Pesagi Bandar Lampung tahun 2007 s.d sekarang. Penulis buku bantu keterampilan Menulis Aksara Lampung di Penerbit Eka Jaya cabang Yudistira Lampung tahun 2005. Instruktur Matapelajaran Bahasa Lampung jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK, SMALB tingkat Provinsi Lampung tahun 2006 s.d sekarang.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan, dan doa kepada Allah swt. Tesis ini penulis persembahkan sebagai tanda cinta dan kasih sayang yang tulus kepada

1. Yang tercinta kedua orang tuaku, yang telah berkorban mendidik dan membesarkan penulis dengan cinta dan sayang yang tulus tanpa kenal lelah dan selalu berdoa demi keberhasilan penulis,
2. Yang tercinta Giyadi, suami penulis yang selalu memberikan motivasi dan doa untuk tetap optimis menjalani kehidupan,
3. Yang terkasih Rahmad Adhi Pratomo, S.E., Arief Nur Pratomo, S.T., dan Endah Pratiwi, ketiga anakku sebagai penyemangat mereka meraih sukses kelak,
4. Yang penulis hormati staf pengajar dan pembimbing,
5. Yang penulis hormati Keluarga Besar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah FKIP Universitas Lampung, Angkatan I, II, III, dan IV.
6. Yang penulis banggakan rekan-rekan kerjaku di SMP Al Kautsar Bandar Lampung, yang telah membantu penulis dalam pembelajaran selama penulis menempuh pendidikan di MPBSD.
7. Yang saya banggakan rekan-rekan organisasi MGMP Bahasa Lampung, dan
8. Almamater tercinta.

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تُلْهِكُمْ أَمْوَالُكُمْ وَلَا أَوْلَادُكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَمَنْ يَفْعَلْ ذَلِكَ فَأُولَئِكَ هُمُ الْخَاسِرُونَ

(QS, 63: 9-11)

9. Wahai orang yang beriman! Janganlah harta bendamu dan anak-anakmu melalaikan kamu dari mengingat Allah. Dan barang siapa berbuat demikian, maka mereka itulah orang-orang yang merugi.

وَأَنْفِقُوا مِنْ مَّا رَزَقْنَاكُمْ مِنْ قَبْلِ أَنْ يَأْتِيَ أَحَدَكُمُ الْمَوْتُ فَيَقُولَ رَبِّ لَوْلَا أَخَّرْتَنِي إِلَىٰ أَجَلٍ قَرِيبٍ فَأَصَّدَّقَ وَأَكُن مِّنَ الصَّالِحِينَ

10. Dan infakkanlah sebagian dari apa yang telah Kami berikan kepadamu sebelum kematian datang kepada salah seorang di antara kamu lalu dia berkata (menyesali), “ Ya Tuhanku sekiranya, Engkau berkenan menunda (kematian)ku sedikit waktu lagi, maka aku dapat bersedekah, dan aku akan termasuk orang-orang yang saleh”.

وَلَنْ يُؤَخِّرَ اللَّهُ نَفْسًا إِذَا جَاءَ أَجَلُهَا وَاللَّهُ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

11. Dan Allah tidak akan menunda kematian seseorang apabila waktu telah datang. Dan Allah Maha Teliti terhadap yang kamu kerjakan.

(QS 63: 9-11)

SAN WACANA

Bismillahirrohmanirrohim,

Tabik Puan,

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan hidayah-Nya, tesis penelitian pengembangan ini dapat diselesaikan. Tesis ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Lampung Berbasis *Teams Games Tournament*”. Tesis ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari tesis ini dapat terselesai juga berkat bantuan dari berbagai pihak langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini juga penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung,
2. Dr. Muhammad Fuad, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung,
3. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S. selaku Direktur Pimpinan Pascasarjana Universitas Lampung,
4. Dr. Mulyanto Widodo, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Program Studi Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung,
5. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. selaku Ketua Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan Pembimbing Utama,
6. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Pembimbing Kedua dan Penguji,

7. Prof. Dr. Cucu Sutarsyah, M.A. selaku Pembahas dan Penguji,
8. Dr. Munaris, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik,
9. Prof. AG. Bambang Setiyadi, MA.,Ph D. selaku tim ahli validasi kegrafikan, dan penyajian produk tesis,
10. Drs. Iqbal Hilal, M.Pd. selaku tim ahli validasi isi, dan bahasa produk tesis,
11. Bapak dan ibu dosen pengajar Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah,
12. Bapak dan Ibu staf administrasi Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah,
13. Yayasan Al Kautsar, Kepala Sekolah, dan guru-guru SMP Al Kautsar atas kesediaan memberikan izin belajar, dan membantu selama penyelesaian belajar di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung,

Penulis berdoa semoga bantuan dan dukungan yang Bapak/Ibu/Sdr, berikan akan mendapat pahala dari Allah swt, dan semoga tesis ini bermanfaat. Amin.

Bandar Lampung, Desember 2016
Penulis

Warsiyem
NPM 1423045011

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vii
LEMBAR PERNYATAAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
PERSEMBAHAN.....	x
MOTTO	xi
SAN WACANA	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.5 Spesifik Produk Pengembangan.....	13
1.6 Pentingnya Pengembangan	14
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	14
1.8 Definisi Operasional	15
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	
2.1 Penelitian Pengembangan	19
2.2 Strategi Pembelajaran Bahasa.....	21
2.3 Strategi Pengajaran Keterampilan Berbahasa.....	24
2.4 Teori Pembelajaran	31
2.5 Pengertian Bahan Ajar	34
2.5.1 Jenis-jenis Bahan Ajar	34
2.5.2 Fungsi Bahan Ajar	35
2.5.3 Karakteristik Bahan Ajar	36
2.5.4 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar	36
2.6. Pengertian Buku Teks	37
2.6.1 Fungsi Buku Teks	39
2.6.2 Jenis-jenis Buku Teks	40

2.6.3 Anatomi Buku	43
2.6.4 Sosok Buku Teks Bahasa Lampung.....	45
2.6.5 Kelayakan Buku Teks	47
2.6.5.1 Kelayakan Kegrafikan	48
2.6.5.2 Kelayakan Penyajian	50
2.6.5.3 Kelayakan Isi.....	57
2.6.5.4 Kelayakan Bahasa	62
2.7 Kurikulum 13.....	64
2.7.1 Buku Teks Bahasa Lampung.....	64
2.8 Dasar Pengembangan Buku Teks	68
2.9 Konsep Pembelajaran	71
2.10 Model Pembelajaran	73
2.11 Teams Games Tournament	77
2.12 Kerangka Pikir.....	81
2.13 Penelitian Relevan	82

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	84
3.1.1 Potensi dan Masalah	86
3.1.2 Pengumpulan Data	89
3.1.3 Desain Produk	89
3.1.4 Validasi Desain	90
3.1.5 Revisi Desain.....	91
3.1.6 Ujicoba Pemakaian Produk	91
3.1.7 Revisi Produk	91
3.1.8 Ujicoba Pemakaian	92
3.1.9 Revisi Produk	92
3.2 Metode Penelitian Tahap I.....	93
3.2.1 Populasi dan Sampel	93
3.2.2 Teknik Pengumpulan Data	94
3.2.3 Instrumen Penelitian	95
3.2.4 Analisis Data	96
3.2.5 Perencanaan Desain	97
3.2.5 Validasi Desain	100
3.3 Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	103
3.4 Penelitian Relevan	105

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	108
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian Perencanaan	109
4.1.2 Deskripsi Hasil Analisis Kebutuhan Sarana Pembelajaran ...	111
4.1.3 Deskripsi Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik dalam Pembelajaran	113
4.1.4 Deskripsi Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran oleh Pendidik	117
4.2 Deskripsi Hasil Desain Produk Awal	121

4.3 Deskripsi Hasil Validasi	130
4.3.1 Deskripsi Hasil Penilaian Kegrafikan	130
4.3.2 Deskripsi Hasil Penilaian Penyajian	138
4.3.3 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Isi	145
4.3.4 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Bahasa	154
4.4 Deskripsi Revisi Desain Awal	157
4.4.1 Bagian Pendahuluan Buku Teks	158
4.4.2 Bagian Isi Buku Teks	159
4.5 Deskripsi Hasil Uji Coba Produk	160
4.5.1 Uji Pemakaian Produk oleh Kelompok Perseorangan	161
4.5.2 Deskripsi Uji Pemakaian Produk oleh Kelompok Kecil ..	167
4.5.3 Deskripsi Hasil Ujicoba Kelompok Terbatas	171
4.5.4 Deskripsi Ujicoba Pemakaian Produk oleh Pendidik ...	189
4.6 Deskripsi Revisi Produk	192
4.6.1 Deskripsi Revisi Produk Masukan Kelompok Perseorangan	193
4.6.2 Revisi Produk Masukan Kelompok Kecil	194
4.6.3 Deskripsi Revisi Produk Masukan Kelompok Kelas Terbatas I dan II	195
4.7 Deskripsi Pembahasan Produk Akhir	197
4.7.1 Gambaran Umum Produk Pengembangan	197
4.7.2 Kelebihan Produk	200
4.7.3 Deskripsi Kelemahan Produk Pengembangan	201
4.7.4 Deskripsi Revisi Produk Pengembangan	202
4.8. Penelitian Relevan	203
4.9. Kelebihan Pengembangan Borg <i>and</i> Gall... ..	206
4.10 Kekurangan Pengembangan Borg <i>and</i> Gall	206
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	208
5.2 Saran	210
 DAFTAR PUSTAKA	212
LAMPIRAN – LAMPIRAN	215

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 3.1	Isi Struktur Kurikulum SMP/ MTs	87
Tabel 3.2	Jumlah Populasi Kelas VIII TP 2015/2016.....	93
Tabel 4.1	Keadaan Penutur Bahasa Lampung	109
Tabel 4.2	Keadaan Sarana Pembelajaran Bahasa Lampung	111
Tabel 4.3	Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran	113
Tabel 4.4	Hasil Analisis Angket Analisis Kebutuhan	118
Tabel 4.5	Desain Produl Awal	122
Tabel 4.6	Pemetaan Indikator dan Materi sesuai KI dan KD	127
Tabel 4.7	Penilaian Ahli Kegrafikan	131
Tabel 4.8	Penilaian Ahli Penyajian	139
Tabel 4.9	Penilaian Ahli Isi	146
Tabel 4.10	Penilaian Ahli Bahasa	155
Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil Pemakaian Ujicoba Produk Perseorangan	162
Tabel 4.12	Hasil Ujicoba Perseorangan	162
Tabel 4.13	Rekapitulasi Hasil Ujicoba Kelompok Kecil	168
Tabel 4.14	Hasil Penilaian Uji Kelompok Kecil	169
Tabel 4.15	Waktu Simulasi Pemakaian Produk Kelas Terbatas I.....	172
Tabel 4.16	Rekapitulasi Hasil Penilaian Ujicoba Kelas Terbatas I ...	175
Tabel 4.17	Hasil Ujicoba Kelompok Kelas Terbatas I	176
Tabel 4.18	Rekapitulasi Hasil Penilaian Ujicoba Kelompok Terbatas II	181
Tabel 4.19	Rekapitulasi Hasil Penilaian Ujicoba Kelompok Terbatas II	183
Tabel 4.20	Peningkatan Jawaban Angket Kelas Terbatas I dan II	188
Tabel 4.21	Hasil Penilaian Pendidik	190

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Pikir Penelitian	82
Gambar 3.1	Langkah-langkah Metode R&D Sugiono	86
Gambar 3.2	Rancangan Ujicoba Produk	101
Gambar 3.3	Proses Tournament Antar Tim	105
Gambar 4.1	Cover awal	125
Gambar 4.2	Cover desain	125
Gambar 4.3	Dialog Peneliti dengan Ahli Kegrafikan Prof. AG. Bambang Setiyadi, MA, Ph.D.....	131
Gambar 4.4	Dialog Peneliti dengan Ahli Penyajian Prof. AG. Bambang Setiyadi, MA, Ph.D	138
Gambar 4.5	Dialog Peneliti dengan Drs. Iqbal Hilal, M.Pd sebagai Ahli Isi	146
Gambar 4.6	Dialog Peneliti dengan Drs. Iqbal Hilal, M.Pd. Ahli Bahasa	155
Gambar 4.7	Tiga Siswa sedang Mencermati Produk dan Mengisi Angket.	161
Gambar 4.8.	Sembilan sedang Siswa Memahami Buku Teks dan Mengisi Angket.....	167
Gambar 4.9	Guru sedang Presentasi Tema 1	172
Gambar 4.10	Siswa sedang Belajar Kelompok	172
Gambar 4.11	Siswa Berdiskusi tentang Buku Teks Dilanjutkan Menjawab Angket	174
Gambar 4.14	Perbandingan Jawaban Angket Kelas terbatas I dan II ..	188
Gambar 4.12.	Peneliti dan Ibu Merry Oktarida, M.Pd. Diskusi tentang Produk Pengembangan	189
Gambar 4.13	Peneliti dan Ibu Dra. Mariana, M.Pd. sedang diskusi tentang buku teks.....	192

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik ...	217
Lampiran 2 Instrumen Analisis Kebutuhan Oleh Pendidik ...	220
Lampiran 3 Instrumen Penilaian Ahli Kegrafikan	221
Lampiran 4 Instrumen Penilaian Ahli Penyajian	223
Lampiran 5 Instrumen Ahli Isi	225
Lampiran 6 Instrumen Ahli Bahasa	227
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian	228
Lampiran 8 Instrumen Penilaian Pemakaian Produk Pengembangan Kelompok Perseorangan dan Kelompok Kecil	229
Lampiran 9 Instrumen Penilaian Pemakaian Produk Pengembangan Kelompok Terbatas I dan II...	231
Lampiran 10 Instrumen Penilaian Pemakaian Produk Pengembangan Oleh Pendidik.....	233
Lampiran 11 Daftar Trianggulasi	235
Lampiran 12 Produk Pengembangan (Buku Teks Bahasa Lampung Berbasis <i>Teams</i> <i>Games Tournament</i>	244

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan penelitian ini memaparkan uraian tentang; latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifik produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta definisi operasional. Selanjutnya peneliti mendeskripsikan uraian tersebut sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Lampung adalah bahasa yang ada di wilayah provinsi Lampung. Bahasa tersebut menjadi identitas wilayah, dan menjadi kebanggaan daerah. Sebagai bahasa daerah, bahasa Lampung digunakan juga dalam kehidupan sehari-hari, sebagai sarana komunikasi, dan interaksi antar anggota masyarakat terutama penutur asli. Pada komunitas tersebut bahasa Lampung menjadi bahasa ibu, dan menjadi bahasa pengantar pembelajaran di kelas-kelas awal pada jenjang pendidikan dasar tingkat SD/MI. Selain hal tersebut bahasa Lampung juga memiliki aksara. Tidak semua bahasa daerah di nusantara ini memiliki aksara. Keistimewaan tersebut menjadikan bahasa Lampung memiliki potensi lebih dibandingkan dengan bahasa daerah lain di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia ini.

Ironisnya tidak semua wilayah di Lampung ini menggunakan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dalam perkembangannya bahasa Lampung mengalami penurunan penutur. Penurunan penutur ini pernah diungkapkan oleh

pakar linguistik Asim Gunarwan. Informasi tersebut diliris surat kabar Lampungpost, 24 Oktober 2013, mengatakan bahasa Lampung bisa punah dalam tiga sampai empat generasi, atau sekitar tujuh puluh lima sampai dengan seratus tahun lagi.

Berdasarkan kenyataan tersebut, bahasa Lampung sebagai salah satu khasanah dalam kebhinekatunggalakaan bahasa dan budaya nusantara akan menjadi landasan bagi pendidikan karakter dan moral bangsa. Oleh karena itu bahasa Lampung perlu dikenalkan di TK, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK. Pengenalan bahasa Lampung sudah dilakukan pemerintah daerah Lampung melalui Peraturan Gubernur Nomor: 39 tahun 2014, tentang Muatan Lokal Wajib Bahasa dan Aksara Lampung pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Implikasi peraturan gubernur tersebut diterapkan, dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Wujudnya dalam bentuk mata pelajaran muatan lokal wajib Bahasa dan Aksara Lampung di sekolah-sekolah jenjang pendidikan dasar, dan menengah. Penerapan muatan lokal wajib tersebut memerlukan proses, dan melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan kompetensi yang telah ditetapkan. Komponen-komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu adanya pendidik, peserta didik, dan bahan ajar. Pendidik berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. Peserta didik yaitu pembelajar utama yang mengalami proses belajar. Sedangkan bahan ajar, dan prasarana merupakan alat yang digunakan oleh pendidik, dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan.

Tujuan pembelajaran bahasa dan aksara Lampung pada jenjang pendidikan dasar, dan menengah yaitu; peserta didik memperoleh pengalaman berbahasa, memahami bahasa dari segi bentuk, makna dan fungsi, serta mampu menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai konteks (tujuan, keperluan, dan keadaan), menggunakan bahasa Lampung untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosioal, peserta didik menghargai dan membanggakan bahasa Lampung yang juga merupakan bahasa ibu pada sebagian masyarakatnya, memiliki kemampuan, dan kedisiplinan dalam berbahasa Lampung (berbicara, mendengar, membaca, menulis, dan berfikir), meningkatkan pengetahuan, dan kemampuan berbahasa Lampung, mengembangkan kepribadian, dan memperluas wawasan kehidupan, mampu menikmati, menghargai, membanggakan, budaya, dan intelektual manusia Lampung, serta memanfaatkan karya sastra Lampung untuk kematangan sosial bersastra, juga mampu membaca, dan menulis aksara Lampung sesuai konteks.

Bahan ajar memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena bahan ajar tersebut memuat konsep, teori, rumus-rumus keilmuan, cara, tatacara, langkah-langkah untuk mengerjakan sesuatu, dan norma-norma, kaidah-kaidah, atau nilai-nilai. Bahan ajar untuk pembelajaran kognitif (pengetahuan) akan berwujud teori-teori atau konsep-konsep keilmuan. Materi-materi tersebut harus dipelajari siswa dalam satu kesatuan waktu tertentu. Bahan ajar untuk pembelajaran psikomotorik (keterampilan) akan berwujud cara atau prosedur mengerjakan dan menyelesaikan sesuatu. Sedangkan bahan ajar untuk pembelajaran afektif (sikap) akan berwujud nilai-nilai atau norma-norma.

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini, adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak pada rerata hasil belajar yang senantiasa masih memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru, dan tidak memberikan akses bagi peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya.

Permasalahan tersebut ditemukan pula oleh peneliti pada mata pelajaran muatan lokal Bahasa Lampung di SMP Al Kautsar Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, dan perolehan nilai rata-rata kelas VIII tahun pelajaran 2015-2016 prestasi yang diperoleh masih rendah. Rendahnya prestasi tersebut dipengaruhi berbagai faktor; antara lain keadaan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda, kondisi pembelajaran, sarana pembelajaran, dan alat evaluasi yang digunakan.

Masalah penting berikutnya yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih dan menentukan bahan ajar, atau materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk materi pokok. Tugas guru adalah menjabarkan materi pokok tersebut sehingga menjadi bahan ajar yang lengkap.

Pemilihan bahan ajar yang lengkap harus memenuhi kriteria seperti; sesuai dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan kebutuhan peserta didik, sesuai dengan kebutuhan masyarakat, mempertimbangkan norma yang berlaku, tersusun dalam ruang lingkup, dan urutan yang sistematis serta logis, dan bersumber dari buku sumber yang baku, keahlian guru, masyarakat dan fenomena alam.

Pertimbangan lain yang perlu diperhatikan ketika akan memilih bahan ajar yaitu adanya perubahan paradigma pola pikir yang terdapat dalam kurikulum 13 bahwa; pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik), kini menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik, masyarakat, lingkungan alam, sumber/ media lainnya); pola pembelajaran pasif, kini menjadi pembelajaran aktif, (pembelajaran siswa aktif mencari tahu semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains); pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim).

Pertimbangan berikutnya yaitu, Komisi tentang Pendidikan Abad ke-21 (*Commission Education for the "21"*), merekomendasikan empat strategi dalam mewujudkan pendidikan: Pertama *learning to learn*, yaitu memuat bagaimana pelajar menggali informasi yang ada di sekitarnya, dari ledakan informasi itu sendiri. Kedua *learning to be*, yaitu pelajar diharapkan mampu untuk mengenali dirinya sendiri, serta mampu beradaptasi dengan lingkungannya; ketiga, *learning to do*, yaitu berupa tindakan atau aksi, untuk memunculkan ide yang berkaitan dengan sains; dan keempat *learning to be together*, yaitu memuat bagaimana kita hidup dalam masyarakat yang saling bergantung antara yang satu dengan

yang lain, sehingga mampu bersaing secara sehat dan bekerja sama serta mampu menghargai orang lain.

Seiring perubahan kurikulum sekolah juga memerlukan sumber belajar atau bahan ajar. Salah satu sumber belajar yaitu bahan ajar yang berbentuk buku teks. Buku teks tersebut dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa. Bahan ajar juga bisa dijadikan pedoman bagi siswa karena isinya merupakan substansi kompetensi harus dipelajari/dikuasainya.

Selain itu bahan ajar juga akan sangat terkait dengan kemampuan guru dalam membuat keputusan membuat perencanaan (*planning*), aktivitas-aktivitas pembelajaran, dan pengimplementasian (*implementing*) apa yang akan ditimbulkan dalam pembelajaran, dan penilaian (*assessing*) seperti apa yang akan dilakukan dengan pembelajaran yang telah direncanakan.

Pentingnya bahan ajar sangat diperlukan peserta didik untuk; Menurut panduan pengembangan bahan ajar Depdiknas (2007) disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai:

1. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
2. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasai.

3. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Kondisi yang ada di tempat penelitian peserta didik di kelas VIII rata-rata 7% penutur asli, bahan ajar ini sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran, karena 93 % peserta didik yang lain sangat memerlukan referensi perbendaharaan kosakata.

Masalah yang ditemui peserta didik yaitu keterbatasan kosakata, terutama penutur nonlampung, sehingga diperlukan sekali teks-teks bahasa Lampung, untuk memahami makna kosakata tersebut. Dalam hal ini peserta didik memerlukan kerja sama, bantuan guru, dan berbagai pihak terutama penutur asli, untuk memperoleh pengalaman berbahasa. Pengalaman berbahasa yang dialami peserta didik akan menghasilkan kosa kata, dan memahami maknanya, sehingga kosakata dan pengalaman berbahasa tersebut dapat digunakan sebagai bahan ajar yang mampu membantu pembelajaran.

Sebagai solusinya mengatasi keterbatasan kosakata guru perlu merancang teks yang sesuai dengan kebutuhan kekinian peserta didik, sehingga diperlukan sekali buku teks yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Hal ini sesuai dengan rangkuman diskusi yang peneliti peroleh dari surat kabar pada Fokus Diskusi Lampung Bangkit III, 24 Oktober 2013, yang digelar surat kabar harian Lampung Post. Dosen FKIP Universitas Lampung Kahfie Nazaruddin, menanggapi tentang tema diskusi, “Revitalisasi Bahasa Lampung”, beliau mengartikan bahwa revitalisasi Bahasa Lampung adalah sebagai upaya untuk menjadikan bahasa Lampung hidup dalam kegiatan berbahasa penuturnya sehari-hari. Dengan demikian belajar bahasa Lampung adalah mempraktekan bahasa

Lampung dalam berbagai kesempatan. Masalahnya, bagaimana menghidupkan praktik berbahasa Lampung secara lisan dalam kehidupan sehari-hari? Caranya dengan menciptakan komunitasnya, mengupayakan kantong-kantong berbahasa Lampung.

Hal senada juga disampaikan oleh Sastrawan Alexander G.B., mengusulkan agar pemakaian bahasa Lampung dalam bentuk teks perlu diperbanyak. Sehingga kantong-kantong bahasa tersebut tidak hanya dalam bentuk tuturan lisan, bisa diupayakan melalui teks. Kantong-kantong berbahasa Lampung ini diperlukan juga oleh guru-guru, untuk sarana mendapatkan sumber belajar dan sarana bertukar informasi mengenai pengalaman berbahasa Lampung di tempat guru-guru yang lain. Pengalaman pendidik yang bervariasi di sekolah yang bersangkutan, dapat dijadikan salah satu referensi memenuhi kebutuhan kosakata peserta didik sesuai karakteristik pembelajar tersebut.

Dari beberapa pendapat tersebut di atas peneliti terilhami dengan upaya menciptakan kantong-kantong berbahasa Lampung. Hal itu bisa pula dilakukan dengan menciptakan teks-teks menggunakan bahasa Lampung, dan teks-teks tersebut disajikan dalam bentuk bahan ajar

Bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar bahasa Lampung dalam bentuk cetak berupa buku siswa. Pengembangan bahan ajar yang bagaimana yang akan dikembangkan pada tesis ini. Penulis tertarik mengembangkan bahan ajar yang dapat membuat perubahan kognitif, sikap dan psikomotorik siswa. Bahan ajar yang diharapkan mampu membawa perubahan kognitif, sikap, dan psikomotorik siswa, adalah bahan ajar yang berorientasi

sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sesuai dengan lingkungan, dan implikasi pembelajaran yang dilaksanakan berpusat pada peserta didik.

Kesimpulan yang bisa disampaikan bahwa perlu adanya upaya guru untuk mendesain pembelajaran menggunakan bahan ajar yang berupaya melibatkan siswa, menyenangkan, dan diciptakan permainan butir-butir soal sesuai materi, dan dikompetisikan.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas produk tesis penelitian ini berwujud buku teks siswa, yang dirancang *berbasis teams games tournament*. Selain pertimbangan di atas peneliti juga terinspirasi pada kesepakatan musyawarah guru mata pelajaran, ketika ada penyampaian materi dengan narasumber Bapak Drs. Effendi Sanusi dalam pertemuan rutin guru-guru mata pelajaran Bahasa Lampung yang diadakan oleh pengurus MGMP Bahasa Lampung Kota Bandar Lampung tahun 2014, dengan tema *Pembelajaran Inovatif Kreatif*.

Terlebih lagi kebutuhan peserta didik yang sangat beragam, dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dalam penelitian pendahuluan, kebutuhan peserta didik akan pembelajaran bahasa Lampung yang paling utama yaitu pengalaman berbahasa. Pengalaman berbahasa ini dapat dipenuhi dengan memberi kesempatan, dan ruang yang lebih kepada peserta didik. Peserta didik diupayakan dengan melakukan kegiatan berbahasa yang produktif melalui kegiatan mendengar kosakata yang lebih sering, membaca teks-teks bahasa Lampung, berbentuk sastra dan nonsastra.

Buku teks yang dirancang diharapkan penyajian materi bersifat interaktif, dan partisipatif, sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri, misalnya dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan, gambar yang menarik, kalimat-kalimat ajakan, kegiatan (termasuk kegiatan kelompok). Melalui bahan ajar ini pula peserta didik diharapkan akan lebih mudah, dan lebih terbantu dalam mengikuti pembelajaran bahasa Lampung.

Melalui bahan ajar yang didesain berbasis *teams games tournaments*, maka model pembelajaran yang digunakan yaitu tipe pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa model. Peneliti menentukan model *teams games tournaments* karena model ini memiliki keunggulan sebagai berikut.

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi.
- 7) Hasil belajar lebih baik.
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Implementasi model *teams games tournaments* dalam proses pembelajaran peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar; yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Tahapan dalam pembelajaran ini yaitu: 1) tahap penyajian kelas (*class precentation*), 2) belajar dalam kelompok (*teams*), 3)

permainan (*games*), 4) pertandingan (*tournament*), dan 5) penghargaan kelompok (*team recognition*).

Heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

Penelitian sejenis ini juga pernah dilakukan oleh Dian Afuarita (2015: 227) dengan judul tesisnya *Media Picture in the Box dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di SMP N I Kota Bum*. Hasil yang diperoleh dari penelitian menyebutkan bahwa metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) Borg and Gall, dalam Sugiyono (2010:408-419). Penelitian selanjutnya ditulis oleh Miftahul Jannah (2016: 107) dengan judul tesis *Pengembangan LKS Bermain Drama Berbasis Autobiografi Habibie dan Ainun untuk Siswa kelas XI SMA/MA*, dan oleh Yani Ramdani Staf Pengajar FMIPA Unisba dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 13 No. 1, April 2012 dengan judul *Pengembangan Instrumen dan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi, Penalaran, dan Koneksi Matematis dalam Konsep Integral*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang ditentukan sebagai berikut.

1) Bagaimanakah kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Lampung?

- 2) Bagaimanakah kondisi pembelajaran bahasa Lampung?
- 3) Bagaimanakah pertimbangan yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Lampung?
- 4) Bagaimanakah produk pengembangan bahan ajar bahasa Lampung?
- 5) Bagaimanakah efektifitas pemakaian produk pengembangan bahan ajar bahasa Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan bahan ajar bahasa Lampung ini sebagai berikut.

- 1) Mengetahui kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Lampung.
- 2) Mengetahui kondisi pembelajaran bahasa Lampung.
- 3) Mengetahui pertimbangan yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Lampung.
- 4) Menghasilkan produk pengembangan bahan ajar bahasa Lampung.
- 5) Mengetahui efektifitas pemakaian produk pengembangan bahan ajar bahasa Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar bahasa Lampung ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

- 1) Secara teoretis, pengembangan bahan ajar ini bermanfaat untuk sebagai berikut.
 - (a) Sumbangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran bahasa Lampung di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama.
 - (b) Bahan kajian pada mata pelajaran bahasa Lampung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

- (c) Pedoman peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan teori belajar yang lain dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Lampung pada jenjang Sekolah Menengah Pertama di masa yang akan datang.
- 2) Secara praktis pengembangan bahan ajar ini bermanfaat sebagai berikut.
- (a) Bagi pendidik hasil pengembangan ini dapat digunakan sebagai salah satu pilihan sumber belajar di tengah keterbatasan bahan ajar yang ada.
- (b) Bagi peserta didik bahan ajar ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran bahasa Lampung.

1.5 Spesifik Produk Pengembangan

Produk pengembangan bahan ajar bahasa Lampung ini berbentuk Buku Teks Bahasa Lampung *Berbasis Teams Games Tournament* dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1) Buku teks bahasa Lampung *berbasis Teams Games Tournament* adalah lembaran-lembaran berisi teks materi yang harus dipelajari peserta didik kelas VIII SMP Semester Ganjil.
2. Buku teks bahasa Lampung *berbasis Teams Games Tournament* berisi juga petunjuk-petunjuk kegiatan belajar untuk menyelesaikan suatu teks sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
3. Buku teks bahasa Lampung *berbasis Teams Games Tournament* digunakan untuk pelajaran muatan lokal bahasa Lampung kelas VIII SMP, selama dua jam pelajaran setiap minggu sebagai buku teks yang digunakan oleh peserta didik.

4. Buku teks bahasa Lampung *berbasis Teams Games Tournament* ini disusun dengan struktur judul, kompetensi yang akan dicapai, peta konsep, teks materi, daftar kosa kta, kegiatan belajar kelompok, informasi pendukung, tugas-tugas dan latihan soal yang diatur untuk kompetisi akademik.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar ini sangat penting untuk peserta didik, pendidik dan pengembang kurikulum. Bagi peserta didik, buku teks ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan. Secara praktis juga buku teks ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat membantu siapa pun dalam pembelajaran bahasa Lampung. Harapan peneliti buku teks ini dapat memberikan inspirasi, motivasi, inovasi, dan dapat memfasilitasi proses pembelajaran bahasa Lampung.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi adalah perkiraan dan persepsi yang bisa dideskripsikan untuk mengungkapkan sebuah ide atau gagasan yang dirujuk sesuai teori yang ada. Asumsi yang dituliskan memiliki keterbatasan dari penyampai gagasan tersebut. Sehingga kemampuan menyampaikan deskripsi tersebut tergantung pada kemampuan dan keterbatasan peneliti. Ada pun asumsi yang bisa dipaparkan sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi

Belajar bahasa Lampung merupakan suatu proses pembelajaran bahasa kedua yang melibatkan peran pendidik, peserta didik, bahan belajar, dan lingkungan kondusif yang sengaja diciptakan. Target pencapaian belajar bahasa Lampung

tidak hanya bersumber pada tuturan pendidik, tetapi juga dapat diperoleh melalui interaksi dengan komunitasnya, dan dalam bentuk teks-teks yang terdapat pada bahan ajar. Teks-teks tersebut dapat dikembangkan sesuai konteks.

Salah satu proses pembelajaran supaya berkualitas ada juga peran bahan ajar. Bahan ajar di sini menjadi inspirasi peneliti untuk mengembangkannya menjadi bahan ajar yang berbasis dengan aktifitas peserta didik dalam bentuk tim yang dengan kompetensi akademik. Asumsi peneliti yaitu bahwa bahan ajar dapat berisi teks-teks. Teks-teks tersebut disusun sesuai tema dan diupayakan dapat mengendalikan peserta didik untuk belajar dan berkompetisi.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini hanya mencakup pengembangan bahan ajar empat kompetensi dasar pada semester ganjil kelas VIII SMP. Setiap kompetensi dasar diwujudkan dengan empat tema. Bahasa yang digunakan dialek A. Proses pengembangan bahan ajar dilakukan melalui serangkaian tahapan penelitian, yakni pendahuluan, uji pakar/ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil, uji kelompok terbatas, dan uji pendidik. Dari tahapan-tahapan tersebut diharapkan menghasilkan bahan ajar berupa buku teks yang layak digunakan untuk pembelajaran kelas VIII SMP pada semester ganjil.

1.8 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini menggunakan istilah-istilah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan adalah serangkaian prosedur atau aktivitas yang dilakukan peneliti dalam menganalisis kebutuhan, merancang atau mendesain produk,

melakukan penilaian praktisi atau teman sejawat, uji ahli atau pakar, pembelajaran bahasa, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok terbatas untuk memperoleh produk buku teks berbasis *Team Games Tournamen* kelas VIII yang layak untuk meningkatkan kompetensi dasar dan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik.

2) Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan secara terperinci. Jenis- jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

3) Buku teks adalah buku pelajaran yang diberi judul buku teks bahasa Lampung Berbasis untuk mata pelajaran bahasa Lampung yang merupakan buku standar, buku pedoman atau rujukan yang disusun dalam bidang itu untuk maksud-maksud dan tujuan kompetensi umum dan kompetensi khusus, yang dilengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang serasi sesuai dengan kebutuhan siswa, keinginan siswa, lingkungan siswa, dan perkembangan siswa. Bila karakteristik tersebut terpenuhi diharapkan buku teks yang dirancang mudah dipahami oleh pemakainya.

4) *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournaments adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam peserta didik yang memiliki kemampuan,

jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe ini terdiri dari empat langkah tahapan yaitu : 1) tahap presentasi guru (*class precentation*), 2) kelompok belajar (*teams*), permainan (*games*), 3) pertandingan (*tournament*), dan 4) penghargaan kelompok.

5) Efektifitas Produk

Efektifitas produk pengembangan bahan ajar bahasa Lampung dinilai setelah produk divalidasi pakar, dan disimulasikan oleh peserta didik dan pendidik. Berikut pihak-pihak yang turut andil menentukan efektifitas produk pengembangan bahan ajar Bahasa Lampung. Pihak-pihak tersebut sebagai berikut.

- 1) penilaian produk oleh peserta didik kelompok perseorangan,
- 2) penilaian produk pengembangan oleh kelompok terbatas,
- 3) penilaian produk pengembangan oleh pendidik,
- 4) penilaian produk pengembangan oleh ahli perancangan bahan ajar,
- 5) penilaian produk pengembangan oleh pakar budaya Lampung.

Uraian pendahuluan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilaksanakan, karena adanya permasalahan yang timbul dalam pembelajaran, yaitu belum tersedianya bahan ajar yang sesuai dengan kebijakan yang berlaku. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum yang dilaksanakan yaitu Kurikulum 13. Manfaat penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik, yaitu supaya bahan ajar yang dihasilkan dapat dijadikan salah satu sumber belajar dan pedoman pembelajaran. Spesifik produk penelitian pengembangan ini, yaitu bahan

ajar.didesain agar pembelajaran berpusat pada peserta didik. Keterlibatan peserta didik didesain dalam produk pengembangan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Keterbatasan produk yang dirancang terbatas pada dialek A atau dialek Api. Bahan ajar yang dihasilkan perlu mendapatkan standar efektifitas sesudah bahan ajar produk pengembangan digunakan oleh peserta didik dan pendidik.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu; penelitian pengembangan, strategi pembelajaran bahasa, strategi pengajaran keterampilan berbahasa, teori pembelajaran bahasa kedua, pengertian, jenis, fungsi, dan karakteristik bahan ajar, tujuan dan manfaat penyusunan bahan ajar, pengertian dan fungsi buku teks, anatomi buku, sosok buku teks bahasa Lampung, kelayakan buku teks berdasarkan (BSNP), Kurikulum 2013, buku teks bahasa Lampung berdasarkan Kurikulum 2013, dasar pengembangan buku teks, konsep, dan model pembelajaran, model pembelajaran *teams games tournament* (TGT), kerangka pikir penelitian, dan penelitian relevan. Selanjutnya peneliti memaparkan teori-teori tersebut sebagai berikut.

2.1 Penelitian Pengembangan

Borg and Gall (1998), menyatakan bahwa “ *What is research and development? It is a process used to develop and validate educational product*”. Apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan ini berfungsi untuk memvalidasi produk. Memvalidasi produk berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut.

Rita C. Richey and James D. Klein (2007: 1) dalam bidang pembelajaran menyatakan bahwa *Design and Development Research* adalah “ *the systematic study of design, Development and evaluation process with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional product and tool and new or enhanced model that govern their development*”. Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan nonpembelajaran.

Selanjutnya dinyatakan bahwa “*Design and Development Research seeks to create knowledge grounded in data systematically derived from practice*”. Artinya melalui metode penelitian ini akan dikembangkan ilmu berdasarkan penerapan produk tertentu dalam membantu meningkatkan produktifitas kerja. Permasalahan yang spesifik. “ *The focus of a design and development study can be on front-end analysis planning, production and/or evaluation*”. Fokus pada perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis awal sampai akhir yaitu perencanaan, produksi, dan evaluasi.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2005 : 538) menyebutkan bahwa pengembangan adalah suatu proses, cara perbuatan mengembangkan sesuatu. Pengembangan dalam bidang bahasa, memiliki arti lugas yaitu upaya meningkatkan mutu bahasa agar dapat dipakai untuk berbagai keperluan dalam kehidupan masyarakat

modern. Pengembangan yang difokuskan pada tulisan ini adalah pengembangan sebuah bahan ajar yang dapat digunakan guru dan siswa untuk berbagai keperluan dalam kegiatan pembelajaran dan interaksinya dalam situasi pembelajaran tersebut.

Penelitian pengembangan bertujuan untuk memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada sehingga menjadi lebih efektif dan efisien (Sugiyono, 2015 : 5)

Berdasarkan beberapa pendapat pakar di atas peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan penelitian pengembangan adalah sebuah proses pembuatan produk yang spesifik untuk menghasilkan sebuah produk dan memvalidasinya melalui perancangan yang sistematis, metode, analisis dan evaluasi hasil rancangan produk tersebut. Penelitian pengembangan yang akan diambil pada penelitian ini berfokus pada pengembangan yang menitikberatkan pada tujuan memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

2.2 Strategi Pembelajaran Bahasa

Strategi pengajaran dan pembelajaran bahasa bermacam-macam. Masing-masing strategi memiliki ciri utama dan keunggulan. Strategi yang akan digunakan pada tesis ini yaitu strategi pembelajaran bahasa, khususnya dalam pemerolehan dan pembelajaran bahasa kedua atau bahasa asing. Teori-teori tersebut sebagai berikut.

2.2.1 Strategi Analitik

Strategi analitik ini dirancang untuk meningkatkan pembelajaran bahasa kedua di luar situasi pemakaian aktual. Para pembelajar berada jauh dari pemakaian bahasa, memeriksanya dengan cermat, atau melatih diri serta mempraktikkannya dengan berbagai cara. Butir-butir bahasa atau pemakaian kata-kata disajikan dan dipraktikkan melalui teknik analitik, dan tidak berpotensi sebagai komunikasi nyata. Teknik-teknik analitik mengacu pada pengenalan, pengobservasian, penjelasan, perbandingan, pengilustrasian dan mempraktikkan ciri bahasa kedua atau aspek pemakaian bahasa.

Pelatihan keempat keterampilan berbahasa dapat juga dimasukkan ke dalam strategi analitik. Para pembelajar dimungkinkan berfokus pada kode bahasa. Jenjang atau tataran analitik yang utama yaitu analisis linguistik: fonologi, morfologi, sintaksis, wacana, dan sosiolinguistik. Keempat yang pertama termasuk komponen struktural analitik, dan tiga lagi merupakan komponen fungsional analitik, dan yang tiga lagi merupakan komponen fungsional analitik dalam skema kurikuler Allen (1983 :422-423). Ciri-ciri pokok strategi analitik:

- 1) Strategi analitik berfokus pada ciri bahasa, dengan memilah-milalkannya justru menonjol dan penting bagi pembelajar. Contohnya; pronominal urutan kata, afiks, pola intonasi, atau distingsi sosiolinguistik
- 2) Strategi analitik mementingkan pendekontekstualisasian ciri-ciri linguistik. Berorientasi komunikatif, penekanan yang kuat pada *language in context*, atau bahasa dalam konteks.
- 3) Sebagai objek kajian, butir-butir kajian, butir-butir bahasa diuji, diteliti, dijelaskan, dibandingkan, dan ditaruh di dalam beberapa susunan dalam suatu

sistem. Kaidah-kaidah bahasa merupakan suatu konsekuensi dari ketatabahasaan.

- 4) Tersedianya kesempatan bagi pembelajar untuk memegang teguh ciri khas bahasa melalui praktik. Mode, dan gaya latihan selalu berubah mengikuti perkembangan zaman, tetapi pemertanian/pelatihan ciri bahasa atau aspek keterampilan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis).
- 5) Menarik perhatian pada akurasi dan koreksi kesalahan sampai tahap yang dianggap sesuai bagi kelompok pembelajar tertentu.

Masalah-masalah yang timbul dalam penggunaan strategi analitik yaitu: 1) timbulnya bahasa fragmentasi, 2) bahasa terlalu kompleks bagi sistem, kaidah dipelajari dengan teknik telaah dan praktik yang dibuat secara sadar, 3) aspek-aspek tertentu cenderung mendapat penekanan secara berlebihan atau kurang mendapat penyajian wajar, 4) praktik tidak selalu mengikrarkan kesempurnaan.

5) apa yang dipelajari di kelas melalui praktis konvensional, tidak secara otomatis dapat ditransfer pada pemakaian bahasa aktual dalam latar kehidupan yang sebenarnya. Harley (*et all*, 1990: 99-101).

2.2.2 Strategi Eksperensial

Strategi eksperensial dikenal juga dengan istilah COLT (*communicative orientation log language teaching*) memiliki ciri-ciri sebagai berikut;

- 1) Berfokus dalam kegiatan kelas pada topik dan tema substantive, tidak arbiter, tetapi pada kebutuhan edukasional dalam kelas berbentuk sebagian dari silabus topik-topik eksperensial, memberi contoh yang banyak mengenai fokus isi.

- 2) Kegiatan eksperiensial disusun sedemikian rupa untuk melibatkan pembelajar dalam kegiatan bermanfaat, proyek-proyek, penyelidikan, permainan, pemecahan masalah, di mana fokus perhatian menjadi masalah.
- 3) Pengajaran eksperiensial menciptakan kondisi-kondisi bagi pemakai bahasa yang sebenarnya. Pengajaran bahasa sasaran, dan penggunaan bentuk linguistik yang relatif tidak terbatas.
- 4) Strategi eksperiensial mendorong pembelajar untuk membuat bermakna teks-teks tulis dan lisan serta untuk memperoleh makna dari produksi bahasa tanpa terlalu merisaukan ketepatan yang absolut.
- 5) Interaksi sosial merupakan pengajaran yang penting, perlu diciptakan suasana sosial yang tidak membuat pembelajar takut, malu atau agresif.

2.3 Strategi Pengajaran Keterampilan Berbahasa

2.3.1 Strategi Pengajaran Menyimak

Dalam bidang kategori metakognitif, strategi yang dapat digunakan untuk pengajaran dan pembelajaran menyimak (terlebih untuk menyimak pemahaman) antara lain; 1) *selectiv attention* (perhatian selektif), 2) *Self monitoring* (swapantau), 3) *problem identification* (identifikasi masalah).

Dalam bidang kategori kognitif (O'Malley & Chamot, 1990 : 45), menyebutkan strategi yang dapat digunakan untuk menyimak pemahaman adalah:

1. *Rehearsal* atau pengulangan nama-nama butir atau objek yang telah disimak.
2. *Organization* atau pengelompokan dan pengklasifikasian kata-kata, terminologi, atau konsep-konsep sesuai dengan ciri semantik atau sintatik yang telah disimak.

3. *Inferencing* (penyimpulan): Penggunaan informasi dalam teks untuk menebak makna butir-butir baru, atau mengisi bagian-bagian yang hilang.
4. *Summarizing* atau mensitesiskan secara segera apa-apa yang telah disimak untuk meyakinkan bahwa informasi telah dipahami dan dikuasai.
5. *Deduction* (deduksi): Penggunaan kaidah-kaidah untuk memahami /mengingat informasi baru
6. *Imagery* atau penggunaan imajinasi visual untuk memahami dan mengingat informasi verbal baru dari penyimakan.
7. *Transfer* atau penggunaan informasi linguistik yang telah diketahui untuk memberi kemudahan bagi tugas pembelajaran baru.
8. *Elaboration* atau merangkaikan ide-ide yang terkandung dalam informasi baru atau memadukan ide-ide baru dengan informasi yang telah diketahui (O'Malley & Chamot, 1990 : 45).

Dalam bidang kategori sosial/afektif, untuk menyimak digunakan strategi:

1. *Cooperation* atau bekerja sama dengan teman-teman untuk memecahkan suatu masalah, mengumpulkan informasi, mengecek catatan, atau memperoleh umpan balik pada kegiatan pembelajaran menyimak pemahaman.
2. *Questioning for clarification*: Memperoleh dari pengajar atau teman sekelas penjelasan tambahan, contoh-contoh tambahan.
3. *Self-talk* atau penggunaan kontrol mental untuk meyakinkan diri bahwa kegiatan pembelajaran akan berhasil atau mengurangi kegelisahan mengenai suatu tugas pembelajarn menyimak (O'Malley & Chamot, 1990 : 46).

Model Ellis dan Sinclair (1989), mengemukakan tiga strategi kognitif yaitu:

- 1) *Personal strategies*: para pembelajar berupaya menemukan berbagai strategi pembelajaran yang berlaku bagi mereka, 2) *risk talking*: para pembelajar melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran bahasa, 3) *Getting organized*: para pembelajar pengorganisasi waktu mereka dan bahan/materi mereka. Dalam proses pembelajaran melalui:
- a) *Personal strategies* yang digunakan antara lain; 1) penggunaan imajeri saat menyimak, 2) perencanaan untuk menyimak informasi terpilih (*selective attention*), dan 3) pengenalan pengetahuan terdahulu/dikenal dari konteks (*inferencing*)
 - b) *Risk taking* yang digunakan antara lain: 1) pendugaan terhadap pengetahuan terdahulu (*elaboration and inferencing*, 2) penggunaan tanda-tanda linguistik dan isyarat paralinguistik (*selective attention*), 3) perkiraan kata-kata yang belum diketahui/dikenal dari konteks (*inferencing*).
 - c) *Getting organized* yang digunakan adalah: 1) pengorganisasian sumber: menganalisis kegunaan sumber yang tersedia, termasuk bahan acuan, media sumber insani (*resourcing, selective attention, selfvaluation, cooperation*, 2) pengorganisasian materi: pengumpulan dan pengklasifikasian dengan topik, pola gramatikal, atau keterampilan berbahasa (*self management and grouping*)
- 3) Pengorganisasian waktu: perencanaan pengaturan daftar waktu praktik/ latihan reguler bagi pembelajaran menyimak baik secara perorangan maupun dengan orang lain (*self management dan cooperation*).

Model Ellis dan Sinclair (1989) ini mengurangi sejumlah kategori strategi pembelajaran menyimak dengan cara memerikan berbagai contoh penggunaan strategi bagi setiap kategori. Pemerian penggunaan strategi secara individual di

bawah kategori-kategori yang lebih besar, bermanfaat bagi para pembelajar dalam mengurangi jumlah keseluruhan berbagai strategi yang akan dipelajari. Khusus bagi menyimak pemahaman atau *listening comprehension*, maka strategi pokok/prinsip yang perlu diajarkan untuk berbagai tugas adalah;

1. *Selective attention*

Para instruktur menyuruh para pembelajar untuk memusatkan perhatian pada butir-butir khusus, seperti nomina, kata-kata baru atau yang belum diketahui (yang perlu mereka tanyakan untuk memperoleh penjelasan), numeralia, kata-kata penting yang mengandung makna, katur-katur intonasi dan kata-kata yang mendapat tekanan, fungsi bahasa kata atau frase, selama menyimak.

2. *Elaboration*

Para instruktur menunjuk apa-apa yang telah diketahui oleh para pembelajar dan menyarankan bagaimana caranya supaya mereka dapat menggunakan pengetahuan akademik dan dunia untuk membuat simpulan mengenai makna kata baru yang belum diketahui.

3. *Inferencing*

Para instruktur pertama-tama harus memusatkan perhatian pada berbagai strategi seperti; *selective attention, elaboration, transfer, atau deduction*, dan kemudian menyarankan agar para pembelajar membuat simpulan berdasarkan informasi yang diperoleh dari strategi-strategi tersebut.

4. *Transfer*

Para instruktur memberi/menaruh perhatian pada kata-kata B2 yang bersamaan dan asal usulnya untuk menyarankan makna-makna kata baru, dan juga

memperlihatkan kesamaan dalam akar kata baru dengan kata yang belum diketahui dalam belajar bahasa kedua.

2.3.2 Strategi Pengajaran Berbicara

Model Ellis dan Sinclair (1989) pada pembelajaran berbicara yaitu: a) *personal strategies* yang digunakan adalah: 1) menemukan kesempatan praktik dalam latihan (*self management dan cooperation*,

2) memimpin /mengarahkan percakapan mental imajeri (*auditory representation*),
b) risk taking jeri (auditory representation),

3) penggunaan teknik-teknik keraguan untuk menyediakan waktu berfikir dalam suatu percakapan (*self management dan organizational planning*),

4) latihan (*advance pre-paration*)

5) bertahan pada kosakata bahasa sendiri (*organizational planning dan self-evaluation*, *c) getting organized* yang dipakai adalah: a) pengorganisasian sumber, b) pengorganisasian materi, dan c) pengorganisasian waktu.

Strategi pokok yang diajarkan bagi kegiatan berbicara untuk berbagai tugas adalah;

1) *Substitution*, yaitu pembelajar memakai sinonim, parafrase, dan gerak gerik untuk menjelaskan artinya dalam tugas penceritaan kembali suatu teks.

2) *Cooperation* yaitu pembelajar bekerja dalam kelompok mengenai penugasan berbicara dan mendorong mereka saling menolong satu sama lain mengerjakan tugas ini., 3) dan *self evaluation* yaitu pembelajar untuk mengecek seberapa baik mereka membuat keefektifan komunikatif mereka.

2.3.3 Strategi Pembelajaran Membaca

Dalam bidang kategori kognitif, strategi pembelajaran bahasa menurut Henry Guntur Tarigan (1989), yang diajarkan untuk membaca pemahaman adalah:

- 1) *Rehearsal* atau pengulangan nama-nama butir atau objek yang telah dibaca.
- 2) *Organization* atau pengelompokan kata-kata, istilah-istilah atau konsep-konsep yang telah dibaca berdasarkan ciri semantik dan sintatik.
- 3) *Inferencing* atau pemakaian formasi dalam teks untuk menduga makna butir-butir linguistik baru, meramalkan hasil, atau melengkapi bagian yang hilang.
- 4) *Summarizing* atau pensistesisan secara segera apa-apa yang telah dibaca untuk meyakinkan bahwa informasi telah dipahami.
- 5) *Deduction* atau penerapan kaidah-kaidah untuk memahami bahasa bacaan.
- 6) *Imagery* atau penggunaan informasi imaji visual untuk memahami/mengingat informasi verbal baru dari bacaan.
- 7) *Transfer* atau penggunaan informasi linguistik yang telah diketahui untuk memberi kemudahan bagi tugas pembaca baru.
- 8) *Elaboration* atau perangkaian ide-ide baru dengan informasi yang telah diketahui sebelumnya.

Pembagian tugas beraneka ragam dalam membaca pemahaman, yaitu:

- 1) *Inferencing* yaitu para instruktur mengenali dan menamai strategi berdasarkan deskripsi para pembelajar mengenai cara penggunaan konteks baik pada tingkat kalimat maupun tingkat wacana untuk menduga makna kata yang belum diketahui.
- 2) *Deduction* yaitu para instruktur memancing serta memperoleh gambaran dari para pembelajar tentang penerapan kaidah-kaidah gramatikal mereka, untuk

mengenali bentuk kata yang belum diketahui dalam teks (B1 maupun B2), yang dapat membimbing mereka ke arah dugaan-dugaan atau perkiraan mengenai tipe kata yang sebenarnya (misalnya adverbial, nomina tempat, dan sebagainya)

- 3) *Elaboration* yaitu para instruktur memperkenalkan dan mendorong para pembelajar menggunakan pengetahuan terdahulu, baik pengetahuan akademik maupun dunia nyata untuk mengambil keputusan mengenai makna-makna atau kemungkinan makna-makna.
- 4) *Transfer* yaitu para instruktur memancing serta memperoleh informasi dari pengenalan para pembelajar mengenai kata-kata serumpun dan kata-kata yang bersamaan bunyi dalam B1 yang dapat diterapkan bagi pemahaman kata-kata baru dalam B2.

2.3.4 Strategi Pengajaran Menulis

Penerapan model Ellis dan Sinclair (1989) pada pembelajaran menulis:

a) *Personal strategies* yang digunakan adalah:

- 1) pengumpulan model-model berbagai tipe penulisan (pengelompokan, perluasan pengetahuan tentang wacana),
- 2) bayangkan pembaca dalam hati (perencanaan organisasional).

b) *risk taking* yang digunakan adalah: 1) penggunaan kosakata yang telah diketahui dan struktur-struktur yang telah dikuasai (perencanaan organisasional dan swanilai), 2) pembuatan komposisi secara langsung dalam bahasa sasaran (swanilai dan substitusi), 3) pembuatan revisi (swanilai)

c) *getting organized* yang digunakan adalah: 1) pengorganisasian sumber, 2) pengorganisasian materi, dan 3) pengorganisasian waktu.

2.4 Teori Pembelajaran

Bahasa hanya dapat dipahami sebagai refleksi dari proses pemikiran manusia. Belajar bahasa itu sesuai kondisi, oleh cara di mana pikiran mengamati, mengatur dan menyimpan informasi. Dengan kata lain, kunci sukses belajar dan mengajar tidak terletak pada analisis sifat bahasa tetapi dalam memahami struktural, dan proses pikiran. Kita dapat mengidentifikasi lima tahap utama pembangunan pemikiran yang relevan yaitu sebagai berikut:

1) *Behaviorisme*

Aliran *behaviorisme* mengemukakan bahwa belajar bahasa adalah sebagai pembentukan kebiasaan. Teori ini koheren didasarkan pada karya Pavlov di Uni Soviet dari Skinner di Amerika Serikat. Teori ini mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses mekanis dari pembentukan kebiasaan dan hasil dengan cara penguatan sering stimulus-respon-urutan. Metode ini, akrab dan banyak digunakan guru dan pembelajar bahasa. Metode ini juga meletakkan seperangkat prinsip panduan metodologis, berdasarkan pertama pada konsep stimulus-respon behavioris, dan kedua pada asumsi bahwa belajar bahasa kedua harus mencerminkan dan meniru proses yang dirasakan belajar bahasa pertama atau bahasa ibu. Berikut beberapa persepsi metode tersebut:

1. jangan pernah diterjemahkan,
2. pengetahuan baru harus selalu ditangani, dan diproses secara: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.
3. sering diadakan pengulangan adalah penting untuk efektif belajar
4. semua kesalahan harus segera diperbaiki.

2) *Mentalisme*

Mentalisme adalah berfikir sebagai aktivitas yang bisa berupa aturan dan bisa diatur. Bagaimana pikiran mampu mentransfer apa yang dipelajari dalam satu urutan stimulus-respon terhadap situasi baru lainnya. Pikiran manusia mampu mengatasi berbagai kemungkinan dan situasi. Kesimpulan yang bisa diungkapkan bahwa berfikir adalah perputaran yang bisa diatur, definitif, dan yang memungkinkan pikiran untuk berurusan dengan berbagai berpotensi tak terbatas.

3. *Kode Kognitif*

Peserta didik memiliki kode kognitif sebagai makhluk berfikir. Pandangan kognitif mengemukakan bahwa pelajar memproses aktif semua informasi. Belajar itu menggunakan aturan, dan mengharuskan peserta didik untuk berterima kasih. Untuk menerapkan kekuatan mental mereka dapat menyaring aturan generative, dapat dikerjakan dari massa data yang disajikan, dan kemudian menganalisis situasi di mana penerapan aturan akan berguna dan tepat. Belajar juga adalah proses di mana pelajar secara aktif mencoba untuk memahami data. Pembelajaran dapat dikatakan telah terjadi ketika peserta didik telah berhasil memaksakan semacam interpretasi bermakna atau pola pada data. Teknik mengajar kognitif pembelajaran bahasa adalah pemecahan masalah dan memiliki dampak khusus.

4. *Faktor Afektif*

Faktor afektif dimiliki oleh peserta didik sebagai salah satu, makhluk emosional. Belajar khususnya pembelajaran bahasa, adalah pengalaman

emosional, dan perasaan yang membangkitkan proses pembelajaran, akan memiliki potensi penting pada keberhasilan atau kegagalan dalam belajar (Stanovich.K.E.2001).

Faktor emosional mudah dilihat jika kita mempertimbangkan hubungan antara aspek kognitif dan efektif pelajar. Teori kognitif mengatakan bahwa peserta didik akan belajar ketika mereka secara aktif berpikir tentang apa yang mereka pelajari. Reaksi emosional terhadap pengalaman belajar adalah dasar penting dari kognitif sebagai proses pembelajaran yang dirasakan oleh pelajar, dan akan mempengaruhi apa-apa yang dipelajari, dan kapan belajar itu akan berlangsung.

Hubungan antara aspek kognitif dan emosional akan sangat penting untuk keberhasilan dari pengalaman belajar bahasa. Gardner dan Lambert ini mengidentifikasi dua unsur motivasi yang mempengaruhi belajar Bahasa. a) *Motivasi instrumental* adalah refleksi dari kebutuhan eksternal. Peserta didik tidak belajar bahasa karena mereka ingin, melainkan karena mereka perlu. Kebutuhan adalah penting untuk penutur bahasa; kebutuhan untuk lulus ujian dalam bahasa; kebutuhan untuk membaca teks dalam pekerjaan bahasa atau belajar untuk kebutuhan yang bervariasi, yang bersangkutan untuk anggota masyarakat. Contoh berpidato menggunakan bahasa tertentu. Kegiatan ini dihasikan ketika ada keinginan dan dorongan motivasi dari individu yang bersangkutan untuk belajar dan akuisisi. Belajar dipandang sebagai proses sadar, sementara akuisisi hasil tidak sadar dari model pembelajaran.

2.5 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber belajar yang disiapkan untuk mendukung pencapaian belajar. Bahan ajar terdiri dari dua buah suku kata, yaitu bahan dan ajar. Bahan berarti segala sesuatu yang dapat dipakai atau diperlukan untuk tujuan tertentu, seperti untuk pedoman atau pegangan, untuk mengajar, memberi ceramah (Depdiknas, 2007: 87). Selain itu, bahan ajar diartikan sebagai petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut (Depdiknas, 2007: 17).

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis (Abdul Majid, 2007: 174).

Selain itu, bahan ajar merupakan suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami siswa, dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan (R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. 2003: 100). Bahan ajar adalah materi yang dicetak atau media yang lain yang khusus digunakan dalam peristiwa pengajaran (Sunaryo, 1989: 76), sehingga posisi bahan ajar sangat penting dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, peneliti mengambil salah satu uraian yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu bahan ajar yang akan dikembangkan merupakan salah satu komponen sarana pembelajaran yang berbentuk bahan atau materi dan disusun secara sistematis, serta memuat tujuan instruksional yang di dalamnya terkandung informasi, alat dan teks tertulis maupun tidak tertulis, dijadikan pedoman, dan disajikan oleh guru untuk dipahami siswa dalam proses pembelajaran.

2.5.1 Jenis Bahan Ajar

Dari berbagai pendapat di atas dapat disarikan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan belajar dengan baik. Dengan demikian, bentuk bahan ajar paling tidak dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

1. Bahan ajar pandang (*visual*) terdiri atas bahan cetak (*printed*), seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, dan noncetak (*nonprinted*), seperti model/maket.
2. Bahan ajar dengar seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
3. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk*, film.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk (CD)* multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*). (<http://www.dikti.go.id/files/atur/KTSP-SMK/11.ppt> diakses 28 Juli 2013). Dari uraian di atas, peneliti akan mengembangkan bahan ajar pandang (*visual*) berupa buku teks untuk mata pelajaran bahasa Lampung kelas VIII semester ganjil.

2.5.2. Fungsi Bahan Ajar

Menurut panduan pengembangan bahan ajar Depdiknas (2007) disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai berikut.

1. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
2. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasai
3. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Dengan demikian, fungsi bahan ajar sangat akan terkait dengan kemampuan guru dalam membuat keputusan yang terkait dengan perencanaan (*planning*), aktivitas-

aktivitas pembelajaran dan pengimplementasian (*implementing*), dan penilaian (*assessing*). Menurut David A. Jacobsen dkk dalam bukunya “*Methods for Teaching*” memaparkan bahwa di era standar pengajaran, pendekatan yang dilaksanakan guru dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran apapun, yang harus mereka lakukan pertama kali adalah merencanakan, kemudian menerapkan rencana-rencana yang telah dibuat, dan akhirnya menilai keberhasilan aktivitasnya.

2.5.3 Karakteristik Bahan Ajar

Menurut Widodo dan Jasmadi (dalam Lestari, 2013: 2), bahan ajar memiliki lima karakteristik sebagai berikut:

1. *Self instructional*, bahan ajar yang dirancang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di dalam proses pembelajaran;
2. *Self contained*, bahan ajar yang tersaji untuk dipelajari siswa berisi seluruh materi pelajaran dalam satu unit kompetensi dan sub kompetensi;
3. *Stand alone*, bahan ajar tersebut tidak bergantung dengan bahan ajar lain;
4. *Adaptive*, dapat beradaptasi dengan teknologi mutakhir;
5. *User friendly*, memudahkan pengguna dan memberi kesan bersahabat baik secara tampilan maupun fungsi dalam penggunaannya.

2.5.4 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar

Bahan ajar yang akan disusun harus memenuhi kriteria sebagai berikut.

1. Tujuan Penyusunan Bahan Ajar

- a) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
- b) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.
- c) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.

2. Manfaat Penyusunan Bahan Ajar bagi Guru dan Peserta Didik

a. Manfaat bagi guru:

- 1) Diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- 2) Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh.
- 3) Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
- 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
- 5) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya.

b. Manfaat bagi peserta didik:

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Kesempatan untuk belajar secara lebih mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
- 3) Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

2.6 Pengertian Buku Teks

Buku teks adalah rekaman pikiran rasial yang disusun buat maksud-maksud dan tujuan-tujuan intraksional (Hall Quest, 1915) dalam Henry Guntur Tarigan (2010: 11-12). Buku teks adalah buku standar/buku setiap cabang khusus studi, dan dapat

terdiri atas dua tipe, yaitu buku pokok/utama dan suplemen/tambahan (Lange, 1940). “Buku teks adalah buku yang dirancang untuk penggunaan di kelas, dengan cermat disusun, dan disiapkan oleh para pakar atau para ahli dalam bidang itu, dan dilengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang sesuai, dan serasi (Bacon, 1935). Buku teks adalah sarana belajar yang biasa digunakan di sekolah-sekolah, dan di perguruan tinggi untuk menunjang suatu program pengajaran dan dalam pengertian modern dan yang umum dipahami Buckingham, (1958 ; 1523). berdasarkan uraian di atas, dapat dituliskan beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Buku teks itu selalu merupakan buku pelajaran yang ditujukan bagi siswa pada jenjang pendidikan tertentu, kita lihat faktanya ada buku teks untuk SD, SMP, SMA dan seterusnya.
- 2) Buku teks ini selalu berkaitan dengan bidang studi tertentu. Contoh ada buku teks mengenai matematika, sejarah, bahasa, ekonomi dan lainnya.
- 3) Buku teks selalu merupakan buku yang standar. Pengertian standar di sini adalah, baku, menjadi acuan berkualitas dan biasanya ada tanda pengesahan dari badan yang berwenang.
- 4) Buku teks itu biasanya disusun dan ditulis oleh para pakar (ahli, ekspert) di bidangnya masing-masing.
 - 1) Buku teks itu ditulis untuk tujuan instruksional tertentu.
 - 2) Buku teks itu juga dilengkapi dengan sarana pengajaran.
 - 3) Buku teks itu ditulis untuk jenjang pendidikan tertentu.
 - 4) Buku teks itu selalu ditulis untuk menunjang suatu program pengajaran.

Sekaitan dengan ungkapan tersebut, Tarigan (1986: 17) menyatakan bahwa “ buku teks sebagai buku pelajaran dalam bidang studi tertentu yang merupakan buku

standar yang disusun oleh pakar dalam bidang itu untuk maksud-maksud dan tujuan instruksional yang dilengkapi sarana-sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh para pemakai di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi sehingga dapat menunjang suatu program pengajaran.

Definisi buku teks sama dengan buku pelajaran. Secara lebih lengkap didefinisikan sebagai berikut. “Buku teks adalah buku pelajaran dalam bidang studi tertentu yang merupakan buku standar, yang disusun oleh para pakar dalam bidang itu buat maksud-maksud dan tujuan instruksional yang dilengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh para pemakainya di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi sehingga dapat menunjang sesuatu program pengajaran” (Henry Guntur Tarigan & Djago Tarigan, 2009: 11-13).

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa buku teks adalah buku yang berisi uraian materi pelajaran pada bidang studi tertentu yang disusun secara sistematis menurut acuan kurikulum yang berlaku untuk menunjang pembelajaran. Jadi, sebuah buku sangatlah penting untuk sebuah proses pembelajaran karena dapat menjadi salah satu penunjang pembelajaran.

Buku teks yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku teks untuk mata pelajaran Bahasa Lampung jenjang Sekolah Menengah Pertama berisi tujuan instruksional pada kurikulum tahun 2013 yang tertuang pada Lampiran Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 tahun 2014.

2.6.1 Fungsi Buku Teks

Sebagai buku pendidikan, buku teks memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Dengan buku teks program pembelajaran bisa dilaksanakan secara lebih teratur sebab guru sebagai pelaksana pendidikan akan memperoleh pedoman materi yang jelas. Hubert dan Harl (Muslich, 2010: 55) menyoroti nilai lebih buku teks bagi guru sebagai berikut.

- 1) Buku teks memuat persediaan materi bahan ajar yang memudahkan guru merencanakan jangkauan bahan ajar yang disajikan pada satuan jadwal pengajaran.
- 2) Buku teks memuat masalah-masalah terpenting dari satu bidang studi.

- 3) Buku teks banyak memuat alat bantu pengajaran, misalnya gambar, skema, diagram, dan peta.
- 4) Buku teks merupakan rekaman yang permanen yang memudahkan untuk mengadakan *review* di kemudian hari.
- 5) Buku teks memuat bahan ajar yang seragam, yang dibutuhkan untuk kesamaan evaluasi dan juga kelancaran diskusi.
 - 6) Buku teks memungkinkan siswa belajar di rumah.
- 7) Buku teks memuat bahan ajar yang relatif telah tertata menurut sistem dan logika tertentu.
- 8) Buku teks membebaskan guru dari kesibukan mencari bahan ajar sendiri sehingga bagian waktunya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan lain.

Saat membaca buku teks siswa akan terdorong untuk berpikir, dan berbuat positif. Buku teks memuat instruksi-instruksi yang positif untuk siswa sehingga akan mengurangi dorongan untuk melakukan hal yang tidak baik. Banyak cara efektif yang dapat dilakukan oleh para siswa dalam menggunakan serta memanfaatkan buku siswa. Keuntungan untuk siswa dengan adanya buku teks menurut Buchingham (Tarigan, 1986:16) adalah sebagai berikut.

- 1) Kesempatan mempelajarinya sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- 2) Kesempatan untuk mengulangi atau meninjaunya kembali.
- 3) Kemungkinan mengadakan pemeriksaan atau pengecekan terhadap ingatan
- 4) Kemudahan untuk membuat catatan-catatan bagi pemakai selanjutnya.
- 5) Kesempatan khusus yang dapat ditampilkan oleh sarana-sarana visual dalam menunjang upaya belajar dari sebuah buku.

Adanya buku teks siswa juga belajar mandiri dan memperoleh pengetahuan materi di luar sekolah. Siswa dapat belajar sendiri di rumah. Buku teks dapat membuat siswa belajar sistematis untuk mempertegas kembali pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru, dapat mengulang materi dan untuk mengikuti pembelajaran berikutnya. Bukan hanya bagi guru dan siswa saja, bagi orang tua buku teks pun mempunyai peran tersendiri. Melalui buku teks, orang tua bisa memberikan arahan kepada anaknya apabila yang bersangkutan kurang memahami materi yang diajarkan di sekolah.

2.6.2 Jenis-jenis Buku Teks

Setiap jenjang pendidikan tentunya menggunakan buku teks untuk menunjang program pembelajaran. Mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Bukan

hanya pendidikan saja yang beragam, tetapi buku teks juga mempunyai aneka jenis atau ragam.

Menurut Tarigan (1986: 29) ada empat dasar patokan yang digunakan dalam mengklasifikasi buku teks. Dasar patokan tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) berdasarkan mata pelajaran atau bidang studi,
- 2) berdasarkan mata kuliah bidang yang bersangkutan,
- 3) berdasarkan penulisan buku teks, dan
- 4) berdasarkan jumlah penulis buku teks.

Buku teks memuat suatu materi pelajaran tertentu. Klasifikasi buku teks berdasarkan mata pelajaran atau bidang studi terdapat di SD, SMP, dan SMA.

Setiap jenjang sekolah memiliki sejumlah buku teks sesuai dengan jumlah mata pelajaran yang terdapat pada jenjang sekolah tersebut. Terdapat beberapa jenis buku teks sesuai dengan mata pelajaran. Salah satu contoh buku teks berdasarkan mata pelajaran atau bidang studi yaitu buku teks Pendidikan Bahasa Indonesia.

Kegiatan pembelajaran pada perguruan tinggi juga menggunakan buku teks. Klasifikasi buku teks yaitu berdasarkan mata kuliah bidang yang bersangkutan terdapat di perguruan tinggi. Contoh klasifikasi buku teks pada perguruan tinggi adalah buku teks menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan cara penulisan terdapat tiga jenis buku teks. Ketiga jenis tersebut, yakni sebagai berikut.

1) Buku Teks Tunggal

Buku teks tunggal yaitu buku teks yang hanya terdiri atas satu buku saja.

Contoh buku teks tunggal antara lain:

- a. Wb, Iyan. 2007. *Anatomi Buku*. Bandung: Kolbu.
- b. Marggono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- c. Tarigan, 1986. *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*. Bandung: Aksara.

2) Buku Teks Berjilid

Buku teks berjilid ialah buku pelajaran untuk satu kelas tertentu atau untuk satu jenjang sekolah tertentu. Misalnya saja buku-buku mata pelajaran di sekolah.

Contoh buku teks berjilid antara lain:

- a. Depdikbud. 1981. *Bahasa Indonesia I, II, dan III*. Jakarta: Proyek Pengadaan Buku Pelajaran Perpustakaan & Keterampilan SLU.
- b. Alisyahbana, Sultan Takdir. 1975. *Tata Bahasa Baru Bahasa Indonesia I dan II*. Jakarta: Dian Rakyat.
- c. Badudu, Y.S. *Sari Kesusastraan Indonesia I dan II*. Bandung: Pustaka Prima.

3) Buku Teks Berseri

Berdasarkan jumlah penulis buku teks, buku teks dikenal dengan dua jenis, yaitu buku teks dengan penulis tunggal dan buku teks dengan penulis kelompok. Penulis tunggal adalah penulis buku teks yang menyusun buku teks secara perseorangan/sendiri. Jadi, buku teks dengan penulis tunggal adalah buku teks yang disusun oleh perseorangan. Buku teks penulis kelompok adalah penulis buku teks yang terdiri dari beberapa orang untuk menyusun buku teks. Jadi Buku teks dengan penulis kelompok adalah buku teks yang disusun oleh beberapa orang atau kelompok/tim.

Berdasarkan uraian di atas jenis buku teks yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini, adalah buku teks bahasa Lampung untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII semester ganjil. Sajian penulisan menggunakan dialek A.

2.6.3 Anatomi Buku

Buku bukan hanya sekedar isi dan gambaran alur cerita maupun rangkaian kata biasa, buku harus bisa membagi kesan hingga dasar hati yang paling dalam. Namun, belum banyak orang yang menguasai dengan baik permasalahan yang berkaitan dengan buku. Hal ini terlihat dari buku-buku yang belum menerapkan pola baku (standar penerbit buku) berkaitan dengan fisik sebuah buku. Bagian-bagian fisik inilah yang disebut anatomi buku.

Iyan Wb. dalam bukunya "*Anatomi Buku*" (2007) menyebutkan ada tiga bagian mengenai halaman buku, yaitu halaman pendahuluan, halaman teks isi, dan halaman penyudah.

1) Halaman Pendahulu

Halaman pendahulu merupakan bagian depan sebuah buku sesudah sampul. Bagian ini merupakan sejumlah halaman berisi teks maupun tidak yang mendahului halaman teks dan halaman penyudah. Halaman pendahulu buku teks dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu halaman: prancis, judul utama, hak cipta, persembahan, ucapan terima kasih, sambutan, kata pengantar, prakata, daftar isi, daftar table, daftar singkatan dan akronim, daftar lambang, daftar ilustrasi, dan pendahuluan (Wb., 2007: 6). Bagian-bagian halaman pendahulu dapat dicantumkan semua di dalam sebuah buku dan dapat juga tidak. Oleh karena itu pertimbangan pencantuman bagian-bagian halaman pendahulu di dalam sebuah buku didasarkan kebutuhan buku tersebut.

2) Halaman Teks Isi

Sebagaimana namanya, halaman teks isi adalah inti dari sebuah buku. Oleh karena itu, halaman teks isi harus disusun secara terpadu dengan halaman lainnya. Apabila kita mencermati isi beberapa buku teks umum, kita akan menemukan unsur-unsur yang hampir sama di dalam setiap buku meskipun juga terdapat sejumlah unsur yang berbeda. Unsur-unsur yang lazim terdapat dalam buku teks yaitu: judul bab, penomoran bab, alenia teks, penomoran teks, perincian, kutipan, ilustrasi, tabel, inisial, catatan samping, catatan kaki, dan bagian buku (Wb., 2007: 20-21). Tidak semua unsur yang tertera di atas terdapat di dalam buku. Pencantuman unsur-unsur tersebut bergantung pada kebutuhan buku tersebut. Misalnya, tidak setiap buku mencantumkan tabel dan ilustrasi.

3) Halaman Penyudah

Halaman penyudah adalah bagian akhir sebuah buku sebelum sampul belakang. Keberadaan halaman penyudah di dalam buku tidak dapat dipisahkan dengan dua halaman sebelumnya, yakni halaman pendahuluan dan halaman teks isi.

Seperti halnya halaman pendahulu dan halaman teks isi, halaman penyudah juga memiliki beberapa bagian. Bagian halaman penyudah yang lazim terdapat di dalam buku teks yaitu: halaman daftar pustaka, daftar istilah, catatan akhir, lampiran, indeks, dan pertanggungjawaban ilustrasi serta adanya biografi penulis dan iklan, formulir pemesanan buku, dan klub buku (Wb., 2007: 40).

Anatomi buku teks yang akan diwujudkan dalam penelitian ini yaitu buku teks yang memuat tiga bagian mengenai halaman buku. Yaitu halaman pendahuluan, halaman teks isi, dan halaman penyudah.

2.6.4 Sosok Buku Teks Bahasa Lampung

Sebagai buku pendidikan sosok buku teks mengikuti konvensi karya tulis ilmiah, baik bahan sajian, pengorganisasian bahan, penyajian bahan, maupun bahasa yang digunakan. Berikut adalah penjelasannya.

1. Bahan Sajian

Bahan yang disajikan dalam buku teks berupa ilmu pengetahuan bidang tertentu. Pada pelajaran bahasa Lampung, terdapat bahan sajian tentunya, yakni memuat ilmu pengetahuan bidang bahasa Lampung. Bahan yang disampaikan diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman siswa sasaran secara objektif, kritis, dan berdasarkan fakta terhadap bidang yang dipelajari. Dilihat dari jenisnya bahan yang disajikan digolongkan menjadi tiga, yaitu bahan sajian berjenis teori, sajian bahan berjenis gagasan, dan sajian bahan berjenis informasi.

a) Bahan sajian berjenis teori

Bahan sajian berjenis teori apabila yang dituangkan dalam buku teks didominasi oleh serangkaian definisi suatu konsep dan penjelasannya, disertai contoh-contoh yang mendukung, dan bukti-bukti yang ada.

b) Sajian bahan berjenis gagasan

Bahan sajian dikatakan berjenis gagasan apabila yang dituangkan dalam buku didominasi oleh pendapat, keyakinan, doktrin, petunjuk, dan sasaran.

c) Sajian bahan berjenis informasi

Bahan sajian dikatakan berjenis informasi apabila yang dituangkan dalam buku teks berupa uraian tentang serangkaian peristiwa, penggambaran fenomena atau gejala alam, atau penampilan kasus atau persoalan yang ada dalam kehidupan.

2. Pengorganisasian Bahan

Pola penyajian bahan bisa dibedakan menjadi empat jenis, yakni sebagai berikut.

a) Pengorganisasian bahan berupa urutan waktu

Pengorganisasian bahan berupa urutan waktu ini bisa dilakukan dengan dua model, yaitu urutan maju dan urutan mundur.

b) Pengorganisasian bahan berupa urutan ruang

Pengorganisasian bahan berupa urutan ruang bisa dilakukan dengan model berlawanan, model penjelajahan, dan model menyebar.

c) Pengorganisasian bahan berupa penalaran logis

Pengorganisasian bahan berupa penalaran logis bisa dilakukan dengan berbagai kemungkinan model, rincian dari yang umum ke khusus, klasifikasi dikotomis, dan klasifikasi paralel.

d) Pengorganisasian bahan berpola kausal

Pengorganisasian bahan berpola kausal bisa dilakukan dengan dua model, yaitu dari sebab ke akibat dan dari akibat ke sebab.

3. Penyajian Bahan

Penyajian bahan dibagi menjadi 3, yakni sebagai berikut.

a) Penyajian bahan berpola induktif.

Penyajian bahan dikatakan mengikuti pola pikir induktif apabila sajian bahannya diawali dengan penampilan fakta empiris yang diperoleh dari pengalaman inderai, dianalisis dengan sistematika tertentu dan disimpulkan.

b) Penyajian bahan berpola induktif.

Penyajian bahan dikatakan mengikuti pola pikir deduktif apabila sajian bahannya diawali dengan penampilan teori, dalil, pandangan, pendapat, informasi, atau pertanyaan-pertanyaan abstrak, dianalisis dengan menampilkan bukti, ilustrasi, atau pengalaman inderawi lainnya, lalu dimantapkan.

c) Penyajian bahan berpola campuran

Penyajian bahan dikatakan mengikuti pola pikir campuran apabila sajian bahannya diawali dengan penampilan teori dan fakta empiris, dianalisis mengikuti pola tertentu, lalu ditutup dengan memantapkan.

2.6.5 Kelayakan Buku Teks Berdasarkan (BSNP)

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menetapkan kriteria kualitas buku teks pelajaran yang memenuhi syarat kelayakan, meliputi empat komponen yaitu; (1) kelayakan isi, (2) kelayakan penyajian, (3) kelayakan kebahasaan, (4) kelayakan kegrafikan. Empat unsur kelayakan tersebut dijabarkan dalam bentuk indikator-indikator yang cukup rinci sehingga siapa saja (baik penilai buku teks yang ditunjuk oleh BNSP, penulis buku teks, guru dan siswa pemakai buku teks, maupun masyarakat umum) dapat menerapkannya. Bagi penilai buku teks, instrumen ini dipakai sebagai dasar penentuan kualitas buku teks sebagai buku standar. Bagi penulis buku teks, instrumen ini dapat dipakai sebagai dasar pengembangan atau penulisan buku teks sehingga hasilnya tidak menyimpang dari harapan BNSP. Bagi guru, siswa, dan masyarakat umum, instrumen ini dapat dipakai untuk kepentingan pembelajaran di tingkat satuan pendidikan tertentu.

2.6.5.1 Kelayakan Kefrafikan

Kelayakan kegrafikan buku teks, meliputi: (1) ukuran buku, (2) desain kulit buku; (3) desain isi buku (Muslich, 2010: 305). Ketiga hal tersebut diuraikan sebagai berikut.

1) Ukuran buku

Indikator ukuran buku, yaitu sebagai berikut.

a) Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO

Ukuran buku teks adalah A4 (210 x 297 mm), A5 (148 x 210 mm), dan B5 (176 x 250 mm). Toleransi perbedaan ukuran antara 0-20 mm.

b) Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku

Pemilihan ukuran buku teks perlu disesuaikan dengan materi isi buku berdasarkan bidang studi tertentu. Hal ini akan memengaruhi tata letak bagian isi dan jumlah halaman buku.

2) Desain kulit buku

Indikator desain kulit buku, yaitu sebagai berikut.

a) Tata letak

Penampilan unsur tata letak pada kulit muka, belakang, dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten. Penampilan pusat pandang (*center point*) yang baik. Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll.), proposional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi sesuai pola. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi tertentu. Menempatkan unsur tata letak konsisten dalam satu seri.

b) Tipografi kulit buku

Tipografi kulit buku berhubungan dengan penggunaan huruf yang menarik, dan mudah dibaca. Ukuran huruf, judul buku lebih dominan, dan proporsional dibandingkan (ukuran buku, nama pengarang, dan penerbit). Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang.

c) Penggunaan huruf

Penggunaan huruf tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf. Tidak menggunakan huruf hias dan jenis huruf sesuai dengan huruf isi buku.

d) Pencerminan isi buku, meliputi:

Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai realita. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola. Pemisahan antarparagraf jelas.

e. Desain Isi Buku

1) Keharmonisan tata letak

Bidang cetak dan margin proporsional. Margin dua halaman yang berdampingan proposional. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.

2) Kelengkapan tata letak

Judul bab, subjudul bab, dan angka halaman/folio, ilustrasi, dan keterangan gambar.

3) Daya pemaham tata letak

Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, dan angka halaman. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu halaman.

4) Daya pemahaman tata letak

Tipografi isi buku meliputi kesederhanaan, daya keterbacaan, dan daya kemudahan pemahaman.

5) Ilustrasi isi

Ilustrasi isi meliputi: pemerjelas, pemermudah pemahaman, dan kedayatarikan ilustrasi isi.

2.6.5.2 Kelayakan Penyajian

Pada kelayakan penyajian, ada tiga indikator yang harus diperhatikan, yaitu (1) teknik penyajian; (2) penyajian pembelajaran; dan (3) kelengkapan penyajian (Muslich, 2010: 297).

1. Teknik Penyajian

Indikator teknik penyajian buku teks ada tiga poin, yaitu sistematika penyajian, keruntutan penyajian, dan keseimbangan antarbab.

a. Sistematika Penyajian

Setiap bab dalam buku teks minimal memuat pembangkitan motivasi, pendahulu dan isi. Pembangkit motivasi dapat disajikan dalam bentuk gambar, ilustrasi, foto, sejarah, susunan kalimat, atau contoh penggunaan dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan topik yang akan disajikan. Pendahulu minimal memuat materi prasyarat yang diperlukan oleh siswa untuk memahami pokok bahasan yang akan disajikan. Isi memuat hal-hal yang tercakup dalam subkomponen kelayakan isi.

Menurut Woodworth dan Marques (Mustaqim, dkk. 2010: 72), motif adalah suatu tujuan jiwa yang mendorong individu untuk aktivitas-aktivitas tertentu, dan untuk tujuan-tujuan tertentu terhadap situasi di sekitarnya. Motivasi dalam buku teks dapat berupa gambar, ilustrasi, foto, atau contoh penggunaan dalam kehidupan

sehari-hari yang sesuai dengan topik yang akan disajikan dapat menumbuhkan sikap positif. Fungsi dari gambar dan perkataan-perkataan yang membangun sikap positif itu adalah sebagai berikut.

- 1) Membangun sikap mental tingkah laku yang bertanggung jawab.
- 2) Siswa terpacu untuk mengerjakan tugas dengan baik.
- 3) Mau menerima kritik dan memperbaiki diri untuk pendidikan yang lebih baik.
- 4) Tidak membiarkan tugas atau pelajaran terlantar.
- 5) Tidak boros dengan waktu dan sebagainya.
- 6) Menumbuhkan sikap yang tekun dan sungguh-sungguh mengerjakan tugas dan tidak mengeluh menghadapi kesulitan serta selalu mengusahakan perbaikan
(Kurniasih dan Sani, 2014: 50).

b. Keruntutan Penyajian

Penyajian dalam buku teks sesuai alur berpikir induktif atau deduktif. Penyajian alur berpikir induktif (khusus ke umum) untuk membuat kesimpulan dari suatu fakta atau data. Penyajian alur berfikir deduktif (umum ke khusus) untuk menyatakan kebenaran suatu proposisi. Konsep disajikan dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sederhana ke yang kompleks, atau dari yang informal ke yang formal sehingga siswa dapat memahami materi pokok yang baik.

Menalar yaitu proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta kata empiris yang dapat diobservasikan untuk memperoleh kesimpulan berupa pengetahuan (Daryanto, 2014: 70). Proses menalar ada dua cara, yaitu penalaran induktif dan deduktif.

Menurut Muslich (2010: 71-72) penyajian bahan dikatakan mengikuti pola pikir induktif apabila sajian bahannya diawali dengan penampilan fakta empiris yang diperoleh dari pengalaman inderawi, dianalisis dengan sistematika tertentu dan disimpulkan. Penyajian bahan dikatakan mengikuti pola pikir deduktif apabila sajian bahannya diawali dengan penampilan teori, dalil, pandangan, pendapat, informasi, atau pertanyaan-pertanyaan abstrak, dianalisis dengan menampilkan bukti, ilustrasi, atau pengalaman inderawi lainnya, lalu dimantapkan.

c. Keseimbangan Antarbab

Uraian substansi antarbab (tercermin dalam jumlah halaman) tersaji secara proporsional dengan tetap mempertimbangkan KI dan KD. Uraian substansi antarsubbab dalam bab (tercermin dalam jumlah halaman) juga tersaji secara proporsional dengan mempertimbangkan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Pendahuluan dalam bab lebih rinci adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan latar belakang informasi singkat tentang judul bab kepada pembaca.
- 2) Merangsang minat pembaca untuk terus melanjutkan membaca bagian berikutnya..
- 3) Menunjukkan susunan atau organisasi isi bab.
- 4) Memberitahukan bagian-bagian utama bab (subjudul bab).
- 5) Menyatakan tujuan bab atau pelajaran yang akan dicapai (Kurniasih dan Sani, 2014: 91).

2. Penyajian Pembelajaran

Indikator penyajian pembelajaran dalam buku teks diarahkan pada hal-hal berikut.

Penyajian materi dalam buku teks bersifat interaktif dan partisipatif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri, misalnya, dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan, gambar yang menarik, kalimat-kalimat ajakan, kegiatan (termasuk kegiatan kelompok).

Pemerintah telah menerapkan Kurikulum 2013, yang menuntut siswanya aktif. Pembelajaran yang disajikan juga harus berpusat pada peserta didik atau siswa. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memiliki beberapa ciri, antara lain sebagai berikut.

- a) Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dengan motivasi dari dalam dirinya (motivasi intrinsik).
- b) Topik atau materi pelajaran harus menarik minat siswa untuk belajar.
- c) Pengalaman belajar diperoleh melalui aktivitas yang relevan dengan pengetahuan dan keterampilan yang perlu dikuasai dan dibutuhkan oleh siswa (Sani, 2014: 266).
- d) Mengembangkan Keterampilan Proses

Penyajian dan pembahasan dalam buku teks lebih menekankan pada keterampilan proses (berfikir dan psikomotorik) sesuai dengan kata kerja operasional pada KI dan KD, bukan hanya pada perolehan hasil akhir.

- e) Memerhatikan Aspek Keselamatan Kerja

Kegiatan yang disajikan untuk mengembangkan keterampilan proses aman dilakukan oleh siswa. Bahan, peralatan, tempat, dan bentuk kegiatan yang dilakukan tidak mengandung bahaya bagi siswa. Apabila ada resiko bahaya, maka perlu ada petunjuk yang jelas. Memuat tugas observasi, investigasi, eksplorasi, atau inkuiri. Materi dalam buku menyajikan masalah kontekstual.

Masalah yang dapat merangsang tumbuhnya pemikiran kritis, kreatif, atau inovatif. Memuat *Hands-on Activity* dan variasi penyajian.

Tugas observasi dilakukan untuk mengenal, mendeteksi pola, fenomena yang sama/berulang, atau ciri-ciri untuk membangun pengetahuan siswa secara informal. Invertigasi adalah suatu aktivitas dalam memecahkan masalah yang berpeluang memiliki lebih dari satu jawaban. Eksplorasi adalah kegiatan yang diawali dengan masalah, pengumpulan data atau informasi, analisis data, dan diakhiri dengan penyimpulan. Inkuiri adalah suatu proses menyusun pertanyaan-pertanyaan dan mengumpulkan data yang relevan serta membuat kesimpulan berdasarkan data tersebut.

Materi dalam buku menyajikan masalah kontekstual yang akrab, menarik atau bermanfaat bagi siswa. Masalah kontekstual sedapat mungkin dimunculkan pada bagian awal sajian dengan maksud untuk memfasilitasi penemuan konsep, prinsip, atau prosedur. Masalah tersebut dapat pula disajikan di bagian akhir sebagai uji pemahaman, ilustrasi aplikasi, atau generalisasi.

Penyajian materi dalam buku teks memuat masalah yang dapat merangsang tumbuhnya pemikiran kritis, kreatif, atau inovatif. Berpikir kritis menurut Fisher (2009:2) adalah proses memikirkan pelbagai hal secara lebih mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan dan lain sebagainya, daripada menerima berbagai hal dari orang lain sebagian besarnya secara pasif. Sajian materi yang dapat menumbuhkan berpikir kritis adalah sajian materi yang membuat siswa tidak lekas percaya, selalu berusaha menemukan kesalahan atau kekeliruan, atau tajam analisisnya dalam menguji kebenaran

jawaban. Sajian materi yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa ditandai oleh dimilikinya daya cipta siswa yang tinggi atau kemampuan siswa dalam mencipta.

Selain hal tersebut di atas, materi diupayakan dapat menumbuhkan inovasi siswa. Inovasi dimaknai sebagai pembaruan atau perubahan dengan ditandai oleh adanya hal yang baru (Ruhimat, 2013: 220). Sajian materi yang dapat menumbuhkan inovasi ditandai oleh adanya pembaruan atau kreasi baru dalam gagasan atau metode penyajian. Penyajian dalam teks hendaknya memuat *hands-on activity* yang merupakan bagian dari upaya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran untuk menemukan dan mengidentifikasi. Aktivitas ini dapat memacu siswa untuk berinteraksi dan mengomunikasikan gagasan yang sedang dipelajari. Aktivitas ini berupa kegiatan nyata yang antara lain meliputi mengidentifikasi, memotong atau menggunting, memasangkan, atau menyusun benda sehingga terbentuk suatu pola atau keteraturan yang merupakan sifat, rumus, atau teori.

Pada variasi penyajian materi disajikan dengan berbagai metode agar tidak membosankan, misalnya deduktif (umum ke khusus), induktif (khusus ke umum). Demikian pula, digunakan berbagai jenis ilustrasi (gambar, foto, grafik, tabel, atau peta) untuk mendukung materi yang disajikan. Untuk ilustrasi-ilustrasi yang dilindungi, harus dicantumkan sumbernya.

3. Kelengkapan Penyajian

Indikator kelengkapan penyajian dalam buku teks diarahkan pada hal-hal berikut.

a. Bagian Pendahuluan

Pada bagian awal buku teks terdapat prakata, petunjuk penggunaan, dan daftar isi dan/atau daftar simbol atau notasi. Prakata adalah sebuah pengantar dari penulis yang berisi ulasan tentang maksud dan metode yang digunakan penulis dalam menulis bukunya (Wb., 2007: 14). Prakata memuat secara umum isi buku yang dibahas. Petunjuk penggunaan memuat penjelasan, tujuan, isi buku, serta petunjuk pemakaian buku bagi siswa untuk mempelajarinya. Daftar isi adalah tampilan semua judul bagian yang terdapat di dalam buku, seperti, judul bab, subbab, pasal, dan subpasal. Daftar isi memberikan gambaran mengenai isi buku yang diikuti dengan nomor halaman kemunculan. Daftar simbol atau notasi merupakan kumpulan simbol atau notasi beserta penjelasannya yang dilengkapi dengan nomor halaman kemunculan simbol atau notasi dan di sajikan secara alfabetis.

b. Bagian Isi

Penyajian materi dalam buku teks dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, tabel, yang disajikan secara jelas menarik, dan sesuai dengan topik yang disajikan sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Teks, tabel, dan gambar yang bukan buatan sendiri (dikutip dari sumber lain) harus menyebutkan rujukan atau sumber acuan. Rujukan atau sumber acuan dapat langsung disebutkan atau disertakan dalam daftar rujukan sumber. Sumber: Kurniasih dan Sani (2014: 48-51). Bagian isi juga terdapat rangkuman. Rangkuman merupakan kumpulan konsep kunci, bab yang dinyatakan dengan kalimat ringkas dan bermakna, serta memudahkan siswa untuk memahami isi bab. Rangkuman ini dapat disajikan pada akhir setiap bab agar siswa dapat mengingat kembali hal-hal penting yang telah dipelajari.

c. Bagian Penyudah

Pada akhir buku teks terdapat daftar pustaka, indeks subyek, daftar istilah (*glosarium*), daftar simbol atau notasi dapat dicantumkan pada akhir buku. Pembuatan daftar pustaka merupakan bagian pekerjaan dalam penulisan ilmiah (Nurjamal dkk. 2013: 94). Hal ini sebagai bentuk tanggung jawab dan etika ilmiah bagi seorang penulis karena penulisannya didasarkan atas sejumlah informasi atau teori yang diperoleh dari sumber-sumber lain. Daftar pustaka menggambarkan bahan rujukan yang digunakan dalam penulisan buku yang digunakan dengan nama pengarang, (disusun secara alfabetis), tahun terbitan, judul buku, tempat dan nama penerbit.

Indeks subyek merupakan kumpulan kata penting, antara lain objek materi sajian, nama tokoh, atau pengarang yang diikuti dengan nomor halaman kemunculan dan disajikan secara alfabetis. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Wb. bahwa daftar indeks merupakan daftar perkara atau daftar istilah yang terdapat di dalam buku (2007: 48). Sedangkan daftar istilah (*glosarium*) merupakan kumpulan istilah penting beserta penjelasannya yang dilengkapi dengan nomor halaman kemunculan istilah secara alfabetis.

Komponen yang terakhir yang harus ada pada bagian penyudah adalah petunjuk pengerjaan (*hint*) atau jawaban soal latihan terpilih disajikan pada akhir suatu bab, akhir suatu bahasan, atau disertakan pada akhir buku.

2.6.5.3 Kelayakan Isi

Kelayakan isi, ada tiga indikator yang harus diperhatikan, yaitu (1) kesesuaian uraian materi dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang

terdapat dalam kurikulum mata pelajaran yang bersangkutan; (2) keakuratan materi; dan (3) materi pendukung pembelajaran (Muslich, 2010: 292).

1. Kesesuaian Uraian Materi dengan KI dan KD

Indikator kesesuaian uraian materi dengan KI dan KD ini diarahkan pada hal berikut.

a. Kelengkapan Materi

Materi yang disajikan dalam buku teks minimal memuat semua materi pokok bahasan dalam aspek ruang lingkup yang mendukung tercapainya KI dan KD yang telah dirumuskan dalam kurikulum mata pelajaran yang bersangkutan.

b. Keluasan Materi

Penyajian konsep, definisi, prinsip, prosedur, contoh-contoh, dan pelatihan tercapainya KI dan KD. Materi (termasuk contoh dan latihan) dalam buku teks menjabarkan substansi minimal (fakta, konsep, prinsip, dan teori) yang terkandung dalam KI yang terdapat dalam buku teks sesuai dengan kebutuhan materi pokok yang mendukung KD.

c. Kedalaman Materi

Materi yang terdapat dalam buku teks memuat penjelasan terkait dengan konsep, definisi, prinsip, prosedur, contoh, dan pelatihan agar siswa dapat mengenali gagasan atau ide, mengidentifikasi gagasan, menjelaskan ciri suatu konsep atau gagasan, dapat mendefinisikan, menyusun formula/rumus/aturan, mengonstruksi pengetahuan baru, dan menerapkan pengetahuan sesuai dengan KI dan KD yang telah dirumuskan. Uraian materinya harus sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dituntut KI dan KD. Tingkat

kesulitan dan kerumitan materi disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

2. Keakuratan Materi

Indikator keakuratan materi diarahkan pada sasaran berikut.

a. Akurasi Konsep dan Definisi

Materi dalam buku teks harus disajikan secara akurat untuk menghindari miskonsepsi yang dilakukan siswa. Konsep dan definisi harus dirumuskan dengan tepat (*well defined*) untuk mendukung tercapainya KI dan KD.

b. Akurasi Prinsip

Prinsip yang merupakan salah satu aspek yang digunakan untuk menyusun suatu teori. Prinsip-prinsip yang tersaji dalam buku teks perlu dirumuskan secara akurat agar tidak menimbulkan multi tafsir bagi siswa.

- c. **Akurasi Prosedur** Prosedur merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai suatu sasaran tertentu. Prosedur harus dirumuskan secara akurat sehingga siswa tidak melakukan kekeliruan secara sistematis.

d. Akurasi Contoh, Fakta, dan Ilustrasi

Konsep, prinsip, prosedur, atau rumus harus diperjelas oleh contoh, fakta, dan ilustrasi yang disajikan secara akurat. Melalui cara demikian, siswa tidak hanya memahami suatu pengetahuan secara verbalistik.

e. Akurasi Sosial

Penguasaan siswa atas konsep, prinsip, prosedur, atau logaritma harus dibangun oleh soal-soal yang disajikan secara akurat.

3. Materi Pendukung Pembelajaran

Indikator materi pendukung pembelajaran diarahkan pada hal-hal berikut.

a. Kesesuaiannya dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Materi (termasuk contoh, latihan, dan daftar pustaka) yang terdapat dalam buku teks harus sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

b. Keterkinian *fitur*, contoh, dan rujukan.

Fitur (termasuk uraian, contoh, dan latihan) mencerminkan peristiwa atau kondisi terkini. Keterkinian ini terlihat pada sumber atau rujukan yang digunakan. Pada umumnya rujukan yang layak digunakan dalam buku teks maksimal menggunakan rujukan lima tahun terakhir.

c. Penalaran (*Reasoning*)

Penalaran ini berperan pada saat siswa harus membuat kesimpulan. Oleh karena itu materi dalam buku teks perlu memuat uraian, contoh, tugas, pertanyaan, atau soal latihan yang mendorong siswa untuk secara runtut membuat kesimpulan yang sah (valid). Materi dapat pula memuat soal-soal terbuka (*open-ended problem*), yaitu soal-soal yang menuntut siswa untuk memberikan jawaban atau strategi penyelesaian yang bervariasi.

d. Pemecahan masalah (*Problem Solving*)

Untuk menumbuhkan kreativitas siswa, sajian materi dalam buku teks perlu memuat beragam strategi dan latihan pemecahan masalah. Pemecahan masalah meliputi memahami masalah, merancang model, memeriksa hasil (mencari solusi yang layak), dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

d. Keterkaitan antarkonsep

Keterkaitan antarkonsep dalam buku teks dapat dimunculkan dalam uraian atau contoh. Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam membangun jaringan pengetahuan yang utuh. Selain itu, perlu juga ditunjukkan keterkaitan antara pelajaran satu dan pelajaran atau keterkaitan antara materi yang sedang dipelajari dan kehidupan sehari-hari agar siswa menyadari manfaat materi tersebut dalam kehidupan.

f. Komunikasi (*Write and Talk*)

Penyajian bahasanya mencerminkan “berkomunikasi langsung” dengan siswa sasaran. Ini berarti sesuai dengan prinsip komunikasi. Siswa sasaran diposisikan sebagai orang kedua, sedangkan buku teks (sebagai wakil penulis) diposisikan sebagai orang pertama. Materi dalam buku teks hendaknya memuat contoh atau latihan untuk mengomunikasikan gagasan, baik secara tertulis maupun secara lisan, untuk memperjelas keadaan atau masalah yang sedang dipelajari atau dihadapi.

g. Penerapan (aplikasi)

Materi dalam buku teks hendaknya memuat uraian, contoh, atau soal-soal yang menjelaskan penerapan suatu konsep dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat menerapkan dalam kehidupan nyata setiap konsep yang dipelajari.

h. Kemenarikan Materi

Materi dalam buku teks hendaknya memuat uraian, strategi, gambar, foto, sketsa, cerita sejarah, contoh, atau soal-soal menarik yang dapat menimbulkan

minat siswa untuk mengkaji lebih jauh. Apabila siswa tertarik terhadap materi yang dipelajari, ia akan terangsang untuk mempelajarinya lebih jauh.

i. Mendorong untuk Mencari Informasi Lebih Jauh

Materi dalam buku teks hendaknya memuat tugas-tugas yang mendorong siswa untuk memperoleh informasi lebih lanjut dari berbagai sumber lain seperti internet, buku, dan artikel.

j. Materi Pengayaan (*enrichment*)

Materi dalam buku teks sebaiknya menyajikan uraian, contoh-contoh, atau soal-soal pengayaan yang berkaitan dengan topik yang dibicarakan sehingga sajian materinya lebih luas atau lebih dalam daripada materi yang dituntut KD. Dengan pengayaan ini, diharapkan siswa mempunyai kompetensi yang lebih luas dan kaya.

2.6.5.4 Kelayakan Bahasa

Kelayakan bahasa, ada 3 indikator yang harus diperhatikan, yaitu (1) kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa; (2) pemakaian bahasa yang komunikatif; (3) pemakaian bahasa memenuhi syarat keruntutan dan keterpaduan alur berpikir (Muslich, 2010: 303).

1) Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa

Indikator pemakaian bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, yaitu sebagai berikut.

a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual

Bahasa yang digunakan dalam buku teks untuk menjelaskan konsep atau aplikasi konsep atau ilustrasi sampai dengan contoh yang abstrak sesuai dengan

tingkat intelektual siswa (yang secara imajinatif dapat dibayangkan oleh siswa).

b. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Sosial Emosional

Bahasa yang digunakan dalam buku teks sesuai dengan kematangan sosial emosional siswa dengan ilustrasi yang menggambarkan konsep-konsep mulai dari lingkungan terdekat (lokal) sampai dengan lingkungan global.

2) Kekomunikatifan

Indikator pemakaiann bahasa yang komunikatif diarahkan pada hal-hal berikut.

a. Keterbacaan Pesan

Pesan dalam buku teks disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, tidak menimbulkan makna ganda (menggunakan kalimat efektif), dan lazim dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia sehingga mendorong siswa untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas.

b. Keterbacaan Kaidah Bahasa Lampung

Kata dan kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu pada kaidah bahasa Lampung. Penggunaan istilah yang menggambarkan suatu konsep, prinsip, asas atau sejenisnya harus tepat makna, dan konsisten.

3) Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir

Indikator keruntutan dan keterpaduan alur pikir pemakaian bahasa yaitu sebagai berikut.

a. Keruntutan dan Keterpaduan Antarbab

Penyampaian pesan antara satu bab dan bab lain yang berdekatan dan antar subbab dalam bab mencerminkan hubungan yang logis.

b. Keruntutan dan Keterpaduan Antarparagraf

Penyampaian pesan antarparagraf yang berdekatan dan antar kalimat dalam paragraf mencerminkan hubungan logis.

2.7 Kurikulum 2013

Kurniasih dan Sani (2014: 3) mengatakan bahwa kurikulum merupakan alat yang sangat penting bagi keberhasilan suatu pendidikan. Kurikulum ibarat jantung pendidikan, jika jantung itu berfungsi dengan baik maka keseluruhan badan pun akan berfungsi dengan baik. Demikian dengan kurikulum. Jika kurikulum itu dapat berfungsi dengan baik maka tujuan dan sasaran pendidikan akan tercapai. Kurikulum itu bersifat dinamis. Kurikulum terus beradaptasi dengan berbagai perubahan dan perkembangan yang ada. Perubahan ini dimaksudkan untuk menjawab tantangan zaman yang terus berubah dan untuk mempersiapkan peserta didik yang mampu bersaing di masa depan dengan segala kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Saat ini pemerintah telah menetapkan Kurikulum 2013 sebagai penyempurna dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

2.7.1 Buku Teks Bahasa Lampung Berdasarkan Kurikulum 2013

Pembelajaran bahasa Lampung memiliki tujuan untuk menanamkan pemahaman atas empat keterampilan berbahasa sekaligus cakap dan terampil dalam

menggunakan empat keterampilan tersebut. Keempat keterampilan berbahasa tersebut adalah berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.

Kompetensi yang dituangkan pada Kurikulum 2013, menempatkan bahasa Lampung tidak hanya difungsikan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir. Bahasa adalah sarana untuk mengekspresikan gagasan, dan sebuah gagasan yang utuh biasanya direalisasikan dalam bentuk teks. Teks dimaknai sebagai ujaran atau tulisan yang bermakna, yang memuat gagasan yang utuh. Adanya asumsi tersebut, fungsi pembelajaran bahasa adalah mengembangkan kemampuan memahami dan menciptakan teks karena komunikasi terjadi dalam teks atau pada tataran teks. Pembelajaran berbasis teks inilah yang digunakan sebagai dasar pengembangan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Lampung, untuk ranah pengetahuan, dan keterampilan dalam Kurikulum 2013 (Priyatni, 2014: 37).

Menurut Anderson (dalam Priyatni, 2014: 65) fakta menunjukkan bahwa manusia hidup dalam dunia kata-kata. Apabila kata-kata dirangkai untuk mengomunikasikan gagasan/makna, sebenarnya kita telah menciptakan teks. Ketika mengekspresikan gagasan dalam bentuk teks, kita harus memilih kata-katadan memiliki strategi untuk menyajikan kata-kata itu agar gagasan tersampaikan dengan baik, yang sangat ditentukan oleh tujuan dan situasi (konteks). Pembelajaran Bahasa Lampung merupakan mata pelajaran muatan lokal yang wajib diajarkan di seluruh jenjang pendidikan. Arah pembelajaran pada semua jenjang pendidikan adalah sama, yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana tercantum dalam kurikulum yang berlaku.

Pembelajaran bahasa dalam Kurikulum 2013 menggunakan teks sebagai sarana pembelajaran. Belajar bahasa Lampung juga termasuk belajar Bahasa, maka sarannya juga menggunakan berbagai teks. Pada jenjang SMP/MTs terdapat delapan jenis teks, yaitu teks narasi, teks deskripsi, teks eksposisi, teks cerita moral, teks ulasan, teks diskusi, teks cerita biografi, dan teks observasi (Lampiran KI KD Pergub No.39 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Wajib Bahasa dan Aksara Lampung).

Pada kompetensi dasar ranah keterampilan, peserta didik dituntut untuk memproduksi teks, menelaah, dan menyuntingnya, merevisi, dan membuat rekonstruksi teks. KD ini jelas menuntut peserta didik memproduksi teks utuh yang bermakna baik lisan maupun tulis, bukan menulis penggalan teks yang tidak bermakna. Pembelajaran bahasa berbasis teks memang mengutamakan kebermaknaan (Priyatni, 2014: 43).

Pembelajaran berbasis teks mendorong peserta didik untuk membaca dan membaca. Pada KD ranah kognitif, peserta didik dituntut untuk memahami tiap jenis teks terpilih kemudian mendekonstruksi struktur isi dan fitur bahasanya. Peserta didik diharuskan untuk membaca, teks autentik dan utuh, bukan membaca penggalan teks. Pada KD ranah afektif, peserta didik diharapkan memiliki respons dari teks-teks sehingga timbul sikap aplikasi dari teks untuk mampu menghargai dan menghayati dengan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

Untuk mata pelajaran Bahasa Lampung Kurikulum sudah ada, namun penyebarannya belum merata karena keterbatasan pemerintah dalam anggaran. Sedangkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum tersebut sudah dilampirkan pada Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 tahun 2014. Penyebaran KI dan KD sudah disebarakan melalui pelatihan-pelatihan dan seminar-seminar yang diselenggarakan oleh Pemerintah Daerah dan Dinas Pendidikan provinsi Lampung, sehingga KI dan KD tersebut bisa dijadikan acuan penyusunan buku teks.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan acuan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada pada lampiran tersebut. Lampiran KI KD untuk tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama adalah sebagai berikut.

KELAS VIII

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
8.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	8.1.1 Mensyukuri, menghargai dan menghayati keberadaan bahasa Lampung sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa sebagai sarana komunikasi melalui kegiatan memahami pepaccur, wacana deskripsi lamban balak, mantra dan surat.
8.2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	8.2.1 Menunjukkan perilaku Piil pesenggiri dan proaktif dalam menggunakan bahasa Lampung untuk memahami pepaccur, wacana deskripsi lamban balak, mantra dan surat
8.3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan	8.3.1 Mengidentifikasi, menelaah dan memahami teks pepaccur sesuai dengan kaidah- kaidahnya

<p>prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p>	<p>8.3.2 Mengidentifikasi, menelaah, dan memahami teks wacana deskripsi lamban balak dengan benar</p> <p>8.3.3 mengidentifikasi, menelaah dan memahami, dan teks mantra sesuai dengan kaidah- kaidahnya</p> <p>8.3.4 Mengidentifikasi, menelaah dan memahami, dan teks surat sesuai dengan kaidah-kaidahnya</p>
<p>8.4 Mengolah, menyaji, dan menalar 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</p>	<p>8.4.1 Menafsirkan, menanggapi dan mengekspresikan teks pepaccur sesuai dengan kaidah- kaidahnya secara lisan dan tulisan</p> <p>8.4.2 Mengungkapkan dan menjelaskan informasi pada teks wacana deskripsi lamban balak dengan benar secara lisan dan tulisan</p> <p>8.4.3 Menafsirkan, menanggapi dan mengekspresikan teks mantra sesuai dengan kaidah- kaidahnya secara lisan dan tulisan</p> <p>8.4.4 Menyusun dan menulis teks surat sesuai dengan kaidah- kaidahnya secara lisan dan tulisan.</p>

Berdasarkan uraian kompetensi inti dan kompetensi dasar, peneliti membatasi pada kompetensi dasar ranah kognitif, dan ranah psikomotor nomor: 8.3.1-8.4.1, 8.3.2-8.4.2, 8.3.3-8.4.3, dan 8.3.4-8.4.4.

2.8 Dasar Pengembangan Buku Teks

Dasar pengembangan buku teks ini adalah hasil dari analisis kebutuhan berupa pengetahuan tentang ketersediaan buku teks, karakteristik siswa (gaya belajar), pandangan tentang media visual berupa buku teks, pendekatan dan model pembelajaran bahasa Lampung pada Kurikulum 13.

a. Hasil dari Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran Bahasa Lampung, diperoleh kesimpulan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran Bahasa Lampung masih kurang, ditandai dengan hasil belajar yang rendah. Hal ini dikarenakan masih sedikitnya buku teks yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pelajaran Bahasa Lampung, sehingga pendidik mata pelajaran Bahasa Lampung menyimpulkan perlunya dikembangkan suatu buku teks yang dapat membantu peserta didik maupun pendidik dalam mempelajari materi pada matapelajaran Bahasa Lampung di Kelas VIII.

b. Pemilihan Bahan Ajar Buku Teks

Pemilihan buku teks ini dalam penelitian ini didasari oleh karakteristik umum peserta didik. Karakteristik peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini gaya belajar dan usia peserta didik. Deporter dan Hernacki dalam Halim (2012: 143) menyatakan bahwa gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari cara seseorang menyerap informasi, kemudian mengatur dan mengolah informasi tersebut menjadi bermakna. Kemampuan menyerap informasi setiap siswa cenderung berbeda berdasarkan modalitas belajarnya.

Ada siswa yang memiliki kecenderungan menyerap informasi lebih maksimal melalui indra penglihatan (visual), ada yang melalui indra pendengaran (auditorial), sementara yang lain maksimal menyerap informasi melalui aktifitas fisik atau tubuh (kinestik atau belajar somatis). Ada juga yang menggunakan ketiganya. Upaya guru mengenali modalitas belajar siswa sangat diharapkan dalam membantu memaksimalkan fungsi dominasi otak siswa sebagai bentuk

kemampuan mengatur dan mengelola informasi melalui berbagai aktifitas fisik dan mental.

Berdasarkan tahap-tahap perkembangan kognitif manusia Jean Piaget, peserta didik kelas VIII SMP umumnya berusia 14 tahun. Pada tahap ini mereka berada pada Tahap Formal Operations (11-12 tahun ke atas). Proses pemikiran tak lagi bergantung hanya pada hal-hal yang langsung dan riil, tetapi semakin logis. Anak sudah mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari solusi kemungkinan memecahkan masalah, berfikir berdasarkan hipotesis, merekonstruksi sejumlah informasi secara sistematis, menggunakan rasio dan logika, memahami arti simbolik, dan membuat perkiraan di masa depan serta berusaha mencari solusi problem kehidupan yang tiada berkesudahan.

Pengembangan bahan ajar visual buku teks ini sangat tepat dengan perkembangan kognitif manusia dan gaya belajar visual yang dimiliki peserta didik kelas VIII. Hal ini ditegaskan pula oleh Halim (2012: 149) yang menyatakan bahwa siswa yang bergaya belajar visual dapat dilihat dari ciri-ciri utama yaitu menggunakan modalitas belajar dengan kekuatan indra mata.

c. Pendekatan dan Model Pembelajaran

Merujuk Kurikulum 13 pembelajaran bahasa Lampung harus disajikan menggunakan pendekatan ilmiah (*saintifiks*), dan menggunakan model yang dianjurkan dalam Kurikulum 13, yaitu *discovery-inquiry based learning*, *problem based learning*, dan *project based learning*.

Pembelajaran dengan pendekatan *saintifiks* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif

mengontruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan pertanyaan, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, menarik kesimpulan serta mengomunkasikan kesimpulan (5M). Langkah-langkah tersebut dapat dilanjutkan dengan mencipta. (Kemendikbud RI, 2014: 8). Pembelajaran dengan pendekatan *saintifiks* antara didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut.

1. Berpusat pada peserta didik
2. Memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengontruksi konsep, hukum dan prinsip.
3. Mendorong terjadinya peningkatan kecakapan berpikir peserta didik.
4. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
5. Memberi kesempatan pada peserta didik untuk melatih kemampuan dalam komunikasi (Kemendikbud RI, 2014: 8-9).

2.9 Konsep Pembelajaran

Seorang pendidik dalam rangka mentransfer pengetahuan kepada peserta didik memerlukan suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan serta pengalaman agar dapat merubah tingkah laku yang dapat berguna untuk kehidupannya.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama dalam keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Konsep pembelajaran menurut Corey dalam Sagala (2012: 61) adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Sagala (2012: 62), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran adalah rangkaian suatu proses belajar yang difasilitasi oleh pendidik dalam rangka meningkatkan kemampuan berfikir untuk mendapatkan pengetahuan baru, meningkatkan kreatifitas dan merubah perilaku peserta didik.

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan, Permendikbud Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi, dan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, mengemukakan sejumlah prinsip pembelajaran sebagai berikut.

1. Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu.
2. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar.
3. Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah.
4. Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi.
5. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu.

6. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multiidimensi.
7. Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif; peningkatan dan keseimbangan antaraketerampilan fisikal (*hardskill*), dan keterampilan mental (*softskill*).
8. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat (Kemendikbud RI, 2014: 6).

Berdasarkan konsep bahwa pembelajaran itu adalah sebuah proses dan proses itu akan berjalan bila memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran, maka penggunaan buku teks bahasa Lampung sebagai bahan ajar juga memerlukan strategi pembelajaran dengan menggunakan model-model pembelajaran tertentu.

2.10 Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar selama proses pembelajaran. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa ditentukan oleh kerelevansian dalam penggunaan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Tujuan pembelajaran akan dicapai dengan penggunaan model yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan dalam tujuan pembelajaran (Djamarah, 2002).

Ada tiga pilihan model pembelajaran, yaitu kompetisi, individual, dan *cooperative learning*.

Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong

royong”. Pada sistem ini, guru bertindak sebagai fasilitator. Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif (Anita Lie, 2008).

Raharjo (2007) mengartikan *cooperative* sebagai bentuk kerja sama dalam mencapai tujuan bersama. *Cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata sehingga dalam bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok dapat meningkatkan motivasi, produktivitas, dan hasil belajar.

Kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Belajar kooperatif merupakan pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk mengoptimalkan proses belajarnya. Menurut (Slavin, 2008), pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi nara sumber bagi teman yang lain untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru.

Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri:

1) Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif; 2) Kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah; 3) Jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula; 4) Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan.

Menurut Lie (2008) menyatakan bahwa ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas model *cooperative learning*, yaitu pengelompokan, semangat gotong royong, dan penataan ruang kelas. Ibrahim dkk. (2000) menyatakan bahwa prinsip-prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: 1) siswa dalam kelompok harus beranggapan bahwa mereka sehidup sepenangungan bersama; 2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya; 3) siswa harus melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama; 4) siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya; 5) Siswa akan dikenakan evaluasi atau penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok; 6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses pembelajaran; 7) Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Menurut Johnson (1989) dalam Lie (2008) suasana belajar *cooperative learning* menghasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif, dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan siswa. Sementara Richard (2008) menyatakan struktur tujuan kooperatif terjadi apabila siswa dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh kelompok belajarnya. Maka dari itu setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Siswa dalam situasi *cooperative learning* dituntut untuk mengerjakan tugas yang sama secara bersama-sama, dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas tersebut. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu: 1) meningkatkan hasil akademik; 2) toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman; 3) untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Nurhadi (2004) menyebutkan adanya beberapa keuntungan metode pembelajaran kooperatif, antara lain: 1) meningkatkan kepekaan, dan kesetiakawanan sosial; 2) kreasi, dan perilaku sosial; 3) menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois; 4) membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa; 5) meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia; 6) meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif; 7) meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik; 8) meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnik, kelas sosial, dan agama.

Menurut Muslimin Ibrahim (2000: 20-22), beberapa model pembelajaran kooperatif telah dikembangkan oleh para ahli, antara lain adalah *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*, *Teams Accelerated Instruction (TAI)*, *Jigsaw*, Penelitian Kelompok atau *Group Investigation*, dan *Teams Games Tournament (TGT)*. Peneliti hanya akan memaparkan salah satu model kooperatif saja, yaitu *Teams Games Tournament (TGT)* untuk pembatasan uraian supaya sesuai dengan tujuan penelitian.

2.11 Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Pelaksanaan metode ini, menempatkan siswa dalam tim belajar yang terdiri atas empat, lima, sampai enam orang, yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran.

Selanjutnya, diadakan turnamen, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. *Teams-Games-Tournament (TGT)* menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual Robert E. Slavin (2008).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar, Kiranawati (2007). Menurut Robert E. Slavin (2008) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu; presentasi kelas, tim (kelompok), *game* (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok).

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti memilih menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk acuan pengembangan penelitian ini, karena tidak menutup kemungkinan buku teks ini juga bisa menggunakan model-model yang lain. Alasan peneliti menggunakan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament*, karena model ini siswa;

- 1) dapat memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain,
- 2) untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.
- 3) cocok untuk mengajarkan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam yaitu dengan satu jawaban benar,
- 4) bisa diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, semisal esai atau kinerja. Selain hal tersebut di atas pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.

- 5) siswa bekerja sama dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
- 6) siswa bekerja sama, untuk belajar bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya, memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik, dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok.

Alasan tersebut di atas diperkuat dengan pendapat pakar berikut ini.

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks (Trianto, 2007: 41).

Lebih lanjut (Trianto, 2007: 42) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan belajar kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif.

Model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan: (1) memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan teman, (2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompoten menilai (Agus Suprijono, 2011: 58).

Model pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan-kelebihan dibanding metode lain, di antaranya :

- 1) Meningkatkan kemampuan siswa
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri
- 3) Menumbuhkan keinginan menggunakan pengetahuan
- 4) Memperbaiki hubungan antar kelompok (Slavin, 1995:2)

Menurut Slavin (2008), model pembelajaran kooperatif juga mempunyai kelemahan, diantaranya sebagai berikut: 1) memerlukan persiapan yang rumit untuk pelaksanaannya; 2) apabila terjadi persaingan yang negatif maka hasilnya akan buruk; 3) apabila ada siswa yang malas atau ada yang ingin berkuasa dalam kelompoknya sehingga menyebabkan usaha kelompok tidak berjalan sebagaimana mestinya; 4) adanya siswa yang tidak memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dalam belajar kelompok.

Dari uraian pendapat pakar di atas antara keunggulan dan kelemahan model kooperatif peneliti memilih model *Teams Games Tournament*, karena karakteristik pembelajar bahasa Lampung sangat memerlukan interaksi sosial, kerja sama, dan diberi game yang menyenangkan, sehingga akan timbul gembira, kompetisi dan ada pembelajaran dalam situasi tersebut.

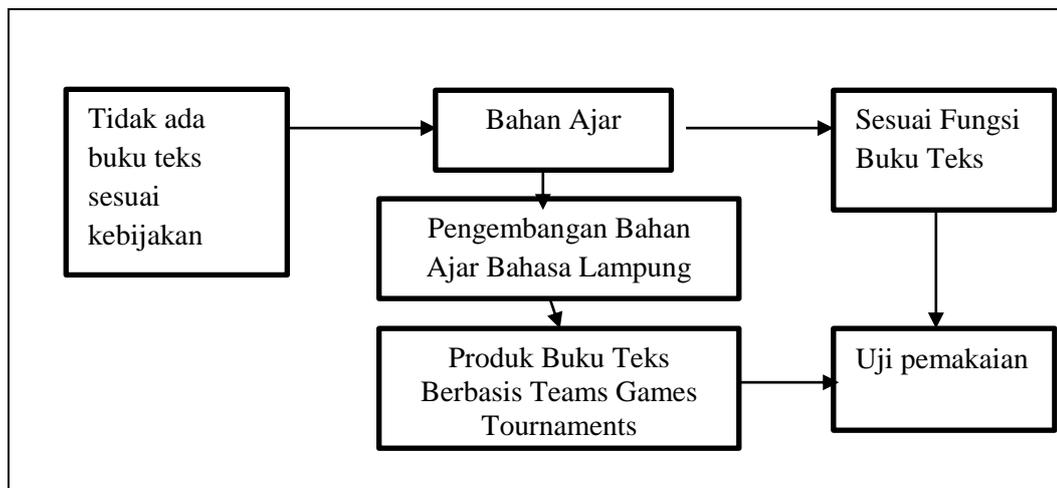
2.12 Kerangka Pikir Penelitian

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* (1992) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting (Sugiyono, 2013: 91).

Kerangka berpikir dalam penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitiannya hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti di samping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti (Sapto Haryoko, 1999) dalam (Sugiyono, 2010: 92).

Kerangka pikir penelitian ini diawali karena adanya masalah di kelas yaitu rendahnya aktivitas dan prestasi belajar siswa. Dilatarbelakangi dari beberapa teori, bahan ajar merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas. Dalam hal ini bahan ajar visual yang berupa buku teks yang akan dikembangkan sehingga aktivitas dan prestasi belajar peserta didik akan meningkat. Kerangka berpikir tersebut tertuang pada gambar berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian



Alur pikir yang bisa dijelaskan dari gambar di atas yaitu bahwa, pertama penelitian ini berawal dari tidak adanya suatu objek, tetapi kebijakan sudah berjalan, kemudian. Kedua objek yang tidak ada yaitu bahan ajar. Bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar yang sesuai dengan fungsinya berbentuk buku teks. Ketiga bahan ajar tersebut bisa diupayakan dengan langkah pengembangan. Pengembangan yang direncanakan yaitu ada unsur permainan yang dapat menimbulkan kegembiraan pada pembelajar, sambil pembelajar berkompetisi, dan ada kegiatan belajar yang menyenangkan. Keempat produk pengembangan yang diupayakan diujikan melalui pemakaian produk oleh pengguna produk tersebut.

2.13 Penelitian Relevan

Penelitian ini merujuk juga dengan penelitian sejenis. Penelitian sejenis ini pernah dilakukan oleh Dian Afuarita (2015: 227) dengan judul *Media Picture in the Box dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di SMP N 1 Kota Bumi*. Desain pengembangan media menggunakan langkah-langkah desain instruksional Dick and Carey.

Penelitian selanjutnya merupakan tesis yang ditulis oleh Miftahul Jannah (2016: 107) dengan judul tesis *Pengembangan LKS Bermain Drama Berbasis Autobiografi Habibie dan Ainun untuk Siswa kelas XI SMA/MA*.

Penelitian berikutnya yaitu penelitian oleh Yani Ramdani Staf Pengajar FMIPA Unisba dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 13 No. 1, April 2012 dengan judul *Pengembangan Instrumen dan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi, Penalaran, dan Koneksi Matematis dalam Konsep Integral*.

Ketiga hasil penelitian tersebut menggunakan langkah-langkah pengembangan Borg and Gall. Sepuluh langkah yang dirujuk bisa diadaptasi dengan kemampuan peneliti, dan menghasilkan produk pengembangan yang baik dan relevan. Hubungan penelitian ini dengan ketiga referensi tersebut di atas, yaitu sebagai rujukan pengembangan supaya hasil pengamatan penelitian terarah, objektif dan efektif.

Landasan teori-teori tersebut di atas, dideskripsikan dan digunakan dalam penelitian pengembangan ini, karena dianggap penting oleh peneliti. Sehingga teori tersebut dijadikan sebagai rujukan yang bisa dirunut, untuk memenuhi pencapaian standar maksimal penelitian yang dilaksanakan. Teori yang satu dengan teori yang lain saling berkaitan, dan dihubungkan oleh peneliti untuk mewujudkan kesatuan konsep pengetahuan agar bisa dipaparkan dengan jelas dan benar.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan diuraikan dalam paparan berikut tentang; desain penelitian, potensi dan masalah, dan pengumpulan data. produk penelitian, desain produk, validasi desain, revisi desain pertama, ujicoba pemakaian produk, revisi produk kedua, ujicoba pemakaian produk, dan revisi produk. Selanjutnya diuraikan juga mengenai metode penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, perencanaan desain, produk awal rancangan buku teks pelajaran bahasa Lampung, validasi desain, uji coba produk utama, dan langkah – langkah pembelajaran *teams game tournament*, menggunakan produk pengembangan. Selanjutnya peneliti mendeskripsikan uraian tersebut sebagai berikut.

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R & D Borg and Gall*). Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Desain penelitian ini dibagi dalam empat tahapan. Pertama *planning* (perencanaan), tahap kedua pengembangan produk, tahap ketiga penggunaan produk, dan tahap keempat triangulasi produk pengembangan digunakan untuk revisi produk akhir.

Tahap pertama peneliti mendeskripsikan analisis kebutuhan melalui identifikasi potensi dan masalah belajar bahasa Lampung, ketersediaan buku teks di tempat

penelitian, mengumpulkan data informasi dari peserta didik mengenai kesulitan belajar, kebutuhan, keinginan dalam belajar Bahasa Lampung, capaian prestasi belajar bahasa Lampung dalam perlombaan-perlombaan, dan keadaan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Lampung.

Kemudian mengumpulkan data dari pendidik mengenai ketersediaan bahan ajar, kesesuaian bahan ajar dengan kurikulum, keadaan pembelajaran sesuai kurikulum, alokasi waktu yang disediakan di tempat penelitian, kebutuhan guru sesuai rombongan belajar, dan capaian prestasi pendidik sebagai bukti kompetensi guru di tempat penelitian.

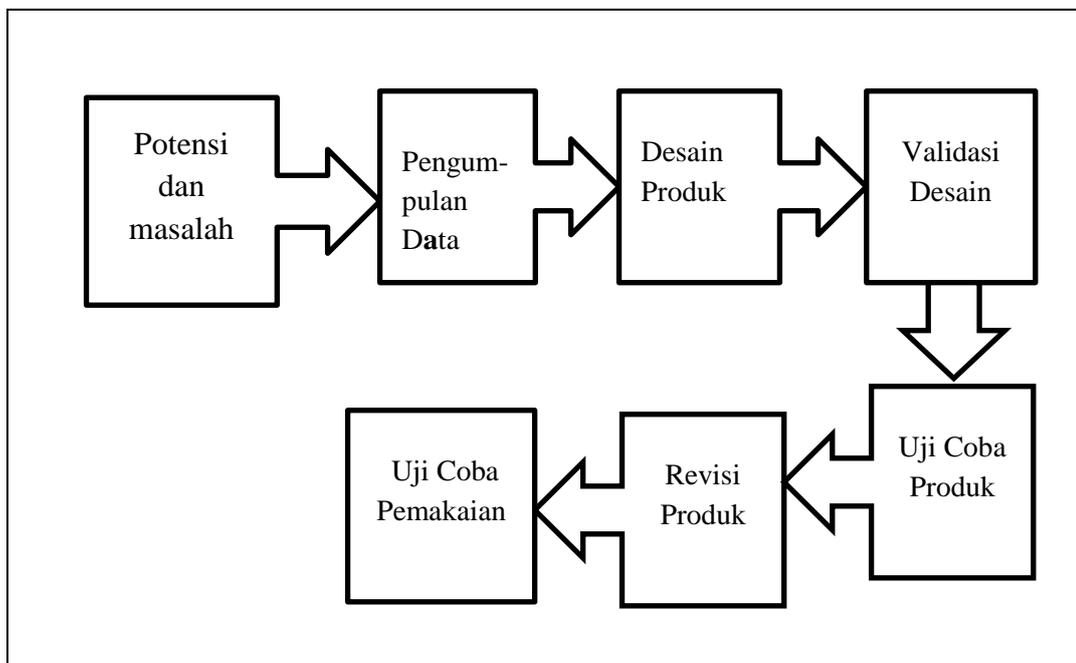
Tahap kedua peneliti membuat desain produk awal buku teks sesuai data informasi yang diperoleh pada studi pendahuluan, kemudian desain produk awal yang telah didesain dikonsultasikan ke pakar ahli untuk divalidasi. Tahap berikutnya peneliti merevisi desain produk awal yang sudah mendapatkan masukan dari tim pakar. Tahap ketiga produk tersebut diujicobakan kepada kelompok perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok terbatas. Masukan perbaikan dari kelompok-kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai bahan masukan untuk merevisi produk pengembangan.

Langkah-langkah uraian pengembangan penelitian, mengikuti penggunaan metode R&D Sugiono (2010:409). Langkah yang ditunjukkan ada sepuluh tahapan. Peneliti menentukan tujuh langkah. Langkah kedelapan revisi desain hasil ujicoba produk lebih luas, kesembilan revisi produk, cakupan lebih luas di beberapa tempat penelitian, kesepuluh menyeminarkan hasil, dan produk diproduksi skala lebih besar. Langkah kedelapan, kesembilan, dan kesepuluh tersebut memerlukan

energi, waktu dan potensi yang maksimal. Sehingga akan menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik dan lebih valid. Pada penelitian pengembangan ini peneliti mengharapkan ada peneliti yang dapat menindaklanjuti penelitian berikutnya, sehingga dapat menyempurnakan hasil penelitian yang lebih sempurna.

Berikut ini digambarkan langkah-langkah penelitian yang diambil oleh peneliti, dapat dicermati melalui gambar berikut.

Gambar: 3.1
Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D Sugiono (2010:409)



Keterangan langkah-langkah tersebut dapat peneliti uraikan sebagai berikut.

3.1.1 Potensi dan Masalah

3.1.1.1 Potensi

Potensi pertama yang bisa peneliti cermati yaitu adanya kebijakan pemerintah tentang penerapan Kurikulum 13. Penerapan Kurikulum 13 ini dimulai sejak awal

tahun pelajaran 2013/2014 untuk sekolah tertentu. Kemudian kebijakan berikutnya tahun pelajaran 2014/2015 pemerintah mencanangkan penerapan Kurikulum 13 secara serempak untuk semua jenjang sekolah pendidikan dasar.

Potensi adanya kebijakan berikutnya yaitu daerah Lampung mendukung penerapan Kurikulum 13 dengan Peraturan Gubernur Lampung No. 39 Tahun 2014 tentang matapelajaran Muatan Lokal Wajib Bahasa dan Aksara Lampung pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Implikasi mata pelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel isi struktur Kurikulum 13 yang berlaku sebagai berikut.

Tabel: 3.1
Isi Struktur Kurikulum SMP/MTs

No.	Komponen	Jumlah Jam		
		VII	VIII	IX
KELOMPOK A				
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarga-negaraan	3	3	3
3.	Bahasa Indonesia	6	6	6
4.	Matematika	5	5	5
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	5	5	5
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	4	4	4
7.	Bahasa Inggris	4	4	4
KELOMPOK B				
8.	Seni Budaya dan Prakarya	3	3	3
9.	Pendidikan Jasmani, Oaah Raga dan Kesehatan	3	3	3
10.	Bahasa dan Aksara Lampung	2	2	2
JUMLAH ALOKASI WAKTU PERMINGGU		38	38	38

Kebijakan yang dituangkan dalam isi struktur kurikulum tersebut di atas, menjadi potensi pengembangan, untuk mengupayakan bahan ajar berbentuk buku

teks, khususnya untuk mata pelajaran bahasa dan aksara Lampung. Terlebih lagi bagi guru-guru mata pelajaran tersebut. Dugaan sementara peneliti bahwa pengembangan buku teks ini sangat diperlukan.

3.1.1.2 Masalah

Masalah pertama yang ditemukan peneliti pada analisis kebutuhan ketersediaan buku teks bahasa dan aksara Lampung yang sesuai dengan Kurikulum 13 belum ada, baik di sekolah peneliti maupun di sekolah pada umumnya di Lampung ini. Masalah tersebut menjadi hambatan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada. Masalah lain yang ditemukan di sekolah peneliti yaitu:

- 1) ketersediaan buku teks bahasa Lampung masih kurang,
- 2) kebijakan perubahan kurikulum sekolah yang akan diberlakukan, belum memiliki buku teks yang sesuai,
- 3) peserta didik kurang memahami materi bahasa Lampung dengan buku teks yang lama,
- 4) kemampuan berbahasa Lampung peserta didik berada pada level dasar sehingga memerlukan strategi pembelajaran Bahasa yang memadai.
- 5) ketersediaan pendidik belum sesuai dengan rombongan belajar yang ada
- 6) ketersediaan alokasi waktu belum sesuai kebijakan.

Masalah kedua ditemui peneliti, dalam proses pembelajaran yang terjadi pada peserta didik. Hambatan tersebut yaitu kurangnya kosakata yang dimiliki peserta didik, kurangnya pengalaman bertutur bahasa Lampung, dan kurangnya situasi, serta minimnya kondisi pendukung untuk praktik berbahasa Lampung.

3.1.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Sumber data berasal dari dokumen Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), lampiran pada Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014, dokumen draf Buku Teks Bahasa Lampung yang dibuat tim MGMP Bahasa Lampung Provinsi Lampung tahun 2014, masukan dari tim pakar, praktisi dan peserta didik.

3.1.3 Desain Produk

Desain produk penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar, dalam bentuk buku teks bahasa Lampung berbasis *team games tournament*. Spesifikasi produk ini memiliki keunggulan sebagai berikut.

- 1) Desain bagian awal produk buku sesuai penyajian dan kegrafikan.
- 2) Keterbacaan isi dan bahasa menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.
- 3) Gambar yang sesuai dengan materi, dan bahan evaluasi yang menunjang pemahaman peserta didik.
- 4) Terdapat sajian pertanyaan dan latihan soal untuk tim, yang bisa dijadikan putaran pertandingan. Bagian tersebut ditempatkan pada bagian akhir tema.

Standarisasi kelayakan mengikuti pola Badan Standar Nasional Pendidikan yang ditentukan pemerintah. Secara struktur fisik buku teks, peneliti merujuk pendapat Iyan Wb. dalam bukunya "*Anatomi Buku*" (2007) menyebutkan ada tiga bagian mengenai halaman buku, yaitu halaman pendahuluan, halaman teks isi, dan halaman penyudah.

3.1.4 Validasi Desain

Validasi desain produk ini dilakukan dengan mengonsultasikan hasil pengembangan kepada pakar ahli buku teks. Pakar tersebut meliputi ahli penyajian, ahli kegrafikan, ahli isi dan ahli bahasa. Pakar ahli pertama yaitu bidang kegrafikan dan penyajian buku teks, yaitu Bapak Prof. AG. Bambang Setiyadi, MA, Ph.D. Beliau adalah Dosen Program Studi Magister Bahasa Inggris dan Bahasa Daerah di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung . Pakar ahli kedua adalah Bapak Drs. Iqbal Hilal, M.Pd. Beliau adalah Dosen Program Studi Magister Bahasa Daerah di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Presentasi kelayakan oleh pakar, pendidik, dan peserta didik dianalisis secara deskriptif *persentase* dengan rumus (Sudijono, 2010) sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N}$$

Keterangan:

P = angka persentasi

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N= jumlah frekuensi

Rentangan nilai presentasi kelayakan dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

Angka 4 skor $81,25\% < \text{skor} \leq 100\%$, memperoleh kriteria sangat layak.

Angka 3 skor $62,50\% < \text{skor} \leq 81,25\%$, memperoleh kriteria layak.

Angka 2 skor $43,75\% < \text{skor} \leq 62,50\%$, memperoleh kriteria cukup layak.

Angka 1 skor $25\% < \text{skor} \leq 43,75\%$, memperoleh kriteria tidak layak.

3.1.5 Revisi Desain I

Revisi desain pertama dilakukan peneliti setelah mendapat masukan dari pakar ahli kegrafikan, penyajian, bahasa, dan isi. Masukan-masukan tersebut dijadikan revisi perbaikan produk selanjutnya.

3.1.6 Ujicoba Pemakaian Produk

Uji coba pemakaian produk dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keterbacaan, pemahaman buku teks, kemenarikan gambar dan kemudahan penggunaan produk pengembangan. Uji coba produk awal ini dilakukan pada kelompok perseorangan sejumlah tiga orang siswa kelas VIII, mewakili peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Selanjutnya uji coba dilakukan pada kelompok kecil oleh sembilan peserta didik kelas VIII, masing-masing tiga siswa mewakili peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Uji coba bersifat evaluasi produk dilakukan melalui instrument, dialog, dan wawancara.

3.1.7 Revisi Produk

Revisi produk kedua dilakukan setelah menganalisis data uji pemakaian produk pengembangan. Hasil uji coba produk awal oleh perseorangan (tiga peserta didik) dan kelompok kecil (sembilan peserta didik) yang akan diuraikan mengenai: (1) ketepatan gambar untuk pemahaman peserta didik, (2) kemenarikan buku terhadap minat peserta didik, dan (3) kemudahan dalam penggunaan produk pengembangan.

3.1.8 Ujicoba Pemakaian Produk Pengembangan

Uji coba pemakaian produk pengembangan, dilakukan pada kelompok terbatas sebanyak dua kali. Uji coba kelompok terbatas pertama, dan kedua dilakukan melalui simulasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Simulasi pertama pada kelas VIII E berjumlah 32 peserta didik. Simulasi kelompok terbatas kedua pada kelas VIII B berjumlah 32 peserta didik.

Selain uji coba pada kelompok terbatas peneliti juga menggali informasi dan evaluasi produk pengembangan dengan pendidik yang di tempat penelitian sejumlah dua orang, yaitu Ibu Merry Oktarina, M.Pd, Guru Bahasa Indonesia selaku pengamat simulasi pembelajaran menggunakan produk pengembangan, dan Ibu Dra. Mariana, M.Pd. selaku guru Ilmu Pengetahuan Sosial memberi masukan pada tema budaya yang ada dalam produk tersebut. Evaluasi dilakukan melalui dialog. Kemudian peneliti juga meminta masukan dari pembimbing tesis Ibu Dr. Farida Ariyani, M. Pd. Beliau memberikan masukan pada pengajaran kosakata, dan pewarnaan pada produk pengembangan. Peneliti memperoleh data informasi, dan masukan tersebut melalui dialog.

3.1.9 Revisi Produk

Revisi produk ketiga ini dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh gambaran penyempurnaan produk. Penyempurnaan produk diperoleh dari data masukan tentang kekurangan yang ditemui oleh peneliti, ketika dilaksanakan ujicoba pemakaian produk oleh kelompok terbatas pertama kelas VIII E, dan kelompok terbatas kedua kelas VIII B. Kemudian penyempurnaan produk juga diberikan oleh dosen pembimbing pada pengajaran kosakata. Peneliti perlu menambahkan jenis afiks dan tambahan daftar pustaka. Selain itu pewarnaan perlu sekali

difokuskan untuk kemenarikan produk. Gambaran kesempurnaan produk akan lebih lengkap bila diujikan pada sekolah lain, namun peneliti baru mampu melakukan ujicoba di sekolah peneliti. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu, pikiran dan tenaga yang ada.

3.2 Metode Penelitian Tahap I

Metode penelitian yang digunakan dalam tahap satu menggunakan metode deskriptif kualitatif. Prosedur penelitian pertama ini diawali dengan penentuan populasi, sampel dan sumber data. Uraian ketiga hal tersebut sebagai berikut.

3.2.1 Populasi dan Sampel

Setiap penelitian memerlukan sumber data. Sumber data itu bisa diambil dari populasi tertentu atau dipilih karena mereka dipandang memiliki informasi yang memadai tentang data yang dimaksud.

3.2.1.1 Populasi

Populasi dalam penelitian pengembangan ini peserta didik kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016. Seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Jumlah Seluruh Peserta Didik Kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung TP 2015/2016

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VIII A	32
VIII B	32
VIII C	41
VIII D	41
VIII E	41
VIII F	41
VIII G	41
VIII H	40
Jumlah	309

Berdasarkan jumlah data siswa tersebut di atas, peneliti menentukan jumlah sampel untuk pelaksanaan uji coba produk pengembangan. Uraian peserta yang menjadi sampel dijelaskan pada uraian berikutnya.

3.2.1.2 Sampel

Teknik sampling yang digunakan adalah Purposive Sampling. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2013: 300). Peneliti menentukan sampel uji coba perseorangan pada kelas VIII, secara purposive peneliti memilih dua kelas yang akan menjadi sampel simulasi pemakaian produk yaitu kelas VIII E, dan kelas VIII B. Peserta didik yang terlibat uji perseorangan yaitu tiga peserta didik, dan uji kelompok kecil sembilan orang. Peserta didik ini ditunjuk peneliti sebagai perwakilan peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengumpulan observasi dokumen, wawancara, dan angket. Penjelasan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

3.2.2.1 Observasi Dokumen

Dokumen yang diobservasi oleh peneliti ada tiga macam yaitu.

- 1) Dokumen berbentuk draf buku teks Bahasa Lampung Kurikulum 13 berjudul Nalom Bebahasa Lampung Kelas VIII, yang disusun oleh tim guru-guru Bahasa Lampung Kota Bandar Lampung. Anggota tim tergabung dalam organisasi guru yang bernama Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP)

Bahasa Lampung, Nama-nama penyusun tersebut yaitu ; Warsiyem, Nurpeni, Sulyana dan Apriwarsasi. Sumber: Lampiran Pergub. Nomor 39 (2014:38-40)

3.2.2.2 Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari pendidik dan peserta didik tentang pembelajaran Bahasa Lampung, bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan ketersediaan bahan ajar yang ada. Dalam penelitian ini dikembangkan instrument wawancara yang digunakan pada tahap penelitian pendahuluan, yakni instrument angket untuk peserta didik, dan instrument wawancara untuk pendidik. Instrument yang dikembangkan berupa angket dengan 10 butir pertanyaan.

3.2.2.3 Anket

Peneliti membuat angket untuk mengumpulkan informasi sebelum penelitian selama penelitian dan sesudah penelitian. Angket-angket tersebut sebagai berikut:

- (1) angket analisis kebutuhan ketersediaan buku teks di sekolah,
- (2) angket uji kevalidan pakar ahli,
- (3) angket uji kelompok perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok terbatas,
- (4) angket uji kelayakan oleh praktisi.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian dikaitkan dengan kebutuhan berdasarkan tahapan penelitian yakni; a) tahap penelitian *prasurey*, dikembangkan instrument wawancara dan kuisisioner, b) tahap pengembangan produk dikembangkan instrument angket penilaian para ahli, peserta didik, dan pendidik, c) tahap pemakaian produk menggunakan instrument angket penilaian produk pada simulasi kelas terbatas.

3.2.4 Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

3.2.4.1 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis *deskriptif kualitatif*.

Analisis data yang dilakukan peneliti sebelum memasuki penelitian yaitu analisis kebutuhan peserta didik, dan pendidik. Data hasil wawancara analisis kebutuhan oleh peserta didik, dan pendidik tersebut disusun dengan memilih hal pokok sesuai tujuan, dan fokus pada hal penting. Kedua hal tersebut menjadi unit-unit penting pengembangan.

Data hasil wawancara pakar ahli, kelompok perseorangan, kelompok kecil, pendidik, dan kelompok terbatas, disusun secara sistematis menggunakan presentasi yang menjelaskan kelayakan produk. Rentangan nilai presentasi kriteria kelayakan produk dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

$81,25\% < \text{skor} \leq 100\%$ = sangat layak

$62,50\% < \text{skor} \leq 81,25\%$ = layak

$43,75\% < \text{skor} \leq 62,50\%$ = cukup layak

$25\% < \text{skor} \leq 43,75\%$ = tidak layak

Sumber: Sadiman (2010: 45)

Analisis data hasil angket uji coba pemakaian produk pada simulasi kelompok terbatas pertama dan kedua dijadikan fokus penting untuk penyempurnaan produk pengembangan.

3.2.5 Perencanaan Desain

Perencanaan desain dimulai setelah peneliti menganalisis angket kebutuhan yang diperoleh melalui jawaban angket oleh peserta didik dan pendidik. Adapun tahapannya sebagai berikut.

3.2.5.1 Pengembangan Produk Awal (*Develop Preliminary form of Product*)

Melalui data hasil penelitian pendahuluan dan perencanaan peneliti mendapatkan informasi untuk merancang *prototype* awal bahan ajar buku teks ini, caranya dengan melakukan pengembangan model produk pembelajaran mengikuti sebagian langkah-langkah Dicky and Carey. Adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut.

1. Tahap Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tahap perumusan tujuan umum pembelajaran berdasarkan pada KI dan KD Kurikulum 13. Perumusan ini dilakukan untuk menentukan materi dan bahan ajar yang akan dibuat dan digunakan sebagai bahan ajar. Kesesuaian KI, KD dan tujuan pembelajaran akan menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Tahap Menentukan Analisis Instruksional

Kegiatan analisis pembelajaran dilakukan dengan menjabarkan perilaku umum dan perilaku khusus. Hal ini dilakukan sebagai dasar untuk menentukan bahwa kegiatan pengembangan bahan ajar buku teks ini diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dan kreatif.

Supaya ada kesesuaian antara materi pelajaran dan bahan ajarnya terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan analisis bahan ajar. Keadaan yang ada bahan ajar akan mempengaruhi kegiatan pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Tahap Menganalisis Karakteristik Peserta Didik

Perilaku awal dan karakteristik peserta didik dalam kondisi pembelajaran masih kurang mampu menguasai kosakata, dan makna kalimat dalam bahasa Lampung, terutama bila dihubungkan dengan perilaku sehari-hari. Kondisi nyata yang ada hasil belajar peserta didik rendah, kemampuan ideal secara klasikal untuk ketuntasan belajar di kelas di atas 65%, dengan KKM 72 belum tercapai.

Kondisi nyata penyebab hal tersebut salah satunya berkaitan dengan bahan ajar yang terbatas. Mata pelajaran Bahasa Lampung adalah mata pelajaran yang memiliki karakteristik tersendiri, yaitu memerlukan ilustrasi dan pendekatan komunikatif karena berhubungan dengan informasi dan interaksi sosial. Konsep dalam pembelajaran bahasa Lampung sulit dipahami karena kebermaknaan pesan yang diterima siswa sebagai bahasa komunikasi yang asing, sehingga memerlukan langkah menerjemahkan dulu kosa kata atau kalimat ke dalam bahasa yang digunakan peserta didik. Oleh karena itu perlu kreativitas dan inovasi guru untuk mampu menyusun bahan ajar yang bermakna dan menyenangkan.

4. Tahap Menuliskan Tujuan Khusus Pembelajaran (Kompetensi Dasar)

Menurut Suparman (2012: 196), Tujuan Instruksional Khusus (TIK) antara lain digunakan untuk menyusun tes. Karena itu TIK harus mengandung unsur-unsur yang dapat memberikan petunjuk kepada penyusun tes agar ia dapat mengembangkan tes yang benar-benar dapat mengukur perilaku yang terdapat di

dalamnya. Unsur-unsur itu dikenal dengan nama ABCD (*audience, behavior, conditions, degree*).

A = *audience* adalah peserta didik yang akan belajar (Suparman: 2012: 196).

B = *behavior* adalah perilaku spesifik yang akan dimunculkan oleh peserta didik setelah proses belajarnya (Suparman: 2012: 196).

C = *conditions*, adalah kondisi, yang berarti batasan yang dikenakan kepada peserta didik atas alat yang digunakan pada peserta didik saat ia dites. Kondisi itu bukan pada saat peserta didik belajar, melainkan kondisi atau keadaan bagaimana peserta didik diharapkan mendemonstrasikan perilaku yang dikehendaki pada saat ia di tes (Suparman: 2012: 197).

D = *degree* berarti tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai perilaku tersebut (Suparman: 2012: 199).

5. Tahap Mengembangkan Instrumen Penilaian

Pengembangan *assessment* belajar ini dilakukan dengan hal-hal berikut:

Kegiatan ini dilakukan berdasarkan KI dan KD, kemudian diturunkan menjadi indikator dan tujuan pembelajaran. Tujuan kegiatan ini untuk menentukan kompetensi yang akan diuji.

6. Tahap Mengembangkan dan Memilih Materi Pelajaran.

Untuk menemukan kesesuaian dengan bahan ajar, dilakukan melalui analisis bahan ajar. Berdasarkan masukan dari ahli bahan ajar, pada tahap mengembangkan dan memilih didasarkan pada KI dan KD. Masukan dari ahli bahan ajar dan ahli pembelajaran akan menentukan materi pilihan yang akan dikembangkan pada materi ajar.

3.2.5.2. Produk Awal Rancangan Buku Teks Pelajaran Bahasa Lampung

Produk awal berbentuk buku teks pelajaran Bahasa Lampung adalah pengembangan dari draf buku teks bahasa Lampung Kurikulum 13 yang disusun tim. Produk baru yaitu revisi produk yang dilakukan peneliti berdasarkan teori penyusunan buku teks dan mendapatkan proses bimbingan, dan penilaian dari pakar ahli, teman sejawat, dan peserta didik

!

3.2.6 Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses menilai apakah rancangan produk tersebut lebih efektif dibandingkan produk sebelumnya. Penilaian dilakukan oleh pakar ahli melalui diskusi, dan angket. Selanjutnya dapat diketahui produk pengembangan memiliki kelemahan dan keunggulan yang berbeda dari produk awal. Sebelumnya desain produk mengalami uji coba produk perseorangan, kelompok kecil, kelompok terbatas, dan pendidik. Setelah analisis tahapan uji produk dilakukan revisi produk.

3.2.6.1 Revisi Produk Awal Menghasilkan Produk Utama

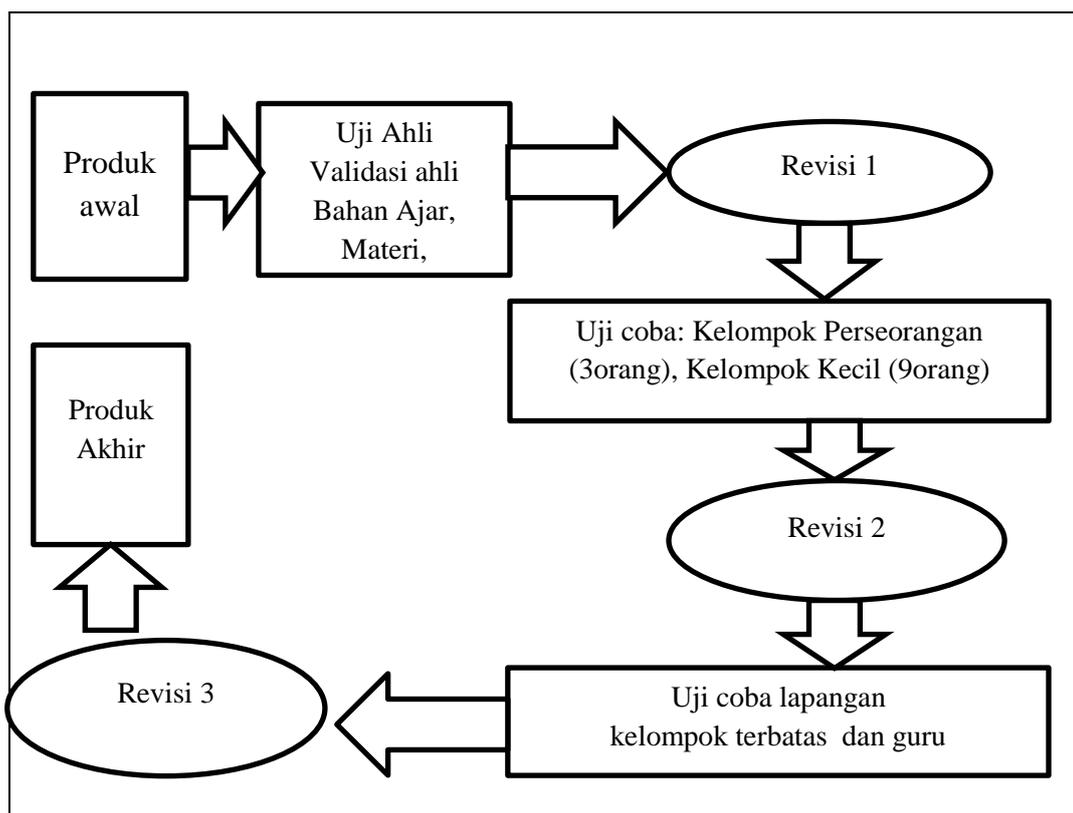
Setelah pengembangan produk awal selesai, tahap berikutnya adalah uji coba pendahuluan/awal. Pada tahap ini dilakukan revidu atau uji coba dengan tujuan mendapatkan masukan, saran, komentar, dan perhatian terhadap produk yang dikembangkan oleh ahli bahan ajar, dan ahli pembelajaran, selanjutnya dilakukan revisi untuk penyempurnaan kualitas produk pengembangan.

3.2.6.2 Ujicoba Produk Utama

Uji coba produk dilakukan setelah produk selesai. Tujuan ujicoba produk untuk

mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Ujicoba dilakukan tiga kali yaitu: 1) uji perseorangan, dan kelompok kecil, 2. Ujicoba pemakai produk pada kelas terbatas 1, 2, dan 3) Ujicoba pemakai produk oleh pendidik. Rancangan ujicoba dapat dicermati pada gambar berikut.

Gambar: 3.2 Rancangan Ujicoba Produk



Sumber: (Pribadi, 2010: 108).

Tahap ujicoba utama dilakukan tiga kali; ujicoba perorangan, uji kelompok kecil, dan kelompok terbatas. Hasil ujicoba ini untuk melihat kelayakan produk sebelum digunakan pada kondisi sebenarnya di lapangan. Variabel ujicoba utama dalam tahapan ini meliputi isi bahan ajar, kualitas teknis bahan ajar, penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran. Adapun kriteria penilaian bahan ajar meliputi hasil penilaian perorangan, kelompok kecil, kelompok terbatas, dan praktisi ditambah penyempurnaan pembimbing dapat dilihat pada lampiran: 3.5, 3.6, dan 3.7.

I. Ujicoba Perseorangan (Evaluasi Satu-satu) dan Kelompok Kecil

Ujicoba perseorangan (satu-satu) dilakukan oleh tiga siswa kelas VIII, mewakili peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah, dan kelompok kecil berjumlah 9 orang mewakili 3 peserta didik berkemampuan rendah, 3 peserta didik berkemampuan sedang, dan 3 peserta didik berkemampuan tinggi. Hasilnya untuk melihat kejelasan dan kelayakan peroduk bagi pemakai produk.

Prosedur Pelaksanaan Ujicoba Perseorangan dan Kelompok Kecil

Prosedur pelaksanaan diuraikan sebagai berikut:

1. Menjelaskan kepada peserta didik bahwa kita sedang merancang sebuah buku teks dan kita ingin mengetahui respon mereka terhadap buku teks tersebut.
2. Menyajikan buku teks dan meminta peserta didik untuk mempelajarinya.
3. Membagikan kuisisioner dan meminta peserta didik untuk mengisinya, kemudian dilakukan diskusi dengan peserta didik tersebut, hasil kuisisioner dan diskusi dijadikan masukan untuk revisi perbaikan produk.

II. Ujicoba Kelompok Terbatas

Ujicoba kelompok terbatas pertama dilakukan oleh 32 peserta didik kelas VIII E.

Ujicoba terbatas kedua dilakukan oleh peserta didik kelas VIII B.

Prosedur Pelaksanaan Uji Kelompok Terbatas

Prosedur pelaksanaan diuraikan sebagai berikut.

1. Menjelaskan kepada peserta didik bahwa peneliti akan mengetahui reaksi peserta didik terhadap buku teks tersebut.
2. Menyajikan buku teks dan meminta peserta didik untuk mempelajarinya.

3. Memberikan simulasi pemakaian produk kepada peserta didik.
4. Membagikan kuisioner dan meminta peserta didik untuk mengisinya.

Kemudian peneliti mengajak peserta didik mendiskusikan tentang buku teks tersebut. Hasil kuisioner dan diskusi dijadikan revisi.

III. Ujicoba Pemakaian Pendidik

Ujicoba pemakaian oleh pendidik, dilakukan melalui penilaian produk. Pendidik yang memberikan penilaian ditunjuk peneliti, untuk membantu mengamati dan menilai pemakaian produk pada simulasi kelas terbatas pertama dan kelas terbatas kedua. Nama pendidik tersebut yaitu; Merry Oktarina, S.Sos., M.Pd, beliau guru mata pelajaran bahasa Indonesia, suku Lampung. Penilaian kedua oleh Ibu Dra. Mariyana, M.Pd. Beliau kepala perpustakaan di tempat penelitian. Prosedur pelaksanaan dilakukan melalui pendampingan di kelas simulasi, dan diskusi tentang penggunaan produk pengembangan di kelas, dan di perpustakaan. Setelah melakukan ujicoba perseorangan, ujicoba kelompok kecil, ujicoba terbatas, dan ujicoba yang dilakukan oleh praktisi, kemudian peneliti meminta masukan, dan mengambil sebuah kesimpulan, bahwa produk harus direvisi.

3.3 Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Pembelajaran yang akan diimplimentasikan dalam penelitian ini, yaitu model kooperatif. Pembelajaran kooperatif ada berbagai model. Pada tesis ini peneliti memilih salah satu model yaitu *Teams Game Tournament*. Model ini dipilih, karena strategi pemerolehan bahasa kedua mengutamakan heterogenitas dan kerja sama. Sistem *game* atau pertandingan diupayakan untuk membangkitkan semangat kompetisi di antara kelompok, sehingga membantu peneliti memudahkan mendeskripsikan kemampuan individu secara objektif, dan lebih

terbuka. Secara runut implementasinya *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut; 1) Presentasi Guru, 2) Kelompok Belajar, 3) Turnamen, 4) Pertandingan, dan 5) Penghargaan.

3.3.1 Pengenalan Kelompok.

Pengenalan dan pembentukan kelompok diadakan sebelum pembelajaran. Kemudian kelompok dilibatkan dalam setiap runtutan pembelajaran. Adapun prosedur pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

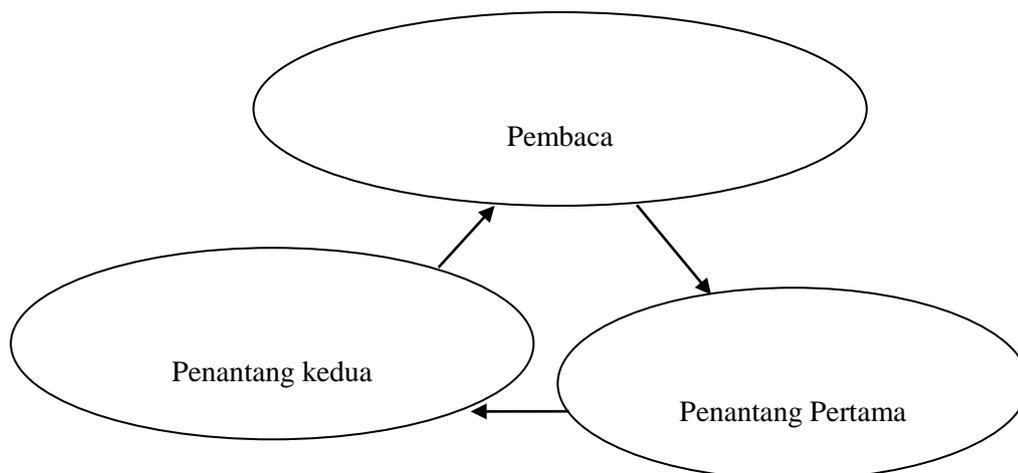
- a) Guru menyiapkan :1) kartu soal, 2) Lembar Kerja Siswa, 3) alat/bahan
- b) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
- c) Guru mengarahkan aturan permainan

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 5-6 orang. Anggota kelompok merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja bersama dalam tim mereka. Kemudian untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim sudah menguasai pelajaran tersebut, pada akhir pertemuan seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Skenario permainan dalam satu babak terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Ilustrasi pelaksanaan permainan tersebut dapat dicermati pada gambar berikut.

Gambar: 3.3 Proses Tournament antar Tim



Keterangan gambar;

Kelompok pembaca bertugas:

- (1) mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan;
- (2) Baca pertanyaan keras-keras
- (3) beri jawaban.

Penantang kesatu bertugas:

- (1) Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda.

Penantang kedua bertugas:

- (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda,
- (2) Cek lembar jawaban.

Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*), sesuai jumlah kelompok yang ditentukan di kelas yang bersangkutan. Produk pengembangan dalam bahan ajar didesain memaparkan bagian-bagian yang harus diikuti setiap kelompok.

Sehingga bahan ajar ini berbasis *games tournament*.

3.4 Penelitian Relevan

Penelitian ini merujuk juga dengan penelitian sejenis. Penelitian sejenis ini pernah dilakukan oleh Dian Afuarita (2015: 227) dengan judul *Media Picture in*

the Box dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di SMP N I Kota Bumi. Desain pengembangan media menggunakan langkah-langkah desain instruksional Dick *and* Carey.

Penelitian selanjutnya merupakan tesis yang ditulis oleh Miftahul Jannah (2016: 107) dengan judul tesis *Pengembangan LKS Bermain Drama Berbasis Autobiografi Habibie dan Ainun untuk Siswa kelas XI SMA/MA.*

Penelitian berikutnya yaitu penelitian oleh Yani Ramdani Staf Pengajar FMIPA Unisba dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 13 No. 1, April 2012 dengan judul *Pengembangan Instrumen dan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi, Penalaran, dan Koneksi Matematis dalam Konsep Integral.*

Ketiga hasil penelitian tersebut menggunakan langkah-langkah pengembangan Borg and Gall. Sepuluh langkah yang dirujuk bisa diadaptasi dengan kemampuan peneliti, dan menghasilkan produk pengembangan yang baik dan relevan. Hubungan penelitian ini dengan ketiga referensi tersebut di atas, yaitu sebagai rujukan pengembangan supaya hasil pengamatan penelitian terarah, objektif dan efektif.

Uraian metode penelitian di atas menggambarkan tiga bagian utama penelitian ini. Bagian pertama mengilustrasikan mengapa penelitian ini dilakukan dengan studi pendahuluan berkenaan dengan penyusunan tesis. Bagian metode penelitian kedua mengilustrasikan tentang bagaimana produk yang akan dikembangkan, dilengkapi dengan runtutan tahapan yang harus dilaksanakan. Bagian metode penelitian berikutnya memaparkan, tentang produk pengembangan setelah diujicobakan

pemakaiannya sesuai prosedur yang ditetapkan. Ketiga tahapan tersebut menghasilkan produk pengembangan bahan ajar dalam bentuk buku teks bahasa Lampung berbasis *teams games tournament*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Sampailah peneliti pada bagian simpulan dan saran. Pada bagian ini peneliti akan menguraikan tentang kesimpulan, dan saran yang diperoleh setelah mengadakan penelitian, menganalisis data hasil, dan pembahasan yang dilakukan selama sebelum, saat berlangsung dan sesudah penelitian. Adapun simpulan dan saran tersebut sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil, dan pembahasan penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Lampung, sesuai analisis kebutuhan; yaitu perlu adanya penguasaan kosakata oleh peserta didik yang sesuai dengan pengalaman berbahasa, lingkungan, berguna, dan bermanfaat bagi kehidupan peserta didik.
2. Kondisi pembelajaran Bahasa Lampung kurang melibatkan siswa, sehingga perlu upaya penciptaan kondisi belajar yang mampu menarik motivasi, sehingga peserta didik tergerak untuk melakukan kegiatan belajar. Penciptaan kondisi tersebut bisa diciptakan melalui teks-teks yang bisa diwujudkan dalam aktivitas belajar.
3. Pertimbangan-pertimbangan yang digunakan untuk penyempurnaan produk sebagai berikut; 1) kompetensi dasar pada lampiran Pergub perlu mendapatkan

tambahan sesuai kebutuhan peserta didik sebagai pembelajar kedua, 2) ilustrasi dan layout dalam buku teks perlu dikemas sesuai dengan keinginan peserta didik, 3) kebermaknaan isi perlu menyesuaikan dengan kebutuhan personal, instruksional, transaksional dan fungsional agar fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dapat berfungsi maksimal, dan 4) isi materi ajar perlu petunjuk kegiatan yang lebih lugas, dan diperlukan implementasi permainan yang ada dalam pembelajaran, bahan ajar tersebut lebih efektif, karena adanya tim atau kelompok, dan *games* atau permainan, sehingga peserta didik berupaya bertanggung jawab menguasai pemahaman materi yang ada dalam buku teks secara mandiri mengikuti petunjuk dalam bahan ajar yang digunakan tersebut.

4. Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar berupa buku teks yang diberi judul Buku Teks Bahasa Lampung Berbasis *Teams Games Tournament* Kelas VIII Semester Ganjil. Buku teks ini menggunakan bahasa Lampung dialek A.
5. Buku teks ini efektif sesudah divalidasi pakar ahli kegrafikan, penyajian, isi, dan bahasa. Data yang diperoleh rata-rata 82,5, 65,9, 62,5, dan 70,83. Kesimpulan pakar menyatakan layak. Uji coba pemakaian perseorangan diperoleh data rata-rata; 68,8, 71,9, dan 84,4. Secara keseluruhan kriteria jawaban menyatakan layak. Uji coba pemakaian kelompok kecil skor rata-rata; 73,4, 81,3, dan 87,5. Secara keseluruhan menyatakan kriteria layak. Hasil uji coba pemakaian lebih luas kelompok kelas terbatas pertama dan kedua masing-masing berjumlah 32 peserta didik, diperoleh data rata-rata 69 dan 70,5. Kriteria jawaban seluruh peserta didik kedua kelas tersebut menyatakan layak. Pemakaian buku teks oleh pendidik diperoleh data nilai rata-rata jawaban angket yaitu 77,7. . Komulatif rerata nilai dari jawaban penilaian seluruh

responden 74,8. Artinya 75% produk bahan ajar dinyatakan efektif, dan memenuhi indikator kelayakan buku teks sesuai, dengan lingkungan, kebutuhan, keinginan *lay out*, bahasa mudah dimengerti, isi menarik, ilustrasi, dan keterbacaan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran-saran yang diberikan sehubungan pengembangan bahan ajar bahasa Lampung berbasis *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut.

1. Buku teks yang dihasilkan perlu diiringi dengan strategi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Penggunaan simulasi model *team game tournament* yang diujikan dalam kelas bukan satu-satunya metode yang cocok, bisa juga dikembangkan dengan model kooperatif yang lain.
2. Buku teks ini baru pada dipakai pada skala kelas terbatas di sekolah peneliti. Belum meluas ke sekolah lain. Penelitian di sekolah lain diperlukan untuk penyesuaian dengan karakteristik peserta didik.
3. Sesuai karakteristik pembelajar bahasa kedua di sekolah, buku teks ini perlu juga dikembangkan menggunakan bahasa Lampung yang berdialek O. Hal ini diperlukan demi kelestarian bahasa tersebut, serta mengembangkannya sebagai bahasa yang aktif di wilayah Lampung.
4. Hasil penelitian ini perlu juga diujicobakan pemakaian lebih luas, karena masukan yang beragam akan lebih menyempurnakan produk yang dihasilkan.
5. Produk pengembangan juga memerlukan kaidah ejaan bahasa Lampung.

Demikian kesimpulan, dan saran yang dapat ddeskripsikan. Simpulan dan saran merupakan bahan kajian yang sangat berarti bagi peneliti. Mudah-mudahan saran tersebut bisa disempurnakan oleh peneliti berikutnya. Sehingga produk pengembangan ini akan lebih baik, dan bermanfaat sesuai kebutuhan pembelajaran bahasa Lampung di masa sekarang, dan masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, P. 1983. *A Three Level Curriculum Model for Second Language Education*. Dalam Canadian Modern Language Review (CMLR).
- Ariyani Farida. 2014. *Afiksasi Verbal Bahasa Lampung dalam Kitab Kitab Kuntara Raja Niti dan Buku Ajar* (Kajian Morfologis dan Semantis). Disertasi. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi, 1996. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi., 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Afuarita, Dian 2015. *Media Picture in the Box dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di SMP N I Kota Bumi*. Tesis. Universitas Lampung
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindi Persada. Jakarta.
- Brown, D. 1983. *Conversational Cloze Test and Conversational Ability*. ELT Journal 37,2: 158-161 [7]
- Borg, W. R & Gall, M. D, Gall. 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*, Longman. New York.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . Balai Pustaka: Jakarta.

- Depdiknas. 2006. *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran (SMA, SMK, dan SLB)* Depdiknas. Jakarta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Djamarah, dan Aswan Zain, Syaiful Bahri. 1995. *Evaluasi Pengajaran*. Gramedia. Jakarta.
- Djajasudarma Fatimah. 2010. *Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Revika Aditama.
- Djiwandono Soenardi. 2008. *Test Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta.: PT Indeks
- Ellis, G. & B. Sinclair. 1989. *Learning to Learn English*. Cambridge University Press.
- Fisher, Alee. 2009. *Berfikir Kritis: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Ghazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif Integratif*, PT Revika Aditama. Bandung
- Halim, Abdul. 2012. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMPN 2 Secanggang Kabupaten Langkat*. Jurnal Tabularasa PPS Unimed. Vol. 9. No. 2, Desember 2012.
- Hall. Guest, Alfred L. 1918. *The Textbook, How To Use It and Judge It*. New York: Macmilan
- Ibrahim, R & Syaodih S, Nana. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Jannah, Miftahul. 2016. *Pengembangan LKS Bermain Drama Berbasis Autobiografi dan Ainun untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*. Tesis. Universitas Lampung.
- Koesnandar, Ade. 2003. *Pembelajaran Interaktif dengan Komputer*. Jurnal Teknodik. Edisi no. 13/VII/ Desember.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Mengimplementasikan Kurikulum 2013: Memahami Berbagai Aspek Dalam Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.
- Macalister Jhon, Nation I.S.P, 2010. *ESL & Applied Linguistics Professional Series*. Madison Ave. New York.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Margono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Muslich, Masnur. 2010. *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-rus Media.
- Muslim, M. Umar. 2007. *KTSP dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Mustaqim, dan Abdul Wahib. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: PT BPFY-Yogyakarta.
- Pargito. 2009. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Bandar Lampung.
- Pavlop,I.P. 1941. *Conditioned Reflexes and Psychiatry*, New York: International
- Pribadi, A. Beny. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Aksara. Jakarta
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2010. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan & Pedoman Umum Pembentukan Istilah*. Bandung: Yrama Widya.
- Ramdani,Yani. 2012 *Pengembangan Instrumen dan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi, Penalaran, dan Koneksi Matematis dalam Konsep Integral*. Jurnal. Vol. 13 No. 1, April 2012 Universitas Islam Bandung.
- Richey C. Rita Klein D James. 2007. *Design and Development Research Routledge*. New York, London
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran* . Pranada Media Group. Jakarta
- Ruhimat, Toto, dkk. 2013. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perada.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Sadiman, Arif S. 2010. *Media Pendidikan*. Raja Grafindo. Jakarta.

- Sani, Ridwan Abdulah. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soemanto, Wasti. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sunaryo. 1989. *Strategi Belajar Mengajar Dalam Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Depdikbud.
- Sugiono. 2004, *Metode Penelitian Administrasi*, Alfabeta, Bandung.
- 2009. *Metodologi Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- 2015. *Metodologi Penelitian Pengembangan Research and Development*. Alfabeta. Bandung.
- Sudjana, N & Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Alendo Offset. Bandung.
- Sumarsono.2007. *Pragmatik (Buku Ajar)*. Singaraja: Undiksha.
- Suparman, Alwi. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Erlangga. Jakarta.
- Suryadana, Ade. (2009). *Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivisme dengan Media Wayang untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 2 Ubud. Skripsi* (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, FBS Undiksha.
- Stanovich.K.E. 2001. *How to Think Straight about Psychology* (th.ed) . Boston.Allyn and Bacon.
- O'Malley, J.Michael & Anna Uhl Chamot, 1990. *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. Cambridge University Press.
- Uma Sekaran. 1984. *Research and Methods for Business*, Southern Illinois University at Carbondale.
- Tarigan, 1986. *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*. Bandung: Aksara.
- Tarigan, Henry Guntur 1989. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: P2LPTK. Depdikbud.
- Tarigan Guntur Hendry, Tarigan Djago, 2009. *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia: Angkasa Bandung*
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

Waluyo, 2014. *Pengembangan Media Chart Bergambar dalam pembelajaran IPS SMP Kelas IX*. Universitas Lampung Bandar Lampung

Wb, Iyan. 2007. *Anatomi Buku*. Bandung: Kolbu.

Wendra, I Wayan. (2009). *Penulisan Karya Ilmiah (Buku Ajar)*. Singaraja: Undiksha.

.
----- 2009. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Pembentukan Istilah*. Bandung. Pustaka Setia.

----- 2014. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung*

----- 2014. *Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Muatan Lokal Wajin Bahasa dan Aksara Lampung*. Diknas Lampung