

***E-MODUL MEMBACA TEKS EKSPOSISI MELALUI PENDEKATAN SQ3R
MENGUNAKAN APLIKASI ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMA***

(Tesis)

oleh

DWI PULSHA APRILIANDE



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2020**

ABSTRAK

E-MODUL MEMBACA TEKS EKSPOSISI MELALUI PENDEKATAN SQ3R MENGGUNAKAN APLIKASI ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMA

oleh

Dwi Pulsha Apriliande

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan keterbatasan bahan ajar yang digunakan guru menyebabkan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang lebih menarik sebab selama ini guru selalu menggunakan buku teks dalam proses pembelajaran. Bedasar pada hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar multimedia interaktif berupa modul elektronik (*e-Modul*), mendeskripsikan kelayakan *e-Modul*, dan menguji efektivitas *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android.

Sejalan dengan tujuan penelitian, maka metode penelitian mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang mengadaptasi enam dari sepuluh langkah dalam prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, observasi, wawancara, dan penyebaran angket di tiga sekolah, yakni SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung, SMA Negeri 15 Bandar Lampung, dan SMA Taman Siswa Bandar Lampung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) produk bahan ajar multimedia interaktif yang berhasil dikembangkan berupa “*e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA”, 2) kelayakan *e-Modul* secara keseluruhan dinyatakan “sangat layak” dengan presentasi penilaian 93 oleh ahli materi, presentasi penilaian 95 oleh ahli media, dan presentasi penilaian 95,75 oleh praktisi, 3) *e-Modul* cukup efektif meningkatkan keterampilan membaca teks eksposisi dengan *N-Gain* sebesar (0,68), (0,67), dan (0,67) termasuk dalam kategori “cukup efektif”.

Kata kunci: *e-modul*, teks eksposisi, pendekatan SQ3R, aplikasi android

ABSTRACT

E-MODULE OF USING THE ANDROID APPLICATION THROUGH APPROACH THE SQ3R READING EXPOSITION TEXT FOR TENTH GRADE STUDENTS OF SENIOR HIGH SCHOOL

By

Dwi Pulsha Apriliande

The problem in this study is related to the limitations of teaching materials used by teachers, causing students' needs for more interesting teaching materials because so far the teacher always uses textbooks every learning process. Based on this, this research aims to produce interactive multimedia teaching materials in the form of electronic module (*e-Module*), describe the feasibility of *e-Module*, and test the effectiveness of *e-Module* reading exposition text through SQ3R using an android application.

In line with the research objectives, the research method refers to a research and development model that adapts six of the ten steps in research and development procedures according to Borg and Gall. Data collection techniques through documentation, observations, interviews, and questionnaires in three schools, namely SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung, SMA Negeri 15 Bandar Lampung, and SMA Taman Siswa Bandar Lampung.

The results showed 1) interactive multimedia teaching material product successfully developed in the form of “*e-Module* reading exposition text through SQ3R approach using an android application for Tenth Grade students of Senior High School”, 2) the overall eligibility of the *e-Module* was declared “very feasible” with 93 assessment presentation by material experts, 95 assessment presentation by media experts, and 95,75 assessment presentation by practitioner, 3) *e-Module* is quite effective in improving the reading skills of exposition text with N-Gain from (0,68), (0,67), and (0,67) are included in the “effective enough” category.

Keywords: *e-module*, exposition text, SQ3R approach, android application

***E-MODUL MEMBACA TEKS EKSPOSISI MELALUI PENDEKATAN SQ3R
MENGUNAKAN APLIKASI ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMA***

oleh

DWI PULSHA APRILIANDE

Tesis

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

pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2020**

Judul Tesis : **E-Modul Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R Menggunakan Aplikasi Android untuk Siswa Kelas X SMA**

Nama Mahasiswa : **Dwi Pulsha Apriliande**

No. Pokok Mahasiswa : 1723041003

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I,

Pembimbing II,

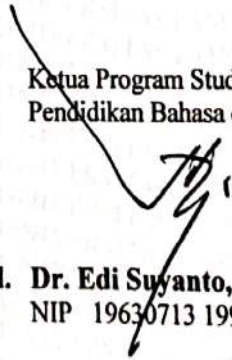

Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 19620829 198803 2 001


Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia


Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001


Dr. Edi Suyanto, M.Pd.
NIP 19630713 199311 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Siti Samhati, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Sumarti, M.Hum.

Penguji Anggota : I. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.

II. Dr. Edi Suyanto, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP. 19620804 198905 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Ir. Wan Abbas Zakaria, M.S.

NIP. 19610826 198702 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian : 26 Februari 2020



(Handwritten signatures and initials)

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya, bahwa

1. Tesis berjudul "*E-Modul Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R Menggunakan Aplikasi Android untuk Siswa Kelas X SMA*" merupakan karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya dari penulis lain dengan cara tidak sesuai dengan etika dan kaidah yang berlaku di masyarakat akademik (*plagiarisme*).
2. Hak intelektual atas karya saya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia bertanggung jawab serta menanggung sanksi/hukum berlaku yang diberikan kepada saya.

Bandar Lampung, 26 Februari 2020

Penulis,



Dwi Pulsha Apriliande

NPM 1723041003

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bandar Lampung pada 21 April 1989 sebagai anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Aguslan Jati dan Ibu Erliana Dewi. Penulis mempunyai Kakak kandung bernama Donald Agwan S.Kom. dan adik laki-laki bernama (Alm.) Tri Wimeilan Siputra Fajar.

Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) diselesaikan di TK Kemala Bhayangkari 23 Bandar Lampung pada tahun 1995. Pendidikan yang telah ditempuh penulis adalah SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung yang diselesaikan tahun 2001. Pendidikan di SMP Negeri 9 Bandar Lampung yang diselesaikan tahun 2004. Pendidikan di SMA Negeri 12 Bandar Lampung yang diselesaikan tahun 2007. Pendidikan Strata 1 (S-1) ditempuh pada tahun 2011 di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung dan diselesaikan tahun 2015. Pada 2 tahun kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung.

MOTO

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang siapa menelusuri jalan untuk mencari ilmu padaNya, Allah ﷻ akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”

Nabi Muhammad ﷺ
(HR. Muslim)

“Aku rela dipenjara asalkan bersama buku, karena dengan buku aku bebas.”

Mohammad Hatta

PERSEMBAHAN

Tesis ini sepenuhnya kupersembahkan untuk kedua orang tuaku, kakakku, adikku, tha-tha ungiku tercinta, dan bagi siapa pun yang sedang menggunakan tesis ini semoga bermanfaat kawan, aamiin.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis haturkan kepada Allah Swt. atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul “*E-Modul Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R Menggunakan Aplikasi Android untuk Siswa Kelas X SMA*”. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah untuk kekasih sejati yakni Nabi Muhammad saw. semoga keluarga, para sahabat, dan pengikutnya selalu mendapatkan syafaat hingga kelak di akhirat.

Tesis ini adalah salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung. Penulis menyadari sekali ketika menyelesaikan tesis ini tak terlepas dari bantuan segenap berbagai pihak yang telah banyak membantu, mengarahkan, serta membimbing hingga tesis ini mampu untuk menjadi sebuah buku karya ilmiah. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ucapkan dengan segenap kerendahan dan ketulusan hati berterima kasih kepada pihak-pihak terkait, ialah sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Karomani, M.Si. selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ir. Wan Abbas Zakaria, M.S. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Drs. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

4. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni yang selalu memberikan bimbingan, nasihat, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi selama di Universitas Lampung;
5. Dr. Edi Suyanto, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Validator Materi, sekaligus selaku Pembahas II untuk bahan ajar dari unsur pembelajaran yang selalu memberikan bimbingan dan masukan berharga kepada penulis;
6. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA) yang tak henti-hentinya selalu memberi nasihat dan motivasi kepada penulis;
7. Dr. Siti Samhati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, saran, motivasi, nasihat, dan juga semangat kepada penulis;
8. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memotivasi, membantu, mengarahkan, membimbing, serta memberi dorongan semangat tak henti kepada penulis;
9. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. selaku Pembahas I yang telah memberikan nasihat, motivasi, kritik, saran, serta solusi sangat berarti bagi penulis;
10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah berkenan memberikan ilmu yang amat bermanfaat;
11. Donald Agwan, S.Pd. selaku Validator Media Pendidikan, terima kasih solusi dan tanggapannya terhadap aplikasi android yang penulis gunakan;
12. Fransiska Pratiwi Prasakti, M.Pd. Praktisi sekaligus Guru bahasa Indonesia di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung, Dra. Apenda selaku Guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 15 Bandar Lampung, serta Maya Febrianti, S.Pd. selaku Guru bahasa Indonesia di SMA Taman Siswa Bandar Lampung yang

- sudah berkenan bantuannya untuk mengoreksi, membimbing, dan memberi solusi terhadap produk tesis penulis selama penulis melaksanakan penelitian;
13. Keluarga besar MPBSI 2017 yang telah banyak memberikan canda, tawa, dan cerita hidup yang amat berharga dan adik tingkat MPBSI terima kasih dukungan, masukan, dan kebersamaan yang selama ini kalian berikan;
 14. Keluarga “*Lambe Murah*” sebagai keluarga kedua yang bisa diajak susah dan senang, penulis bangga dan bahagia bisa mengenal dan bersahabat bersama kalian;
 15. Sabrina BuMil, Ana Ayu Bindil, dan Risca AnangIno selaku tiga serangkai MPBSI’17 kalian sungguh luar biasa;
 16. Seseorang yang kuharap akan menjadi imam dikeluarga kecilku kelak, aamiin;
 17. Deby Gamuika Zulysti sepupuku tersayang, terima kasih nasehat dan semangatnya;
 18. Sensei Ida Bastiana dan Are Lataka terima kasih dukungan moril dan buku SQ3Rnya;
 19. Seluruh pihak yang telah membantu dan tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah Swt. selalu memberikan kebahagiaan yang lebih dari apa yang telah Bapak, Ibu, dan rekan-rekan sejawat telah lakukan terhadap penulis. Kritik dan saran membangun diharapkan perlu untuk tesis ini yang merupakan kesempurnaan yang indah di masa depan dan biarlah doa, harapan, dan ucapan terima kasih teramat tulus dari penulis. Semoga dengan adanya tesis ini maka

akan semakin bermanfaat sebagai karya ilmiah yang berguna bagi kemajuan mutu pendidikan di Indonesia, khususnya di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandar Lampung, 4 Februari 2020

Penulis,



Dwi Pulsha Apriliande

NPM 1723041003

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
LEMBAR JUDUL	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
PERSEMBAHAN	x
MOTO	xi
SANWACANA	xii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Ruang Lingkup Penelitian	13
II. LANDASAN TEORI	14
A. Bahan Ajar	14
1. Pengertian Bahan Ajar	14
2. Fungsi Bahan Ajar	15
3. Karakteristik Bahan Ajar	16
4. Jenis-jenis Bahan Ajar	16
B. Pengembangan Bahan Ajar	17
1. Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar	19
2. Prinsip Pengembangan Bahan Ajar	20
C. <i>E-Modul</i>	24
1. Pengertian <i>e-Modul</i>	24
2. Karakteristik <i>e-Modul</i>	26
3. Keunggulan dan Kelemahan <i>e-Modul</i>	27
4. Prinsip Pengembangan <i>e-Modul</i>	28
D. <i>E-Modul</i> Interaktif	29
1. Pengertian Interaktif	30

2. Pengertian <i>e-Modul</i> Interaktif	32
E. Membaca	33
1. Pengertian Membaca	34
2. Membaca sebagai Suatu Keterampilan	35
3. Tujuan Membaca	36
F. Teks Eksposisi	36
1. Pengertian Teks Eksposisi	37
2. Unsur-unsur Teks Eksposisi	38
3. Struktur Teks Eksposisi	39
4. Kaidah Kebahasaan Teks Eksposisi	40
5. Langkah-langkah Menyusun Teks Eksposisi	42
6. Jenis-jenis Teks Eksposisi	43
7. Contoh Teks Eksposisi	44
G. Pembelajaran Teks Eksposisi di Kelas X SMA pada Kurikulum 2013	48
1. <i>Genre</i> Teks Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013	50
2. Materi Teks Eksposisi di Kelas X SMA Kurikulum 2013	53
H. Pendekatan SQ3R	56
1. Pengertian Pendekatan SQ3R	56
2. Langkah-Langkah Pendekatan SQ3R	58
3. Manfaat Pendekatan SQ3R	64
I. Aplikasi Android	66
1. Pengertian Aplikasi Android	66
2. Manfaat Aplikasi Android	69
3. Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	74
III. METODE PENELITIAN	80
A. Rancangan Penelitian	80
B. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan	81
1. Studi Pendahuluan melalui Kajian Potensi dan Masalah	82
2. Pengumpulan Data Kebutuhan	83
3. Desain Produk Awal	83
4. Validasi Produk oleh Validator/ Praktisi	84
5. Revisi Rancangan Produk Hasil Validasi	84
6. Uji Coba Produk	84
C. Tempat Penelitian	86
D. Subjek Penelitian	87
E. Teknik Pengumpulan Data	87
F. Instrumen Penelitian	88
G. Teknik Analisis Data	106
1. Teknik Analisis Data Kelayakan Produk	107
2. Teknik Analisis Data Efektivitas Produk	109
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	110
A. Hasil Penelitian	110
1. Studi Pendahuluan	111
a. Potensi dan Masalah	111
b. Pengumpulan Data Pengembangan <i>e-Modul</i> Batiks	126

2. Pengembangan Produk Awal	128
a. <i>Decide</i> (Menetapkan Tujuan)	128
b. <i>Design</i> (Mendesain)	131
c. <i>Develop</i> (Pengembangan)	142
d. <i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	142
3. Hasil Kelayakan Produk	143
a. Hasil Uji Ahli (Validator)	143
b. Hasil Saran Perbaikan Produk <i>e-Modul</i> Batiks	158
c. Hasil Uji Coba Produk <i>e-Modul</i> Batiks	161
4. Hasil Uji Efektivitas Produk	177
a. Penilaian Hasil Uji Efektivitas Produk <i>e-Modul</i> Batiks	178
b. Hasil Efektivitas Produk <i>e-Modul</i> Batiks	183
 B. Pembahasan	 184
1. Hasil Pengembangan Aplikasi Android Berupa Produk <i>e-Modul</i> Batiks	 184
2. Hasil Kelayakan Produk <i>e-Modul</i> Batiks	189
3. Hasil Uji Efektivitas Produk <i>e-Modul</i> Batiks	191
 V. SIMPULAN	 194
A. Simpulan	194
B. Saran	196
 DAFTAR PUSTAKA	 197
LAMPIRAN	202

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Perbandingan Tes CAT menggunakan Kertas, Komputer, dan Gawai (<i>Smartphone</i>)	9
2.1 Keunggulan dan Kelemahan <i>e-Modul</i>	27
2.2 <i>Genre</i> Teks Bahasa Indonesia	51
2.3 Jenis-jenis Teks Bahasa Indonesia SMA Kurikulum 2013	53
2.4 KI dan KD Teks Eksposisi pada Kurikulum Bahasa Indonesia Kelas X SMA	55
2.5 Kategori HKI untuk Aplikasi Perangkat Lunak	79
3.1 Subjek Penelitian	87
3.2 Angket Kompetensi Awal Keterampilan Membaca Teks Eksposisi pada Siswa	89
3.3 Angket Kompetensi Awal Keterampilan Membaca Teks Eksposisi pada Guru	91
3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	93
3.5 Angket Wawancara Guru terhadap <i>e-Modul</i> Batiks pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	94
3.6 Instrumen Penilaian <i>e-Modul</i> Batiks Guru dan Validator	96
3.7 Instrumen Penilaian Siswa terhadap <i>e-Modul</i> Batiks	97
3.8 Pedoman Penilaian Pengetahuan Membaca Teks Eksposisi	100
3.9 Pedoman Penilaian Keterampilan Membaca Teks Eksposisi	101
3.10 Rumus Penentuan Nilai Akhir Teks Eksposisi	105
3.11 Kategori Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Teks Eksposisi Siswa	106
3.12 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif	108
3.13 Kriteria Indeks N-Gain	109
4.1 Hasil Wawancara Guru terhadap Kebutuhan Bahan Ajar	115
4.2 Angket Analisis Kebutuhan Bagi Siswa terhadap Bahan Ajar	117
4.3 Angket Analisis Kebutuhan Bagi Guru terhadap Bahan Ajar	121
4.4 Instrumen Evaluasi Formatif Produk <i>e-Modul</i> Batiks	143
4.5 Penilaian Kelayakan Isi Ahli Materi	144
4.6 Penilaian Kelayakan Kebahasaan Ahli Materi	145

4.7	Penilaian Kelayakan Sajian Ahli Materi	146
4.8	Hasil Validasi Ahli Materi	147
4.9	Instrumen Evaluasi Formatif Produk <i>e-Modul</i> Batiks	148
4.10	Penilaian Kelayakan Kegrafikan Ahli Media	149
4.11	Hasil Validasi Ahli Media	150
4.12	Instrumen Evaluasi Formatif Produk <i>e-Modul</i> Batiks	151
4.13	Penilaian Kelayakan Isi Praktisi	152
4.14	Penilaian Kelayakan Kebahasaan Praktisi	153
4.15	Penilaian Kelayakan Sajian Praktisi	154
4.16	Penilaian Kelayakan Kegrafikan Praktisi	155
4.17	Hasil Validasi Ahli Praktisi	156
4.18	Saran Perbaikan Produk <i>e-Modul</i> Batiks Ahli Materi	158
4.19	Saran Perbaikan Produk <i>e-Modul</i> Batiks Ahli Media	159
4.20	Saran Perbaikan Produk <i>e-Modul</i> Batiks Praktisi	160
4.21	Tingkat Kelayakan Produk oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	162
4.22	Hasil Uji Penggunaan Produk <i>e-Modul</i> Batiks pada Skala Kecil	167
4.23	Hasil Uji Penggunaan Produk <i>e-Modul</i> Batiks pada Skala Luas di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung	169
4.24	Hasil Uji Penggunaan Produk <i>e-Modul</i> Batiks pada Skala Luas di SMA Negeri 15 Bandar Lampung	171
4.25	Hasil Uji Penggunaan Produk <i>e-Modul</i> Batiks pada Skala Luas di SMA Taman Siswa Bandar Lampung	172
4.26	Hasil Revisi Guru Bahasa Indonesia SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung	174
4.27	Hasil Revisi Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 15 Bandar Lampung	175
4.28	Hasil Revisi Guru Bahasa Indonesia Taman Siswa Bandar Lampung	176
4.29	Hasil Uji Efektivitas Produk di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung	179
4.30	Hasil Uji Efektivitas Produk di SMA SMA Negeri 15 Bandar Lampung	180
4.31	Hasil Uji Efektivitas Produk di SMA Taman Siswa Bandar Lampung	181
4.32	Hasil Efektivitas Produk <i>e-Modul</i> Batiks	183

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Unsur-unsur Teks Eksposisi	38
2.2 Struktur Teks Eksposisi	40
2.3 Kaidah/ Ciri-ciri Teks Eksposisi	42
2.4 Langkah-Langkah melalui pendekatan SQ3R	59
2.5 Aplikasi Android di Gawai (<i>Smartphone</i>)	69
2.6 Aplikasi Ruang Guru	71
2.7 Aplikasi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V	71
2.8 Aplikasi Buku Sekolah Elektronik (BSE)	72
2.9 Aplikasi School Planner	73
2.10 Aplikasi Brainly Homework	73
3.1 Tahap Penelitian R & D (<i>Research and Development</i>)	82
3.2 Kerangka Berpikir <i>e-Modul</i> Batiks	86
4.1 Analisis Instruksional	129
4.2 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan IPK	133
4.3 <i>Flowchart</i> Program Tes CAT dalam <i>e-Modul</i> Batiks	135
4.4 <i>Flowchart</i> Video <i>Streaming</i> dalam <i>e-Modul</i> Batiks	136
4.5 <i>Spalsh Creen</i> dalam <i>e-Modul</i> Batiks	139
4.6 <i>Layout Navigation Header</i> dalam <i>e-Modul</i> Batiks	140
4.7 <i>Storyboard</i> dalam <i>e-Modul</i> Batiks	141

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus K13 Bahasa Indonesia SMA Kelas X (Semester Ganjil) 2018/2019
2. RPP Teks Eksposisi SMA Kelas X
3. Buku Petunjuk Guru
4. Buku Petunjuk Siswa
5. Lampiran Penelitian Pendahuluan:
 - a. Surat Izin Penelitian dan Surat Balasan Penelitian
 - b. Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru
 - c. Angket Analisis Kebutuhan Guru
 - d. Daftar Hadir Siswa
 - e. Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa
 - f. Angket Analisis Kebutuhan Siswa
6. Lampiran Penilaian Validator dan Praktisi:
 - a. Angket Validasi Ahli Materi
 - b. Angket Validasi Ahli Media
 - c. Angket Validasi Praktisi/ Rekan Sejawat
7. Lampiran Penelitian:
 - a. Surat Izin Penelitian dan Surat Balasan Penelitian
 - b. Angket Wawancara Guru
 - c. Angket Instrumen Penilaian Guru
 - d. Daftar Hadir Siswa
 - e. Angket Instrumen Penilaian Siswa
8. Dokumentasi Uji Coba Produk Skala Luas

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Soekartawi (2003: 3) menyebutkan bahwa informasi dan komunikasi yang dipublikasikan semula hanya didokumentasikan dan disebarluaskan melalui sejumlah lembaran kertas yang tercetak kini mulai menggunakan media elektronik sebagai penggantinya. Di dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran lebih dikenal dengan istilah *e-learning* yang merujuk pada pembelajaran menggunakan jasa dari perangkat elektronika.

Modul elektronik atau dikenal dengan istilah *e-Modul* merupakan sebuah bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang disusun dengan cara sistematis ke unit pembelajaran terkecil guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu biasa disajikan dalam format elektronik, setiap kegiatan pembelajaran yang terdapat di dalamnya dihubungkan dalam *link-link* sebagai navigasi sehingga membuat pesertanya menjadi lebih interaktif dengan program dan dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi, serta audio untuk memperkaya pengalaman dalam belajar (Gunadharma, 2011: 17—18).

Modul elektronik (*e-Modul*) merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Bahan ajar diperlukan sebagai panduan guru ketika beraktivitas dalam proses

pembelajaran dan komponen yang diajarkan kepada siswa, dengan bahan ajar guru sebagai pelaksana pendidikan akan menghasilkan materi yang jelas dan berkesinambungan dengan program pembelajaran. Aktivitas dalam penerapan komponen pembelajaran, misalnya metode, media, dan kurikulum yang sesuai dengan yang ditetapkan oleh pemerintah. Salah satu mata pelajaran yang akan dicapai dalam Kurikulum 2013 ialah bahasa Indonesia yang diatur dalam Permendikbud nomor 36 tahun 2018 mengenai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti yakni Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI.3 dan Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI.4.

Kompetensi membaca merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai dengan tuntas pada Kurikulum 2013. Ada tiga hal yang saling berkaitan dan saling mendukung dalam mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kompetensi setiap siswa, yakni **bahasa** (pengetahuan mengenai Bahasa Indonesia); **sastra** (memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, serta menciptakan karya sastra); **literasi** (memperluas kompetensi berbahasa Indonesia dengan berbagai tujuan khususnya berkaitan dengan membaca dan menulis).

Kegiatan literasi merupakan salah satu aktivitas yang penting dalam kehidupan. Sebagian banyak proses pendidikan ini bergantung pada kemampuan serta kesadaran literasi. Budaya literasi tertanam baik maka akan mempengaruhi tingkat keberhasilan di kehidupan bermasyarakat. Kenyataannya, di dalam pembelajaran keterampilan membaca, siswa masih menemui sejumlah hambatan pada hal literasi. Khususnya pada salah satu teks eksposisi yang dianggap sulit untuk siswa

kelas X SMA dibandingkan dengan teks lainnya yang terdapat di dalam buku siswa. Teks eksposisi merupakan salah satu teks paparan/ ragam wacana dimaksudkan berguna untuk menyampaikan, menerangkan, serta menguraikan suatu hal dapat diperluas atau pun menambah pandangan dan pengetahuan pembacanya (Keraf, 1980: 3).

Data statistik dari UNESCO, dari total 61 negara, Indonesia berada di peringkat 60 dengan tingkat literasi yang rendah. Peringkat 59 diisi oleh negara Thailand serta peringkat terakhir diisi oleh negara Botswana. Sedangkan negara Finlandia menduduki peringkat pertama dengan tingkat literasi tertinggi, yakni hampir mencapai 100%. Data ini jelas membuktikan bahwa tingginya minat baca di negara Indonesia masihlah tertinggal jauh dari negara tetangga, Singapura dan Malaysia. Hal ini juga didukung dari data penelitian yang dilakukan *United Nations Development Programme* (UNDP) yang membuktikan bahwa tingkat pendidikan yang didasarkan atas Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di negara Indonesia masih tergolong sangatlah rendah, yakni 14,6%. Persentase ini jauh lebih rendah daripada negara Malaysia yang hampir mencapai angka 28% dan juga negara Singapura yang hampir mencapai angka 33% (Witanto, 2018: 1—5).

Penelitian ini mengacu pada komponen dari sumber belajar berupa bahan ajar. Bahan ajar mencakup media cetak mau pun media elektronik yang tentu saja mengandung sebuah informasi/ pesan guna membantu siswa untuk mencapai tujuan belajar (Sitepu, 2014: 183). Belajar bukan hanya dengan mengandalkan buku bacaan sebagai bahan ajar, seiring dengan kemajuan teknologi maka mencari

bahan ajar akan semakin bervariasi. Seperti melalui aplikasi dan web yang dapat menampilkan video, audio, atau pun audio visual mengenai informasi akan lebih mudah dan cukup jelas dipahami bagi siswa. Ini artinya, dengan berbagai keterampilan bingkai teknologi dan ilmu pengetahuan perlu dikuasai oleh Sumber Daya Manusia (SDM) yang menjadi kata kunci kesuksesan sebuah bangsa dalam persaingan global dewasa ini. Diharapkan melalui pemanfaatan gawai (*Smartphone*) sekarang ini, penyebaran informasi dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga wujud buku secara fisik dapat tergantikan dalam wujud *e-Module* yang dapat diakses menggunakan aplikasi android dalam gawai (*Smartphone*).

Berdasar pada hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan guru dan siswa di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung, SMA Negeri 15 Bandar Lampung, dan SMA Taman Siswa Bandar Lampung, dapat diketahui bahwa siswa kurang suka membaca hal ini tidak terlepas dari kesadaran minat baca siswa yang sedikit, siswa masih sering merasa kesulitan pada materi teks eksposisi dibandingkan dengan materi teks lainnya, dan kurangnya pemanfaatan teknologi yang positif sebab hampir sebagian besar setiap siswa telah memiliki gawai (*Smartphone*). Hal ini disebabkan faktor dari dalam diri siswa itu sendiri, misalnya malas dan bersikap acuh tak acuh ketika menampilkan keterampilan membaca mau pun faktor yang berasal dari luar, seperti kurangnya pembinaan dari guru dan meskipun telah memiliki fasilitas sekolah yang cukup memadai, misalnya adanya laptop, proyektor, jaringan *wifi*, serta perpustakaan di sekolah yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dan media pembelajaran. Namun, para guru dan

siswa masih banyak mengeluhkan alokasi waktu yang kurang efisien di dalam proses pembelajaran terutama pada materi teks eksposisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X.

Melihat permasalahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi teks eksposisi cukup sulit untuk dipahami oleh siswa. Keterampilan membaca teks eksposisi terhadap siswa belumlah dilaksanakan secara optimal. Guru bahasa Indonesia sebagai pendidik sepatutnya mampu mengatasi hal ini dengan cara mengevaluasi tahapan-tahapan dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan. Seperti pada ranah penilaian pengetahuan meskipun berupa program tes CAT (*Computer Assisted Test*) online dalam aplikasi android pada gawai (*Smartphone*) berupa pilihan ganda, namun tidak dapat dipisahkan antara materi menulis dengan membaca yang merupakan materi yang cukup sulit bagi siswa sebab menulis menuntut siswa untuk menghasilkan produk yang nantinya akan menjadi penilaian keterampilan membaca teks eksposisi.

Diperlukan berbagai usaha guna mewujudkan proses pengembangan kemampuan keterampilan membaca teks eksposisi siswa dengan cara yang lebih baik. Usaha ini merupakan salah satu kunci sukses dalam penyampaian bahan ajar dalam pembelajaran, sebab seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi mengharuskan seorang guru mampu menyajikan bahan ajar untuk pembelajaran yang berdaya guna, kreatif, inovatif, mandiri, dan tentu saja dekat dengan siswa. Selain dengan cara menerapkan berbagai bahan ajar yang bervariasi, usaha peningkatan keterampilan membaca teks eksposisi terhadap siswa juga dapat

dilakukan dengan cara memanfaatkan bahan ajar multimedia interaktif berupa modul elektronik (*e-Modul*) teks eksposisi sebagai bahan belajar yang utama berguna untuk berlatih dalam keterampilan teks eksposisi. Saat ini, umumnya siswa kelas X SMA telah menggunakan buku teks yang didistribusikan oleh pusat memuat seluruh kompetensi dasar akan dipelajari oleh siswa di setiap kelas.

Hasil observasi berupa wawancara yang didapat dari pra-penelitian saat dilakukan di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung. Menurut Ibu Fransiska Pratiwi P., M.Pd. selaku Guru bahasa Indonesia mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksposisi, menyatakan bahwa hasil belajar pada materi teks eksposisi kuranglah maksimal. Alasan kurang maksimalnya hasil dari belajar pada materi teks eksposisi, mencakup 1) siswa kurang memahami materi teks eksposisi, 2) pembelajaran berlangsung monoton dan kebiasaan (konvensional), siswa hanya mendengarkan guru membaca teks atau pun membacanya hanya terbatas verbalisasi melalui media cetak, 3) bahan ajar masih sedikit yakni hanya buku pegangan guru yang diberikan pemerintah itulah yang digunakan guru selama pembelajaran berlangsung di kelas.

Bahan ajar yang terbatas merupakan faktor utama yang membuat siswa akan semakin pasif dan cenderung akan cepat bosan. Salah satu usaha keras untuk mengubah paradigma ketika keterampilan membaca teks eksposisi adalah dengan inovasi bahan ajar yang telah ada dan mencari bahan ajar yang lebih menarik misalnya mengikuti perkembangan teknologi salah satunya dengan bahan ajar modul yang berupa modul elektronik (*e-modul*) menggunakan aplikasi android.

Bahan ajar yang digunakan di jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas) hanya menggunakan buku teks yang disediakan oleh sekolah. Berdasar pada informasi yang telah disampaikan guru, kepala sekolah, serta siswa. Sejauh ini guru belumlah menggunakan bahan ajar tambahan, misalnya modul, bahan ajar lainnya, atau pun bahan ajar yang dibuat sendiri menyesuaikan materi serta kebutuhan dari siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis dari tiga guru di jenjang SMA yang belum ada menggunakan modul buatan sendiri.

Guru di jenjang SMA ini hanya menggunakan kumpulan dari soal-soal yang pernah dibuat sendiri. Dibuktikan pula, dengan hasil analisis siswa yang 94,10% siswa menyatakan membutuhkan bahan ajar mutlimedia interaktif yang berupa modul elektronik (*e-Modul*) yang menarik guna membantu dalam mempelajari pada ranah keterampilan membaca teks eksposisi. Sebab bahan ajar berupa modul selama ini digunakan hanyalah berisikan materi dan soal-soal saja, dalam hal penilaian ranah pengetahuan dan ranah keterampilan jarang sekali melaksanakan evaluasi berupa portofolio dan praktik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Marwanta (2018) menunjukkan bahwa aplikasi android sebagai sumber belajar ini dapat dilengkapi fitur yang inovatif seperti materi menulis deskripsi yang lebih mendalam, kontekstual, penjelasan mengenai sebuah kata yang tidak dimengerti siswa dan dapat diberikan sebuah contoh berupa audiovisual untuk semakin memperjelas pemahaman siswa. Setyawan dan Syaifudin (2017) menunjukkan bahwa karakteristik media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta

didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA. Kemudian, Susanto, dkk. (2016) menunjukkan bahwa produk berupa bahan ajar multimedia untuk teks eksposisi dan buku petunjuk penggunaan dalam pembelajaran yang memenuhi kelayakan dari aspek isi, penyajian, desain grafika, dan bahasa. Selanjutnya, Riadi (2015) menunjukkan bahwa kemampuan membaca kritis baik sebelum dan sesudah digunakannya teknik SQ3R dan mendeskripsikan perbedaan kemampuan membaca kritis antara sebelum dan sesudah digunakannya teknik SQ3R. Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen.

Alasan peneliti memilih judul penelitian “*E-Modul Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R Menggunakan Aplikasi Android untuk Siswa Kelas X SMA*”, terdapat tiga alasan mengapa peneliti memilih judul penelitian ini, yakni 1) pemilihan pelaksanaan program tes CAT (*Computer Assisted Test*) *online* dalam ranah pengetahuan dimasukkan dalam aplikasi android menggunakan gawai (*Smartphone*) adalah berdasarkan dari tingkat kepemilikan perangkat oleh setiap siswa. Menurut *survey* yang dilakukan pada bulan Mei tahun 2018 kepada beberapa sekolah yang dilakukan, tercatat 680 siswa dari 972 siswa, sekitar 70% setiap siswa memiliki gawai (*Smartphone*) android. Pemanfaatan gawai (*Smartphone*) berbasis android di dalam dunia pendidikan sangatlah besar, terutama untuk menggantikan peranan dari komputer ketika mengakses produk elektronik (*content-content*) pembelajaran dan pemanfaatan pelaksanaan evaluasi pembelajaran (Panyahuti, 2018).

Hasil penelitian lainnya, yang dilakukan pada mahasiswa pascasarjana melaporkan bahwa 61,8% lebih menyukai tes berbasis komputer dibandingkan dengan tes berbasis kertas (Atiqah, Maleque, Jawaid, & Iqbal, : 2014).

Selanjutnya, hasil penelitian Mojarrad & Hemmati (2013), pada masa itu kemampuan komputer masih sangatlah terbatas serta membutuhkan pembiayaan yang cukup tinggi sehingga para penggunaannya masihlah sangat terbatas.

Munculnya teknologi baru, seperti ujian yang menggunakan komputerisasi kini mulai dikembangkan dan diimplementasikan ke dalam program pengujian yang berskala besar, seperti sertifikasi, lisensi, penerimaan, dan tes psikologi (Kim, D. H., & Huynh, H., 2007). Perbandingan ketika pelaksanaan program tes CAT (*Computer Assisted Test*) online dalam ranah pengetahuan dimasukan dalam aplikasi android dengan menggunakan gawai (*Smartphone*), dengan berbasis komputer, dan dengan berbasis kertas. Pemaparannya akan disajikan pada tabel 1.1, ialah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Perbandingan Program Tes CAT Menggunakan Kertas, Komputer, dan Gawai (*Smartphone*)

No.	Kegiatan Penyelenggaraan Tes CAT	Basis Pelaksanaan Tes CAT		
		Kertas	Komputer	Gawai (<i>Smartphone</i>)
1.	Penyediaan Ruang Tes CAT	✓	✓	-
2.	Pengawas Tes CAT	✓	✓	-
3.	Panitian Pengepakan Soal Tes CAT	✓	-	-
4.	Pengandaan Soal Tes CAT	✓	-	-
5.	Lembar Jawaban Tes CAT	✓	-	-
6.	Koreksi Lembar Jawaban Tes CAT	✓	-	-
7.	Penyediaan Ruang Khusus Tes CAT	✓	✓	-

8.	Soal Acak Tes CAT	-	✓	✓
9.	Hasil Tes Diperoleh dengan Cepat Tes CAT	-	✓	✓
10.	Butuh Infrastruktur Jaringan LAN	-	✓	-

Sumber: (Panyahuti: 2018)

2) untuk mengembangkan pada ranah keterampilan membaca siswa dalam membaca teks eksposisi dengan pendekatan SQ3R melalui video *streaming* yang berasal dari unggah (*up-load*) rekaman diambil kamera atau gawai (*Smartphone*) masing-masing siswa yang kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi android, dan 3) didukung pula dengan penelitian sebelumnya yang dirasa perlu untuk dijadikan sebagai acuan bagi peneliti ketika melakukan penelitian.

Dari penelitian sebelumnya kelebihan penelitian ini, yakni 1) mengembangkan modul elektronik (*e-Modul*) membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android yang terdapat pada gawai (*Smartphone*) masing-masing siswa sebab modul elektronik (*e-Modul*) yang baik semestinya adalah bahan ajar yang cara penggunaannya mudah untuk dioperasikan seperti aplikasi android, 2) intruksi yang disampaikan mudah untuk ditanggapi oleh siswa, 3) segi penyajian bahan ajar multimedia interaktif, bahasa yang digunakan dapat membuat siswa merasa akrab dengan modul elektronik (*e-Modul*) ini serta siswa termotivasi untuk mempelajarinya sebab ini merupakan salah satu karakteristik dari modul elektronik (*e-Modul*) ini yaitu *user friendly*, 4) menyiapkan bahan ajar yang kreatif, inovatif, dan mandiri bagi siswa, dan 5) memandu guru ketika menyusun bahan ajar multimedia interaktif yang berbentuk modul elektronik (*e-*

Modul) membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R pada jenjang pendidikan menengah atas (SMA) khususnya kelas X.

Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android terhadap keterampilan membaca teks eksposisi pada siswa kelas X, dengan judul penelitian “*E-Modul Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R Menggunakan Aplikasi Android untuk Siswa Kelas X SMA*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah antara lain.

1. Bagaimanakah pengembangan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA?
2. Bagaimanakah kelayakan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA?
3. Bagaimanakah efektivitas produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA.

2. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA.
3. Menguji efektivitas pengembangan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini kelak diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak teoretis maupun pihak praktis. Ada pun manfaat tersebut, ialah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis sebagai wujud dari penerapan teori R & D (*Research and Development*) dari Borg dan Gall, khususnya dalam produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA sebagai bahan ajar atau suplemen selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

- 1) Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara mandiri sesuai dengan karakteristik produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android.
- 2) Tersedianya produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan kreatif di mana saja dan kapan saja.

b. Manfaat bagi Guru

- 1) Tersedianya produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Dapat dijadikan sebagai rujukan untuk Guru bahasa Indonesia dalam menggunakan bahan ajar pada materi teks eksposisi.

c. Manfaat untuk Peneliti Lain

Bagi pembaca yang akan mengadakan penelitian sejenis, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambah wawasan serta acuan bagi peneliti yang lain pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pada materi teks eksposisi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam ruang lingkup, adalah sebagai berikut.

Produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android sehingga langkah-langkah pembelajarannya akan disesuaikan dengan teori pendekatan SQ3R karya Soedarso. Kompetensi Dasar (KD) pada penelitian ini merujuk pada Kurikulum 2013 edisi revisi yang terdapat pada kelas X SMA, yakni KD 3.3 Mengidentifikasi (permasalahan, argumentasi, pengetahuan, dan rekomendasi) teks eksposisi yang didengar dan atau dibaca dan KD 4.3 Mengembangkan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi) teks eksposisi secara lisan dan/ tulis.

II. LANDASAN TEORI

A. Bahan ajar

Sebelum melaksanakan kegiatan pengembangan, diperlukan terlebih dahulu mengenai pemahaman terhadap bahan ajar. Penerapan dari bahan ajar dari dinas pendidikan beserta beberapa pakar, ialah antara lain.

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar dapat juga diartikan sebagai seperangkat konsep, prinsip, fakta, generalisasi, dan atau prosedur yang dirancang dengan cara khusus guna memudahkan pengajaran. Secara lebih sempit, bahan ajar biasanya juga dikatakan sebagai materi pembelajaran. Dengan demikian, materi pembelajaran dapat disebut sebagai program yang disusun oleh guru guna mengembangkan pengetahuan, sikap positif, serta keterampilan terhadap suatu pembelajaran diturunkan dari kurikulum yang berlaku (Abidin, 2014: 263).

Selanjutnya, menurut Daryanto dan Dwicahyo (2014: 171) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah informasi, teks, atau alat yang diperlukan oleh instruktur atau guru untuk penelaahan dan perencanaan implementasi dalam pembelajaran.

Materi pembelajaran atau bahan ajar (*instructional materials*) secara garis besar terdiri atas pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai setiap siswa

di dalam rangka guna mencapai standar kompetensi yang sudah ditentukan.

Secara terperinci, sejumlah jenis pembelajaran terdiri atas pengetahuan (konsep, fakta, prosedur, serta prinsip), sikap atau nilai, dan keterampilan (Depdiknas, 2006: 3).

Berdasar pada pendapat dari pakar tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan suatu alat berisikan materi pembelajaran yang berguna untuk membantu setiap guru dan siswanya pada kegiatan belajar mengajar manfaatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai fungsi yang penting bagi pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri merupakan proses dari interaksi siswa dengan guru dan sumber belajarnya berasal dari sebuah lingkungan belajar (Daryanto, 2013: 191). Sejumlah fungsi bahan ajar tersebut, adalah sebagai berikut.

- a. Pedoman bagi para guru dalam mengarahkan seluruh aktivitasnya ketika proses pembelajaran, yang sekaligus merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan langsung kepada siswa.

- b. Pedoman bagi siswa yang dalam mengarahkan seluruh aktivitasnya ketika proses pembelajaran, yang sekaligus merupakan substansi kompetensi yang semestinya dikuasai dan disiswainya.

- c. Berfungsi sebagai alat evaluasi penguasaan atau pencapaian hasil pembelajaran (Depdiknas, 2008a: 7).

3. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar yang baik mempunyai sejumlah karakteristik khusus. Apabila karakteristik tersebut diikuti maka yang diajarkan akan berubah menjadi masukan yang bermakna. Sejumlah karakteristik bahan ajar yang dikemukakan Tarigan (dalam Abidin, 2014: 267), ialah sebagai berikut.

- a. Mencerminkan satu sisi yang modern terhadap mata pelajaran beserta penyajiannya.
- b. Menyediakan satu sumber yang bertahap dan beraturan.
- c. Menyajikan pokok masalah serasi dan kaya.
- d. Menyediakan aneka metode, model, serta sarana pengajaran.
- e. Menyajikan motivasi awal bagi latihan dan tugas.
- f. Menyajikan sumber bahan remedial serta evaluasi.

4. Jenis-jenis Bahan Ajar

Daryanto dan Dwicahyo (2014: 173) memaparkan bahwa bahan ajar itu terdiri dari sejumlah jenis, adalah antara lain.

- a. Bahan ajar dilihat (*visual*) terdiri dari bahan cetak (*printed*) misalnya *handout*, modul, lembar kerja siswa, buku, foto/gambar, *wallchart*, *leaflet*, dan non cetak (*non printed*) seperti maket/pendekatan.
- b. Bahan ajar didengar (*audio*), misalnya radio, kaset, piringan hitam, serta *compact disk audio*.

- c. Bahan ajar dilihat dan didengar (*audiovisual*), misalnya film dan *video compact audio receiver*.
- d. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*), misalnya multimedia pembelajaran interaktif, bahan ajar berbasis web, dan bahan ajar berbasis aplikasi android.

B. Pengembangan Bahan Ajar

Pada praktik pengembangannya, agar dapat mendapatkan bahan ajar yang baik dan sesuai tuntutan kompetensi yang harus disiswai dan dikuasi setiap siswa pengembangan bahan ajar perlu dilaksanakan dengan mempertimbangkan sejumlah langkah teknis, yakni 1) analisis terhadap KI-KD; 2) analisis sumber ajar; dan 3) penentuan jenis bahan ajar. Analisis KI-KD dilaksanakan guna menentukan kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar tersebut. Dari hasil analisis maka akan diketahui seberapa banyak bahan ajar yang mesti dipersiapkan di dalam satu semester tertentu serta jenis bahan ajar yang mana akan dipilih.

Sumber belajar yang akan dipergunakan sebagai bahan penyusunan dari bahan ajar juga perlu dilakukan analisisnya. Cara menganalisisnya dengan cara inventarisasi ketersediaan sumber belajar dikaitkan dengan kebutuhan. Sumber ajar dianalisis hubungannya terhadap kesesuaian, ketersediaan, dan kemudahannya untuk dimanfaatkan bagi penyusunan bahan ajar. Pemilihan dan juga penentuan bahan ajar dimaksudkan agar memenuhi salah satu kriteria bahwasannya bahan ajar itu haruslah menarik, mampu membantu siswa guna mencapai kompetensi, sehingga bahan ajar tersebut dibuat sesuai dengan

kecocokkan dan kebutuhan dengan KD yang akan dicapai setiap siswa. Bentuk dan jenis bahan ajar ditetapkan dari dasar analisis kurikulum serta analisis sumber belajar sebelumnya (Depdiknas 2008a: 17—18).

Bertemali terhadap langkah pengembangan dan juga konsep dasar dari pengembangan bahan ajar tersebut, maka bahan ajar haruslah dikembangkan berbasis strategi pembelajaran yang akan dipilih. Upaya dalam mengembangkan bahan ajar berbasis pendekatan pembelajaran. Abidin, dkk. (2014: 270) yang menjabarkan bahwa sejumlah langkah teknis dari pengembangan bahan ajar pendekatan pembelajaran, ialah antara lain.

1. Menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ada di Kurikulum.
2. Menentukan indikator ketercapaian Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).
3. Menentukan tujuan pembelajaran.
4. Menentukan pendekatan pembelajaran relevan terhadap tujuan.
5. Menentukan sejumlah langkah pembelajaran sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang akan dipilih.
6. Menentukan materi pembelajaran/ bahan ajar.
7. Mengembangkan peta dari bahan ajar yang dibutuhkan.
8. Menentukan struktur dari bahan ajar.
9. Mengembangkan sebuah bahan ajar.
10. Mencetak draf bahan ajar.
11. Uji coba bahan ajar tersebut.

12. Revisi bahan ajar.
13. Menetapkan pendekatan bahan ajar yang teruji.

Semua langkah pengembangan bahan ajar haruslah dilaksanakan secara hierarkis. Ketika praktiknya, sejumlah langkah tersebut mesti senantiasa dilaksanakan berdasarkan prinsip dari pengembangan bahan ajar yang telah ada. Pola dari pengemasan bahan ajar juga dilaksanakan sesuai atas karakteristik bahan ajar yang baik dan sesuai, hal itu terlihat dari sisi penyajian, isi materi, maupun bahasa. Terutama, bagi semua pengembangan bahan ajar harus selalu berdasarkan pada pendekatan pembelajaran yang relevan.

Pada pengembangan bahan ajar terdiri dari tujuan dan manfaat penyusunan bahan ajar serta prinsip pengembangan bahan ajar, uraiannya ialah antara lain.

1. Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar

Penyusunan bahan ajar mempunyai tujuan dan juga manfaat yang baik untuk para guru dan siswa. Daryanto dan Dwicahyo (2014: 172) menjelaskan bahwa tujuan dan juga manfaat dari penyusunan bahan ajar, adalah sebagai berikut.

- a. Tujuan Bahan Ajar
 1. Menyediakan bahan ajar sesuai tuntutan kurikulum yang mempertimbangkan dari kebutuhan siswa, yakni bahan ajar sesuai lingkungan dan karakteristik sosial siswa.
 2. Membantu siswa ketika memperoleh alternatif dari bahan ajar di samping sejumlah buku teks terkadang sulit untuk diperoleh.
 3. Memudahkan para guru ketika melaksanakan pembelajaran.

b. Manfaat untuk Guru

1. Diperoleh bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa.
2. Tidak lagi bergantung pada buku teks terkadang sulit untuk diperoleh.
3. Memperkaya sebab dikembangkan dengan berbagai referensi.
4. Menambah khasanah pengetahuan serta pengalaman guru ketika menulis bahan ajar.
5. Membangun komunikasi dalam pembelajaran yang efisien dan efektif di antara guru serta siswa sebab siswa akan lebih merasa percaya diri dan percaya penuh pada gurunya.
6. Menambah angka kredit DUPAK (Daftar Usulan Pengusulan Angka Kredit) apabila dikumpulkan menjadi sebuah buku dan kemudian diterbitkan.

c. Manfaat untuk Siswa

1. Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik.
2. Kesempatan untuk belajar dengan cara mandiri serta mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru.
3. Mendapatkan kemudahan ketika memsiswai tiap-tiap dari kompetensi yang harus disiswai dan juga dikuasai.

2. Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Depdiknas (2008a: 10—11) menganjurkan bahwa pengembangan bahan ajar sepatutnya memperhatikan sejumlah prinsip pembelajaran, ialah antara lain.

- a. Mulai dari yang mudah kemudian memahami yang sulit, dari yang konkret kemudian memahami yang abstrak.
- b. Pengulangan dapat memperkuat pemahaman.
- c. Umpan balik yang positif dapat memberikan penguatan atas pemahaman siswa.
- d. Motivasi belajar tinggi adalah salah satu faktor penentu dari keberhasilan belajar.
- e. Mencapai tujuan itu ibarat naik tangga, satu demi satu dan pada akhirnya capai pada anak tangga terakhir yakni tujuan.
- f. Mengetahui mengenai hasil yang sudah dicapai akan memotivasi siswa untuk fokus mencapai tujuan.

Abidin (2014: 267) mengemukakan dalam rangka mengembangkan sebuah bahan ajar yang bermutu, harmonis, serta bermanfaat terdapat sejumlah aspek penting bahan ajar yang mesti diperhatikan oleh guru. Sejumlah aspek penting tersebut adalah aspek materi, aspek penyajian, dan juga aspek kebahasaan. Berdasarkan aspek materi, bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru hendaknya bercermin pada panduan penilaian bahan ajar dari Puskurbuk (Pusat Kurikulum dan Perbukuan), adalah sebagai berikut.

- a. Kesesuaian Kurikulum
 1. Materi pelajaran dengan strandar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator kurikulum.
 2. Materi yang disajikan dengan cara terpadu berdasarkan konteks pendidikan serta konteks kemasyarakatan.

3. Kesesuaian pengayaan materi terhadap kurikulum.
- b. Kesesuaian materi berdasarkan tujuan pendidikan
 1. Kesesuaian muatan materi sama dengan tujuan pendidikan.
 2. Kesesuaian penggunaan materi sama dengan tujuan pendidikan.
- c. Kebenaran materi sesuai ilmu yang akan diajarkan
 1. Kebenaran tetap menerapkan prinsip kemampuan padu dengan teori keilmuan yang akan diajarkan.
 2. Kebenaran menerapkan prinsip keilmuan tertentu.
 3. Ketepatan penggunaan bahan bacaan sesuai dengan prinsip ilmu tertentu.
 4. Ketepatan materi harus sesuai dengan perkembangan terbaru dari bidang keilmuan tertentu.
- d. Kesesuaian materi berdasarkan perkembangan dari kognisi siswa
 1. Struktur materi ajar sesuai dengan perkembangan kognisi siswa.
 2. Materi hendaknya mengandung unsur edukatif.
 3. Materi hendaknya mengandung muatan karakter.

Berdasarkan segi penyajian, materi ajar dikembangkan guru seharusnya memerhatikan beberapa hal, ialah sebagai berikut.

- a. Tujuan pembelajaran harus dinyatakan dengan cara eksplisit.
- b. Penahapan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan tahap kerumitan materi.
- c. Penahapan pembelajaran semestinya dilaksanakan berdasarkan tahapan dengan model tertentu dipilih/digunakan guru ketika pembelajaran.
- d. Penyajian materi harus mampu membangkitkan minat serta perhatian siswa.

- e. Penyajian materi haruslah mudah untuk dipahami siswa.
- f. Penyajian materi harus mampu mendorong keaktifan siswa agar berpikir dan juga belajar.
- g. Bahan kajian haruslah berkaitan dengan materi yang akan disusun.
- h. Penyajian materi harus mampu mendorong keaktifan dan daya kreativitas siswa untuk berpikir serta bernalar.
- i. Materi semestinya disajikan berbasis penilaian formatif otentik.
- j. Soal dirangkap setiap akhir pelajaran.

Berdasarkan segi kebahasaan, materi ajar dikembangkan guru seharusnya memerhatikan beberapa hal, adalah antara lain.

- a. Penyajian hendaknya menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- b. Penggunaan bahasa yang mampu meningkatkan daya nalar serta daya cipta siswa melalui bahasa yang dipergunakan selaras atas keilmuan.
- c. Penggunaan bahasa dalam struktur dan isi harus sesuai atas tingkatan penguasaan dari bahasa siswa.
- d. Paragraf dapat dikembangkan dengan cara baku dan efektif.
- e. Kesesuaian ilustrasi visual terhadap wacana, materi kebenaran faktual, dan juga materi keilmuan.
- f. Kejelasan serta kemenarikan ilustrasi visual dan juga grafemik terdapat pada setiap materi ajar.
- g. Kesesuaian materi dengan tingkatan dari kemampuan membaca setiap siswa.

Dengan kata lain, ketiga segi utama dalam pengembangan materi ajar tersebut dalam pemberlakuan kurikulum 2013 revisi ditujukan untuk menjawab tantangan zaman terhadap pendidikan, yakni untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif, inovatif, kreatif, kolaboratif serta berkarakter. Guna mencapai orientasi akhirnya ini, didasari benar bahwa pendidikan bukan hanya dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan subjek inti pembelajaran, melainkan juga harus diorientasikan agar siswa memiliki kemampuan kreatif, kritis, komunikatif sekaligus berkarakter.

C. E-Modul

Penelitian ini mengembangkan salah satu dari jenis bahan ajar noncetak berupa modul elektronik (*e-Modul*). Pengertian *e-Modul*, karakteristik *e-Modul*, keunggulan dan kelemahan *e-Modul*, uraiannya ialah sebagai berikut.

1. Pengertian *e-Modul*

Kemajuan pada bidang teknologi kini membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja selalu berinteraksi dengan teknologi. Media elektronika pun kini dianggap sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat tempat dan juga perhatian cukup besar di hati para penikmatnya termasuk siswa bagi perkembangan di dunia pendidikan. Pengaruh besarnya tampaknya pada pembuatan alat bantu belajar termasuk salah satu unsur yang paling dinamis dalam kegiatan pembelajaran. Kedudukan alat bantu mempunyai peranan cukup penting bagi keberhasilan setiap siswa sebab membantu dan berakibat pada efektifnya hasil belajar kognitif mereka. Modul elektronik (*e-Modul*) kini dikenal sebagai sebuah alat atau sarana pembelajaran berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang

dirancang secara menarik dan sistematis untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Winarko dkk., 2013: 58—75).

Selanjutnya, menurut Pratiwi (2018: 21) modul elektronik (*e-Modul*) adalah sebuah bentuk penyajian bahan ajar disusun secara sistematis ke dalam sebuah unit pembelajaran yang paling terkecil untuk keperluan belajar mandiri disajikan dalam format elektronik. Tidak seperti modul cetak, modul elektronik di dalamnya memuat konten multimedia sehingga materi pendidikan dapat disajikan lebih menarik dan menyenangkan. Ketika pertukaran informasi media, modul elektronik lebih mudah untuk didistribusikan melalui Web, ruang kelas virtual, email, dan media digital lainnya. Modul elektronik (*e-Modul*) ini lebih praktis dibawa ke mana saja dan dapat digunakan di mana dan kapan saja. Modul elektronik (*e-Modul*) dapat pula diimplementasikan sebagai sumber belajar yang mandiri sebab dapat membantu siswa dalam meningkatkan kompetensi ataupun pemahaman secara kognitif yang dimilikinya dengan begitu siswa lagi hanya terpaku dan bergantung kepada pada satu-satunya sumber informasi, seperti buku cetak.

Senada dengan pendapat tersebut, Ditjen Dikdasmen (2017: 3) memaparkan modul merupakan bahan ajar yang dipersiapkan secara khusus dan dirancang secara sistematis yang berdasarkan kurikulum tertentu dikemas menjadi satu unit pembelajaran terkecil atau modular yang dapat dipergunakan siswa secara mandiri guna mencapai tujuan pembelajaran yang tertentu sudah ditetapkan sehingga sebuah bentuk dari penyajian bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis

dalam unit pembelajaran tersebut mampu untuk disajikan dengan format elektronik, disertai kegiatan pembelajaran yang terdapat di dalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) ke internet sebagai navigasi yang mampu membuat setiap siswa menjadi lebih interaktif terhadap program serta dilengkapi oleh penyajian video tutorial, animasi, dan juga audio guna memperkaya pengalaman ketika belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa modul elektronik (*e-Modul*) adalah sebuah modul yang berbentuk digital dan dikemas agar lebih interaktif terhadap siswa dan memiliki fungsi sebagai media untuk belajar mandiri sebab setiap kontennya berisi materi dalam bentuk pdf, video, dan juga animasi yang mampu membuat penggunanya (*user*) belajar secara aktif serta dilengkapi oleh petunjuk guna belajar mandiri.

2. Karakteristik *e-Modul*

Menurut Ditjen Dikdasmen (2017: 3) menyatakan bahwa di dalam modul elektronik (*e-Modul*) terdapat sejumlah karakteristik, ialah antara lain.

- a. siswa mampu untuk membelajarkan diri sendiri tidak lagi bergantung kepada pihak lain (*self instructional*);
- b. semua materi pembelajaran/ bahan ajar dari satu unit kompetensi ingin disiswai terdapat pada satu modul yang utuh (*self contained*);
- c. modul yang dikembangkan tidaklah bergantung pada media lainnya, dengan kata lain tidak mesti digunakan di saat yang bersamaan (*stand alone*);

- d. daya peka yang tinggi terhadap keadaan perkembangan ilmu dan teknologi hendaknya ada pada modul (*adaptif*);
- e. hendaknya modul juga mampu bersahabat dengan siapa saja penggunanya (*user friendly*);
- f. konsisten pada setiap penggunaan *font*, tata letak, dan spasi;
- g. diutarakan dengan menggunakan sebuah media elektronik berbasis komputer;
- h. memanfaatkan beragam fungsi dari media elektronik hingga dikenal sebagai multimedia;
- i. memanfaatkan beragam fitur yang terdapat pada aplikasi software, misalnya aplikasi android;
- j. jika dilihat dari prinsip pembelajaran, desain haruslah dipikirkan secara cermat agar hasilnya sesuai dan menarik.

3. Keunggulan dan Kelemahan *e-Modul*

Telah diketahui bahwa karakteristik modul elektronik (*e-Modul*) dengan modul cetak mempunyai keunggulan dan juga kelemahan (Ditjen Dikdasmen, 2017: 3) tabelnya, ialah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Keunggulan dan Kelemahan *e-Modul*

No.	Keunggulan <i>e-Modul</i>	Kelemahan <i>e-Modul</i>
1.	Mampu untuk meningkatkan motivasi siswa, hal ini disebabkan waktu penugasan yang dibatasi haruslah seimbang dengan kemampuan dari setiap siswa.	Biaya pengembangan bahan yang tinggi serta butuh waktu yang lama.

2.	Setelah dilaksanakan evaluasi, guru dan siswa sama-sama mengetahui, mana saja modul yang siswanya sudah berhasil dan modul yang siswanya belum berhasil.	Menentukan disiplin dalam belajar yang tinggi dirasa kurang tepat atau belum maksimal dimiliki oleh setiap siswa.
3.	Bahan pelajaran lebih merata pembagiannya pada satu semester.	Membutuhkan ketekunan lebih tinggi dari para fasilitator untuk secara bertahap memantau proses belajar siswa, selalu memberikan motivasi serta konsultasi secara mandiri (individu) setiap kali siswa membutuhkan.
4.	Pengaturan pendidikan jauh lebih berguna sebab bahan ajar disusun sesuai jenjang dari setiap akademik.	
5.	Penyajian bersifat statis pada modul cetak kini dapat diubah lebih interaktif dan dinamis.	
6.	Unsur ungkapan verbal/ lewat kata-kata (<i>verbalisme</i>) yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi melalui penyajian unsur visual dan penggunaan video tutorial yang terkait dengan materi pembelajaran.	

(Ditjen Dikdasmen, 2017: 3)

4. Prinsip Pengembangan *e-Modul*

Terdapat sejumlah prinsip di dalam pengembangan sebuah modul elektronik (*e-Modul*). Penjabarannya, ialah antara lain.

- a. diasumsikan untuk menimbulkan minat bagi setiap siswa;
- b. dirancang dan ditulis agar digunakan bagi setiap siswa;
- c. mampu menjelaskan tujuan pembelajaran (*goals and objectives*);
- d. disusun didasari oleh pola belajar "*fleksibel*";

- e. disusun didasari oleh kebutuhan siswa yang ingin belajar serta pencapaian tujuan pembelajaran;
- f. berfokus ketika pemberian kesempatan untuk siswa berlatih;
- g. mengakomodasi setiap kesulitan dalam belajar;
- h. memerlukan suatu sistem navigasi cermat;
- i. memberi rangkuman secara terus-menerus;
- j. gaya bahasa (penelitian) komunikatif, semi formal, dan juga interaktif;
- k. dikemas ketika proses pembelajaran berlangsung;
- l. memerlukan strategi pembelajaran misalnya terdapat pendahuluan, penyajian, dan penutup;
- m. memiliki mekanisme yang berguna sebagai pengumpulan umpan balik;
- n. menunjang sebagai penilaian diri sendiri (*self assessment*);
- o. memaparkan secara lengkap cara memsiswai buku ajar tersebut;
- p. terdapat pedoman/petunjuk penggunaan (*e-Modul*) sampai selesai digunakan.

D. *E-Modul* Interaktif

Seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, kini modul bukan hanya dapat berupa cetak, namun dengan adanya pemanfaatan teknologi komputer dan gawai (Smartphone) dalam dunia pendidikan terutama dalam kegiatan pembelajaran sangat mendukung untuk terciptanya bahan ajar berupa modul elektronik (*e-Modul*) interaktif. Penjabaran dari pengertian interaktif dan pengertian *e-Modul* interaktif, ialah sebagai berikut.

1. Pengertian Interaktif

Menurut Apriyanti (2019) mengemukakan bahwa kata ‘interaktif’ berarti adanya dua belah pihak yang sedang terlibat, memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara media dan pengguna. Misalnya, sebuah media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif berisi mengenai materi teks deskripsi dan soal latihan, maka media tersebut akan segera menampilkan. Penggunaanya tinggal meng*klik* tombol utama yang telah tersedia dalam media pembelajaran tersebut sebab itu semua memang telah dipersiapkan sebelumnya.

Kata ‘interaktif’ adalah suatu keadaan ditandai dengan pertukaran dalam percakapan berasal dari sebuah masukan dan keluaran, misalnya saat pengguna akan memasukkan pertanyaan atau pun perintah lalu sistem akan segera memberikan sebuah tanggapan (KBBI: 2018). Selanjutnya, menurut Prastowo (2014: 328—329) memaparkan bahwa kata ‘interaktif’ itu mengandung arti yang bersifat saling berhubungan atau saling melakukan aksi atau saling aktif satu sama lain, maka dengan demikian jika ini dikaitkan dengan sebuah pembelajaran maksudnya adalah bahan ajar yang didesain sedemikian rupa supaya dapat melakukan sejumlah perintah balik untuk melakukan suatu aktivitas bagi para penggunanya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ‘interaktif’ merupakan sebuah interaksi timbal balik antara dua orang bahkan lebih bukan hanya antar individu dengan individu, namun dapat pula antara pengguna media dengan berbagai media baik dilakukan secara langsung atau pun tidak langsung. Misalnya, seorang guru menciptakan

sebuah modul elektronik (*e-Modul*) membaca teks eksposisi menggunakan aplikasi android berisi mengenai materi teks eksposisi bertujuan untuk memudahkan mengevaluasi para siswanya.

Ketika siswa bertindak sebagai pengguna media dan ingin mengikuti ranah penilaian pengetahuan melalui program tes CAT (*Computer Assisted Test*) online yang terdapat dalam aplikasi android pada gawai (*Smartphone*), maka siswa itu akan mengikuti sesuai dari arahan/ intruksi dari gurunya sebelum siswa tersebut mulai mengikuti tes CAT lewat gawai (*Smartphone*) miliknya, tes CAT ini dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja meski pun tidak bertemu ini akan tetap bisa terlaksana. Intruksi guru sebelumnya dan tanggapan dari siswa inilah yang dinamakan sebuah ‘interaktif’.

Perlu ditegaskan bahwa dalam pengembangan penelitian ini, tidak seluruh materi teks eksposisi dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat dimunculkan pada modul elektronik (*e-Modul*) membaca teks eksposisi menggunakan aplikasi android sebab produk yang dikembangkan telah dibatasi menjadi dua Kompetensi Dasar (KD), yakni KD 3.3 Mengidentifikasi (permasalahan, argumentasi, pengetahuan, dan rekomendasi) teks eksposisi yang didengar dan atau dibaca dan KD 4.3 Mengembangkan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi) teks eksposisi secara lisan dan/ tulis.

2. Pengertian *E-Modul Interaktif*

Menurut Andika (2017: 32) *e-Modul* interaktif ialah sebuah modul elektronik (*e-Modul*) berisikan sejumlah rangkaian kegiatan pembelajaran dalam materi tertentu yang disusun dengan cara sistematis, terarah, dan operasional guna membantu siswa untuk mencapai tujuan-tujuan jelas dan telah dirumuskan dengan cara khusus yang dalam penggunaannya dilakukan dengan atau tanpa bimbingan dari gurunya secara elektronik tingkat kompleksitasnya dan dikombinasikan dengan beberapa media pembelajaran bersifat interaktif guna mengendalikan sebuah perilaku alami atau perintah dari suatu presentasi.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Munir (2015: 2) menambahkan bahwa *e-Modul* interaktif sama dengan bahan ajar yang berfasilitas multimedia (alat yang mampu membagikan berbagai macam bentuk informasi yang berbentuk digital). Sebuah pembelajaran yang melibatkan teknologi informasi serta komunikasi dapat sangat membantu pendidik dalam menyampaikan isi materi yang akan dipelajari oleh siswanya. Jika pembelajaran menggunakan multimedia termasuk di dalamnya *e-Modul* interaktif ini, maka materi tertentu akan lebih mudah untuk dimodifikasi menjadi jauh menarik dari bahan ajar cetak lainnya. Selanjutnya, *e-Modul* interaktif adalah salah satu bahan ajar yang adaptif, kreatif, serta inovatif terkait dengan perkembangan teknologi sehingga siswa dapat belajar secara senang, nyaman, dan mandiri meski pun tanpa guru (Prastowo: 2012).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *e-Modul* interaktif merupakan bahan ajar yang proses penerbitannya berbentuk *digital* yang terdiri dari teks, gambar, atau

gabungan dari keduanya (media digital perpaduan dari berbagai media), bertujuan agar siswa tidak mudah bosan, jauh lebih aktif, dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

Contohnya, pada *e-Modul* membaca teks eksposisi menggunakan aplikasi android yang isinya terdiri dari interaksi, teks dan gambar berupa pdf, program tes CAT (*Computer Assisted Test*) *online*, dan *video streaming*. Misalnya ketika penilaian ranah pengetahuan melalui program tes CAT (*Computer Assisted Test*) *online* berupa soal pilihan ganda dan penilaian ranah keterampilan yang berupa unggah (*upload*) *video streaming* yang berasal dari rekaman memakai gawai atau kamera ketika siswa membacakan teks eksposisi dalam aplikasi android pada gawai (*Smartphone*) yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Salah satu manfaat terbesar dari *e-Modul* interaktif ini adalah mengenai alokasi waktu pembelajaran. ‘Waktu’ kini bukan menjadi hambatan sebab baik sedang bertatap muka secara langsung mau pun tidak guru dan siswa tersebut, proses pembelajaran itu akan tetap dapat terlaksana kapan saja dan di mana saja.

E. Membaca

Membaca merupakan kunci sukses dalam proses belajar. Ketika seseorang mempunyai kemampuan membaca yang sangat baik, maka ia akan mampu menyerap berbagai macam ilmu pengetahuan. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan kesempatan orang tersebut memperbaiki kehidupannya. Berikut pemaparan dari Pengertian membaca, membaca sebagai suatu keterampilan, dan tujuan membaca, adalah antara lain.

1. Pengertian Membaca

Definisi membaca adalah proses dari perubahan bentuk tanda/ lambang/ tulisan menjadi sebuah wujud bunyi yang bermakna, kegiatan ini memerlukan kegiatan mental dan fisik yang menuntut seorang menafsirkan simbol yang terdapat dalam tulisan secara aktif serta kritis terkait komunikasinya terhadap tulisannya agar pembaca mudah menemukan makna dan memperoleh informasi yang dicarinya pada tulisan tersebut (Dalman: 2012: 4).

Kemudian, Somadyo (2011: 1) menjelaskan membaca itu merupakan kegiatan yang interaktif yang berasal dari pembaca berguna untuk memahami dan memetik makna yang terdapat di dalam bahan tertulis yang penulis buat. Hal yang serupa juga diutarakan oleh Harjasujana (1996: 5) membaca adalah kemampuan kompleks, ketika pembaca tak hanya memandangi jumlah lambang yang tertulis semata melainkan, sebuah upaya memahami mengenai makna dari lambang-lambang tertulis tersebut. Selanjutnya, Tarigan (1987: 7) memaparkan bahwa membaca ialah suatu proses yang digunakan dan dilakukan oleh seorang pembaca agar memperoleh pesan dari seorang penulis lewat bahasa tulis.

Maka dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan keterampilan yang berasal dari perilaku keseharian seseorang yang kemudian dirangkai melalui bahasa tulis dan hasilnya dibagikan kepada siapa saja yang membacanya, dalam hal ini pembaca memperoleh manfaat salah satunya yakni dapat memperluas pengetahuan dan mampu untuk menggali pesan yang terkandung dalam isi bacaan tersebut.

2. Membaca sebagai Suatu Keterampilan

Broughton (dalam Tarigan 2008: 11—12) menyatakan bahwa setiap guru bahasa patutlah menyadari dan memahami mengenai membaca merupakan suatu keterampilan yang amat rumit (kompleks) sebab melibatkan serangkaian keterampilan yang lebih kecil. Dengan kata lain, keterampilan membaca terdiri dari tiga komponen, ialah sebagai berikut.

a. Pengenalan Terkait Tanda-Tanda Baca atau Aksara Tertentu

Kemampuan untuk mengenal sejumlah bentuk sesuai dengan mode berupa gambar, lengkungan-lengkungan, garis-garis, serta titik-titik dalam hubungan yang berpola rapi dan teratur.

b. Korelasi Tanda-Tanda Baca atau Aksara Tertentu Sesuai dengan Unsur-Unsur

Linguistik/ Bahasa yang Formal

Kemampuan untuk menghubungkan sejumlah tanda hitam di atas kertas terkait dengan unsur-unsur bahasa yang formal yakni kelompok bunyi kompleks disebut dengan *fonem*, kata, *frase*, kalimat, paragraf, bab atau buku.

c. Hubungan Lebih Lanjut Berkaitan dengan Makna

Hubungan ini terkait dengan keseluruhan keterampilan membaca yang dikenal keterampilan intelektual, maksudnya kemampuan untuk mengabungkan tanda-tanda hitam yang terdapat di atas kertas lewat unsur-unsur bahasa yang formal (kata-kata sebagai bunyi) dengan makna yang kemudian dilambangkan oleh kata-kata tersebut.

3. Tujuan Membaca

Tujuan utama ketika membaca adalah untuk mencari dan memperoleh informasi berupa isi, memahami suatu makna bacaan yang erat sekali hubungannya dengan arti/ maksud tujuan seseorang ketika dalam kegiatan membaca. Ada pun tujuan membaca menurut Anderson (dalam Tarigan 2008: 9—11), ialah antara lain.

- a. Untuk menemukan dan memperoleh sejumlah rincian atau fakta-fakta dalam sebuah bacaan.
- b. Untuk mengetahui dan memperoleh sejumlah ide utama bacaan.
- c. Untuk mengetahui dan menemukan susunan atau urutan sebuah bacaan.
- d. Untuk menyimpulkan isi dari sebuah bacaan.
- e. Untuk mengklasifikasi atau mengelompokkan sesuai dengan fakta-fakta dalam bacaan.
- f. Untuk mengevaluasi dan menilai seluruh isi sebuah bacaan.
- g. Untuk mempertentangkan atau membandingkan isi sebuah bacaan.

F. Teks Eksposisi

Ketika seseorang mengungkapkan suatu masalah kepada orang lain dan menyampaikan sejumlah pandangannya mengenai masalah tersebut sampai pada solusinya. Jika demikian, maka sebenarnya ia sudah bereksposisi. Begitu pula, ketika mendengarkan pembicaraan siapa pun dengan disertai pendapat dan saran berarti secara tidak langsung berhadapan dengan kegiatan eksposisi. Teks eksposisi menjadi lebih penting sebab fungsinya sebagai sarana mengemukakan pendapat dan menyakinkan orang lain mengenai suatu masalah.

Pemaparan dari pengertian dari teks eksposisi, struktur teks eksposisi, unsur-unsur teks eksposisi, struktur teks eksposisi, kaidah kebahasaan teks eksposisi, ciri-ciri teks eksposisi, langkah-langkah penulisan teks eksposisi, jenis-jenis teks eksposisi, serta contoh teks eksposisi, ialah sebagai berikut.

1. Pengertian Teks Eksposisi

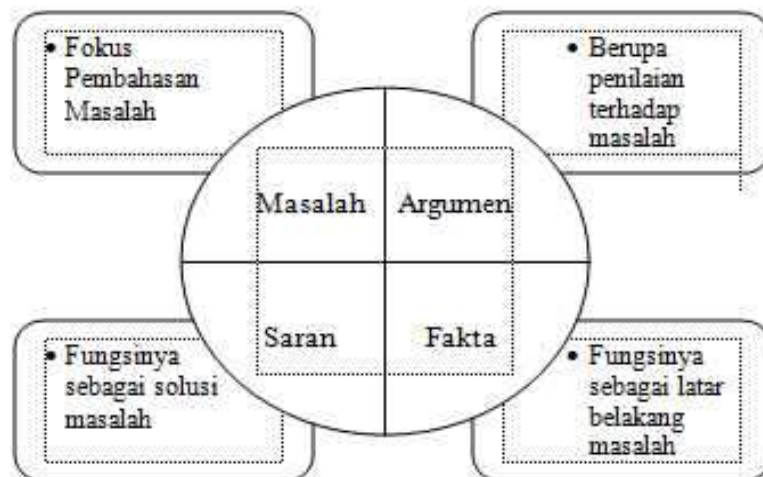
Rosdiana (2018: 18) mengemukakan teks eksposisi ialah teks yang memaparkan tentang ide atau gagasan/ isi pokok pikiran yang dituangkan dalam sebuah tulisan yang gunanya untuk memberikan informasi kepada pembaca supaya menghasilkan makna dan lebih mudah dipahami. Berbeda pandangan, menurut Suherli, dkk., Buku Guru (2017: 51) memaparkan bahwa teks eksposisi adalah jenis teks yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pendapat tentang sebuah masalah terkait dengan kehidupan sehari-hari, mengungkapkan pendapat atau pandangan yang bertujuan untuk menyakinkan pendengar dan pembicara disertai juga dengan sejumlah argumen yang mendukung pendapat tersebut.

Selanjutnya, teks eksposisi merupakan teks yang mengupas suatu masalah disertai dengan sejumlah fakta dan argumentasi, jika gali lebih dalam maka teks ini terkandung sejumlah penilaian/ tanggapan bahkan saran, dorongan, sugesti, atau pun ajakkan tertentu bagi klayak (Kosasih, 2016: 45). Teks eksposisi adalah teks yang memaparkan, menyampaikan, mengajarkan, serta menerangkan suatu informasi tanpa desakan atau ajakkan agar pembaca mengikutinya dan biasanya menyajikan ilmu pengetahuan, langkah-langkah kegiatan tertentu dan proses dari terjadinya sesuatu (Nasucha, 2009: 50).

Maka dapat simpulan tentang teks eksposisi ialah bentuk dari sebuah paragraf yang berusaha untuk menguraikan objek tertentu dalam keadaan yang terjadi di sekitar seseorang dengan lingkungannya yang mempunyai tujuan, salah satunya sebagai ajang berpendapat dan beragumen terkait isu yang sedang berkembang sesuai fakta supaya setiap pembaca dapat menyakini fakta, opini/ pendapat, tesis, dan argumen yang tertulis pada paragraf tersebut.

2. Unsur-unsur Teks Eksposisi

Menurut Kosasih (2016: 45) terdapat empat unsur dalam isi sebuah teks eksposisi, yakni adanya suatu masalah yang diungkapkan oleh penulisnya, adanya argumentasi, adanya fakta/ pengetahuan, dan sejumlah saran/ rekomendasi. Pemaparannya, ialah antara lain.



Gambar 2.1 Unsur-unsur Teks Eksposisi
(Kosasih, 2016: 45)

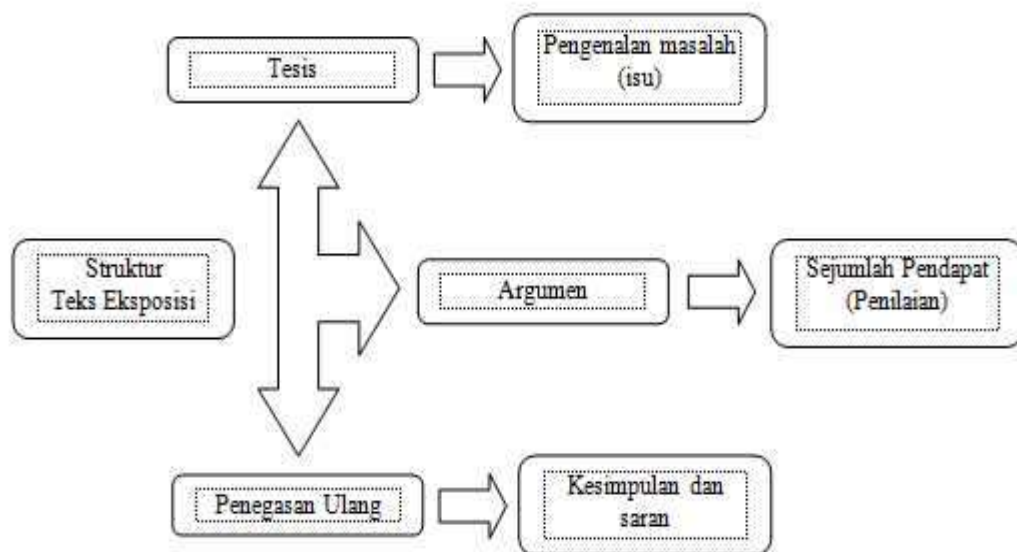
- a. *Masalah*, mengenai fokus pembahasan dalam sebuah teks eksposisi.
- b. *Argumen*, biasanya berupa penilaian atau tanggapan terhadap masalah yang diangkat dan dijadikan teks eksposisi.
- c. *Fakta*, berfungsi sebagai latar belakang masalah dan unsur yang mampu untuk meyakinkan argumen-argumen yang terdapat dalam teks eksposisi.
- d. *Saran*, fungsi utamanya sebagai solusi atau pemecahan masalah yang dalam isi teks eksposisi.

3. Struktur Teks Eksposisi

Seperti teks laporan lainnya, teks eksposisi juga mempunyai struktur tertentu yakni tesis, rangkaian argumen, serta penegasan ulang (Kosasih, 2016: 47—49).

Penjelasannya, ialah sebagai berikut.

- a. *Tesis*, biasanya berupa pengenalan masalah, isu, atau pun pandangan dari penulis secara umum mengenai topik yang nantinya akan dibahasnya.
- b. *Argumen*, terdapat rangkaian argumen dari penulis yang masih berkaitan erat dengan tesis, pada bagian ini dikemukakan pula fakta-fakta guna memperkuat argumen-argumen atau pun penilaian dari penulis.
- c. *Penegasan Ulang*, sejumlah pernyataan sebelumnya biasanya berupa saran-saran. Pada bagian ini dikenal dengan kesimpulan dan saran sebab sejumlah pernyataan mengisi bagian akhir dari sebuah teks eksposisi.



Gambar 2.2 Struktur Teks Eksposisi
(Kosasih, 2016: 49)

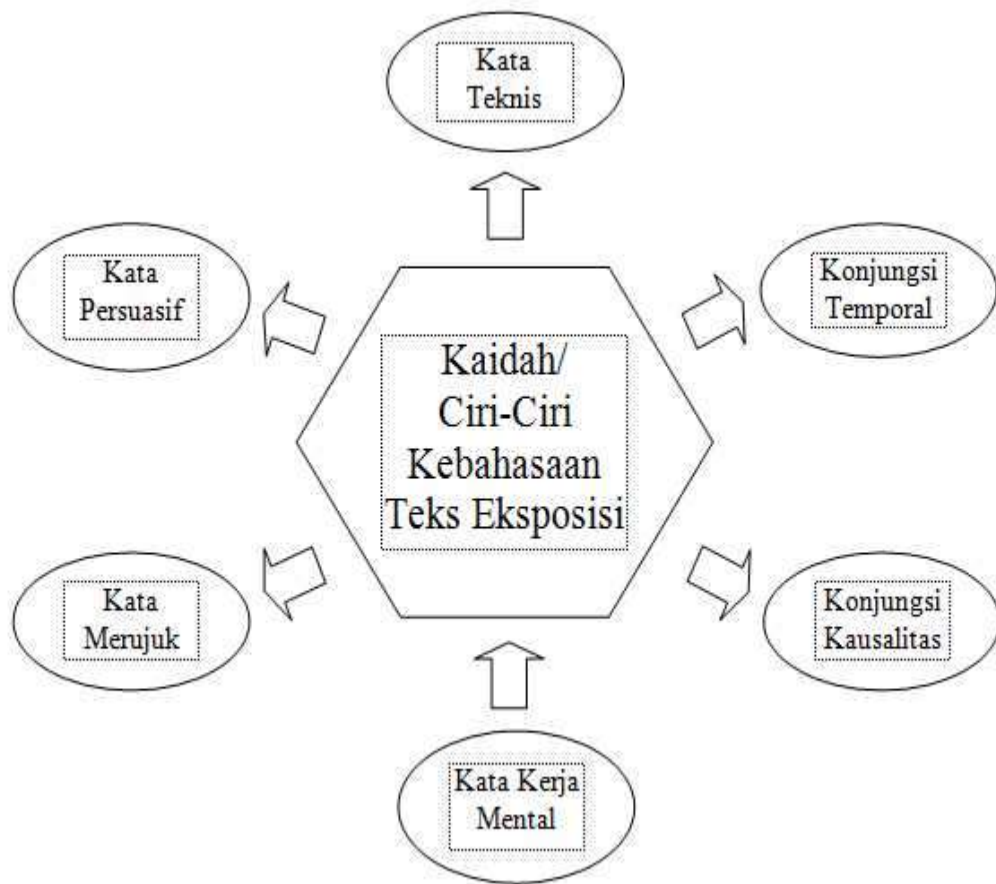
4. Kaidah Kebahasaan Teks Eksposisi

Kaidah kebahasaan dalam teks eksposisi sama dengan ciri-ciri kebahasaan dalam teks eksposisi itu sendiri, (Kosasih, 2016: 51—53). Penjelasannya, ialah sebagai berikut.

- a. Menggunakan sejumlah istilah atau kata-kata teknis yang berhubungan dengan topik atau masalah utama yang akan dibahas.
- b. Menggunakan kata-kata yang berkenaan berhubungan dengan penyebab masalah itu terjadi guna menyatakan argumentatif (konjungsi kausalitas, sebagai contoh, *maka, jika, sebab, karena, dengan demikian, oleh karena itu, dan akibatnya*).
- c. Menggunakan kata-kata yang menyatakan hubungan temporal (pertentangan atau perbandingan), *seperti sebelum itu, pada akhirnya, kemudian, berbeda*

hal, namun, serta sebaliknya. Sejumlah kata ini gunanya untuk menyampaikan urutan fakta atau argumentasi atau pun penentangan/ penolakan terhadap argumen lain.

- d. Menggunakan kata-kata kerja mental (*mental verb*), yakni kata kerja yang biasanya menyatakan kegiatan abstrak maksudnya sebagai bentuk dari aktivitas pikiran , seperti *berpikir, berpendapat, berasumsi, mengetahui, memahami, memperhatikan, memperkirakan, menggambarkan, dan menyimpulkan.* Sejumlah kata ini gunanya ketika pernyataan-pernyataan atau pendapat yang diungkap penulis berhubungan dengan masalah yang dibahasnya.
- e. Menggunakan kata-kata merujuk, seperti *mengacu, melihat, menyatakan, dan berdasarkan.*
- f. Menggunakan kata-kata kerja persuatif (jenis kalimat berisi mengenai himbauan, ajakan, dan permintaan terhadap sesuatu kepada seseorang, misalnya *perlu, harus, diharapkan, seharusnya, serta sebaliknya*). Pada teks eksposisi ini kata kerja persuatif yang dipakai harus lugas, bermakna apa adanya, tidak mengandung kata-kata kias atau penambahan arti dari makna dasar kata tersebut.



Gambar 2.3 Kaidah/ Ciri-ciri Teks Eksposisi
(Kosasih, 2016: 53)

5. Langkah-langkah Penulisan Teks Eksposisi

Menurut Kosasih (2014: 36) terdapat sejumlah langkah dalam penulisan teks eksposisi ialah antara lain.

- a. Menentukan topik, yaitu suatu hal yang hampir memerlukan pemecahan masalah biasanya mengandung masalah-masalah yang erat hubungannya dengan masyarakat.
- b. Mengumpulkan data akurat dan bahan gunanya untuk mempertegas argumen-argumen, misalnya membaca majalah, buku, surat kabar, serta internet.
- c. Membuat kerangka tulis, hal ini berkaitan dengan topik yang akan ditulis biasanya meliputi tesis, argumen, serta penegasan ulang.

- d. Mengembangkan tulisan yang sesuai dengan kerangka tulis yang telah dibuat sebelumnya.

6. Jenis-jenis Teks Eksposisi

Banyak yang mengira, teks eksposisi itu sulit, bahkan untuk mengenalinya saja cukup susah. Sebenarnya ada beberapa jenis teks eksposisi, seperti teks eksposisi definisi, teks eksposisi proses, teks eksposisi klasifikasi, teks eksposisi ilustrasi, teks eksposisi laporan, teks eksposisi analisis, teks eksposisi perbandingan, serta teks eksposisi pertentangan (Kosasih, 2014: 24—15). Penjelasannya lengkapnya, adalah sebagai berikut.

a. Teks Eksposisi Definisi

Jenis teks eksposisi yang hanya menjelaskan pengertian yang terdapat pada satu topik tertentu secara terperinci.

b. Teks Eksposisi Proses

Jenis teks eksposisi yang berisi tentang cara-cara atau langkah-langkah ketika melakukan sesuatu secara urut dari awal sampai akhir atau dari mulai hingga selesai.

c. Teks Eksposisi Klasifikasi

Jenis teks eksposisi yang berisi mengenai klasifikasi atau penggolongan pada suatu hal kemudian dimasukkan dalam kelompok-kelompok tertentu.

d. Teks Eksposisi Ilustrasi

Jenis teks eksposisi yang memaparkan informasi atau pembahasan-pembahasan mengenai sebuah topik dengan metode, biasanya menampilkan sejumlah gambaran atau penjelasan yang simpel berhubungan erat satu topik dengan topik

yang lainnya yang mempunyai persamaan baik sifat atau kemiripan dalam satu hal tertentu.

e. *Teks Eksposisi Laporan*

Jenis teks eksposisi yang biasanya menjelaskan laporan dari suatu peristiwa atau sebuah penelitian yang sebelumnya telah ditentukan.

f. *Teks Eksposisi Analisis*

Jenis teks eksposisi yang biasanya berisi mengenai proses memisahkan suatu masalah dari pada sebuah gagasan utama diubah menjadi beberapa *sub-bagian*, yang selanjutnya dikembangkan kembali secara berurutan.

g. *Teks Eksposisi Perbandingan*

Jenis teks eksposisi yang ide atau pun gagasan utamanya dikemukakan melalui perbandingan atau dengan membandingkan suatu hal lain yang berbeda atau pun sama.

h. *Teks Eksposisi Pertentangan*

Teks eksposisi pertentangan adalah suatu jenis teks, paragraf, atau karangan yang biasanya memuat mengenai hal pertentangan berhubungan suatu hal dengan hal yang lain.

7. Contoh Teks Eksposisi

Teks eksposisi definisi atau pengertian ini biasanya berisi paragraf yang memaparkan mengenai definisi atau pengertian suatu topik tertentu. Paragrafnya memfokuskan pada karakteristik topik tersebut. Contoh dari teks eksposisi definisi atau pengertian sering ditemui di berbagai teks, misalnya dalam artikel atau buku

pelajaran. Berikut contoh teks eksposisi definisi di bidang kesehatan, pengetahuan, dan kebudayaan.

a. *Contoh Teks Eksposisi di Bidang Kesehatan*

Buah Duku Untuk Tubuh dan Nutrisinya

Tesis

Duku merupakan tanaman dari Asia Tenggara bagian barat. Buah duku merupakan tanaman yang setiap setahun sekali berbuah dan termasuk buah yang bisa hidup subur di tempat yang memiliki curah hujan tinggi. Pada umumnya, buah satu ini berukuran kecil serupa bola bekel. Buahnya berwarna kuning dan diselimuti kulit tipis yang mudah untuk dikupas. Bila sudah matang, pada permukaan kulitnya akan muncul bintik kecokelatan.

Argumen

Menurut Data Pangan Kemenkes RI, manfaat buah duku sangat beragam ini berasal dari nutrisinya. Pada 100 gram buah duku terdapat.

- kalori sebesar 7 kkal
- zat besi 0.9 mg
- protein 1.0 gram
- karbohidrat 13 gram
- lemak 0.2 gram
- mineral 0.7 gram dan masih banyak lainnya

Kandungan kalori yang terdapat pada buah ini ternyata mempunyai kadar yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan jeruk manis maupun apel. Buah duku juga mengandung vitamin C dan vitamin E yang bersifat sebagai antioksidan. Buah duku juga mengandung *lanzones*, sehingga mampu memberikan perlindungan terhadap sistem pencernaan. Buah duku yang masih mentah berwarna kehijauan dan rasanya masam, jika warna sudah mulai kekuningan, ini merupakan tanda bahwa buah duku sudah matang dan mempunyai rasa yang lebih manis. Terkadang ada yang menganggap bahwa buah duku pahit, namun rasa pahit tersebut dihasilkan jika menggigit biji yang ada di dalamnya.

Penegasan Ulang

Buah yang berbentuk bulat kecil ini sering dikonsumsi hanya sebagai pencuci mulut, namun ternyata buah ini bisa juga dimanfaatkan secara maksimal sebagai selai, isian puding, dan lainnya.

(Sumber: www.edukasimillennial.com)

b. *Contoh Teks Eksposisi di Bidang Pengetahuan*

Praha, Kota Indah dari Negeri Dongeng Republik Ceko

Tesis

Praha atau Prague merupakan ibukota Republik Ceko yang menjadi salah satu tujuan wisata paling populer di dunia karena keindahannya yang seperti Negeri Dongeng. Faktanya UNESCO juga menobatkan Praha sebagai kota warisan budaya dunia (*World Cultural and Natural Heritage*) karena memiliki ratusan peninggalan sejarah yang meliputi monumen bangunan, jalan-jalan dan alun-alun.

Argumen

Praha yang juga terletak di jantung benua Eropa ini akan memanjakan mata Anda dengan pemandangan bangunan gedung bersejarah dengan arsitekturnya yang unik dan taman bunga yang indah. Selain itu kota ini juga memiliki cukup banyak situs gratis sehingga dijamin akan membuat liburan Anda hemat dari kempesnya kantong.

Di Praha merupakan salah satu tempat wisata sejarah utama di Eropa yang didalamnya meliputi Old Town Square, Gereja Bunda Maria, dan Old Town Hall. Bagi Anda yang ingin menikmati kota Praha dari sisi lain maka jangan lewatkan kesempatan untuk berpesiar di sungai Praha yang memungkinkan Anda untuk melihat semua atraksi Praha di bantaran sungai dan pemandangan unik yang ada di kota.

Prague River Cruise ini tersedia di siang dan malam selama perjalanan Prague River Cruise ini, Anda akan disediakan berbagai hidangan yang lezat dan live musik yang semakin menambah momen indah liburan Anda di Praha. Di Charles Bridge ini, Anda juga bisa melihat sebanyak 30 patung tokoh agama Baroque yang unik dan dipenuhi oleh para seniman lukis serta para penjual hot dog. Suasana terbaik bisa Anda dapatkan ketika sore hari menjelang karena Charles Bridge setinggi 520 meter ini akan terlihat sangat indah di bawah terbenamnya matahari.

Penegasan Ulang

Ayo segera ajak keluarga dan teman-teman Anda untuk berlibur ke Republik Ceko khususnya kota Praha yang bisa memberikan pengalaman liburan bak di Negeri Dongeng karena keindahannya.

(Sumber: www.cheria-travel.com)

c. *Contoh Teks Eksposisi di Bidang Kebudayaan*

Provinsi Bali (Rumah Adat Gapura Candi Bentar)

Tesis

Provinsi Bali terdiri dari kumpulan beberapa pulau. Pulau yang paling besar adalah Pulau Bali dan beberapa pulau yang lebih kecil, yaitu Pulau Nusa Penida, Pulau Nusa Lembongan, Pulau Nusa Ceningan dan Pulau Serangan. Provinsi Bali terletak di antara Pulau Jawa dan Pulau Lombok. Ibukota Provinsi Bali adalah kota Denpasar. Provinsi Bali berbatasan dengan Provinsi Jawa Timur pada bagian barat, pada bagian selatan berbatasan dengan Samudera Hindia, pada bagian Utara berbatasan dengan Laut Bali, sedangkan pada bagian timur berbatasan dengan Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Argumen

Rumah adat Bali identik dengan sebutan *Gapura Candi Bentar*. Gapura Candi Bentar terdiri dari dua bangunan candi yang memiliki bentuk identik dan diletakkan sejajar sebagai gerbang utama untuk masuk menuju halaman area rumah atau pintu gerbang terluar, biasanya merupakan pintu masuk utama suatu Pura atau tempat ibadah umat Hindu di Bali.

Walaupun memiliki bentuk yang identik dengan posisi yang sejajar, gapura ini diletakkan terpisah satu dengan lainnya tanpa penutup pada bagian atap persis seperti satu bagian menghadap cermin dan membuat bangunan menjadi identik. Meskipun tidak memiliki atap, namun gapura ini masih terhubung satu sama lain dengan adanya pagar besi dan sejumlah anak tangga pada bagian bawah. Selain candi, di sekitar gapura biasanya terdapat berbagai patung sebagai lambang dari adat budaya Bali. Bangunan ini juga memiliki julukan *gerbang terbelah*, karena bentuk bangunannya seolah menggambarkan satu bangunan candi yang dibelah menjadi dua.

Secara umum rumah adat Bali memiliki warna yang natural dan menyejukkan. Berdominasi coklat, krem, dan merah bata sehingga memberikan kesan alami dan tidak mencolok. Material bangunan yang digunakan bervariasi tergantung dari kondisi ekonomi pemilik hunian. Untuk masyarakat biasa, dinding rumah biasanya dibangun menggunakan spesi yang terbuat dari lumpur tanah liat, sedangkan untuk masyarakat yang lebih mampu biasanya menggunakan tumpukan bata-bata.

Penegasan Ulang

Selain warna, rumah adat Bali identik dengan patung dan ukiran-ukiran. Selain sebagai pemanis ruangan penggunaan patung dan

ukiran juga memiliki tujuan lainnya. Seperti pada patung-patung yang menyimbolkan pemujaan mereka terhadap Sang Pencipta dan juga rasa syukur sedangkan ukiran atau pahatan menggambarkan makhluk hidup di bumi yaitu manusia, binatang, dan tumbuhan.

(Sumber: Wikipedia Bahasa Indonesia)

G. Pembelajaran Teks Eksposisi di Kelas X SMA pada Kurikulum 2013

Pada Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kini menggunakan teks sebagai sarana pembelajaran, hal ini ditegaskan bahwa Kurikulum 2013 kini hadir sebagai upaya guna mengatasi masalah yang sering kali dihadapi guru. Berdasarkan Undang-undang No.20 tahun 2003 memaparkan mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 diketahui bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah sengaja dirancang untuk dilakukan guru dan siswa dengan menggunakan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar.

Pendapat yang serupa ditegaskan oleh Sagala (2013:61) yang menjelaskan pembelajaran itu suatu peristiwa yang memungkinkan seseorang dengan cara sengaja turut serta melalui serangkaian tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus guna menghasilkan respon terkait situasi tertentu dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa dan mempermudah proses belajar dilakukan oleh siswa dan guru. Seorang guru memerlukan kerangka acuan berkaitan dengan jenis-jenis teks guna membantunya dalam pembelajaran di kelas sehingga mau seperti apa pun bentuk dari kurikulum Bahasa Indonesia selama basisnya mengacu pada teks maka seorang guru dapat memiliki pegangan ketika mengajarkan berbagai jenis teks tersebut. Karena dasar itulah, maka pemetaan terhadap berbagai jenis teks dalam Bahasa Indonesia terkait pada kurikulum 2013

(revisi), khususnya di jenjang pendidikan SMA itu menjadi penting (Fatonah, 2018).

Kemudian, menurut Ayu (2019: 9) pembelajaran adalah suatu usaha direkayasa guna menciptakan suasana belajar hingga tujuan pembelajaran menjadi tercapai dalam Kurikulum 2013 terdapat dua jenis proses pembelajaran, yakni 1) proses pembelajaran langsung (proses pendidikan yang interaksinya langsung dengan siswa ketika mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir, serta keterampilan psikomotorik dengan sumber belajar di dalam silabus dan RPP berupa kegiatan pembelajaran); 2) pembelajaran tidak langsung (proses pembelajaran hampir mirip dengan pembelajaran langsung namun tidak dirancang dalam kegiatan khusus, berhubungan dengan penilaian pengetahuan dan keterampilan di sekolah atau di luar sekolah).

Berdasar pada uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu penerapan yang digunakan agar terciptanya suasana belajar sehingga tujuan-tujuan pembelajaran dapat sepenuhnya tercapai dan pada Kurikulum 2013 ini terdapat dua jenis proses pembelajaran, yakni 1) proses pembelajaran langsung ialah sebuah proses pendidikan yang interaksinya langsung dengan sumber belajar (silabus dan RPP) berupa sejumlah kegiatan pembelajaran; 2) pembelajaran tidak langsung adalah sebuah proses pendidikan di luar dari pembelajaran langsung namun tidak dirancang dalam kegiatan yang khusus, dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja sesuai dengan intruksi dari guru sebelumnya dan biasanya berkenaan dengan nilai pengetahuan dan

keterampilan. Penjelasan dari *genre* teks Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 dan materi teks eksposisi di kelas X SMA Kurikulum 2013, adalah antara lain.

1. Genre Teks Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013

Upaya pemetaan ini juga dimaksudkan guna memudahkan guru ketika mengajarkan jenis-jenis teks dikelompokkan ke berbagai *genre* dan juga *subgenre* supaya lebih praktis serta mudah dipahami siswa. Berkaca pada kurikulum terdahulu, yakni kurikulum 2006 (KTSP) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang sama-sama berbasis kompetensi. Kurikulum 2013 ini, lebih berfokus di sektor pengembangan struktur berpikir setiap siswa lewat pemahaman dari teks-teks Bahasa Indonesia.

Meskipun kurikulum 2006 terdahulu, berupaya menekankan bahwa pemakaian bahasa di dalam konteks situasi, dominasi dari rumusan kompetensinya masih berdasarkan pada pandangan linguistik struktural sementara pada kurikulum 2013 kini kompetensinya didasarkan pada pandangan linguistik fungsional. Pada perkembangannya, kurikulum 2013 telah mengalami beberapa kali revisi, yakni revisi di tahun 2016, 2017, serta 2018.

Meski demikian, basis yang digunakan masih tetaplah sama, yakni berbasis teks. Namun, berhubungan dengan revisi tersebut, muncullah kegelisahan dari pendidik khususnya para guru saat mengajarkan berbagai teks Bahasa Indonesia.

Kegelisahan tersebut terdiri dari adanya pergantian nama di beberapa jenis teks, perbedaan istilah pada struktur teks, serta penambahan atau penghilangan materi pada jenis-jenis teks.

Tabel 2.2 Genre Teks Bahasa Indonesia

No.	GENRE UTAMA	GENRE	SUBGENRE	TUJUAN SOSIAL
1.	SASTRA	Cerita	Naratif	Menceritakan Kejadian.
			Non naratif	Mendeskripsikan kejadian atau isu.
	NONSASTRA	Faktual	Laporan	Melaporkan kejadian atau isu atau melaporkan secara umum mengenai beragam kelas kata.
			Prosedural	Mengarahkan atau mengajarkan mengenai langkah-langkah yang sudah ditentukan.
		Tanggapan	Transaksional	Menegosiasikan hubungan, informasi, layanan dan barang.
			Ekspositori	Menjelaskan atau menganalisis proses yang muncul atau terjadinya sesuatu.

Sumber: Mashur (dalam Fatonah, 2018: 9)

Upaya pemetaan *genre* teks ini juga disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan SMA/SMK/MA di dalam Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013, menjelaskan bahwa siswa perlu mempunyai pengetahuan yang memadai mengenai berbagai *genre* teks Bahasa Indonesia dan juga keterampilan yang membuat berbagai *genre* teks Bahasa Indonesia. Agar sampai pada tujuan tersebut maka para guru harus dapat menjelaskan kepada setiap siswa bahwa poin utama ketika memahami konsep *genre* teks tersebut adalah mengetahui tujuan sosial dari masing-masing *genre* serta kemiripan strukturnya.

Tujuan selanjutnya dari permendikbud tersebut agar siswa diharapkan untuk mampu membangun komunikasi sesuai dengan konteksnya, mempunyai pengetahuan yang juga memadai mengenai konsep penggunaan bahasa dan juga sastra Indonesia dalam berbagai *genre* teks, kemudian mempunyai keterampilan pada saat menggunakan bahasa dan sastra Indonesia baik secara tulis dan lisan ketika kegiatan berpikir, berekspresi, bertindak, dan berkreasi. Artinya adalah pada tahapan selanjutnya, siswa diharapkan mampu pula mengasah atau menyampaikan keterampilan berbicara serta rasa percaya dirinya terkait dengan *genre* teks yang telah dibuatnya.

Tipe teks diajarkan di sekolah biasanya bersifat relatif langsung dan sederhana namun pada kenyataannya, siswa sering kali diharapkan untuk memproduksi teks berisi lebih dari satu *genre*. Misalnya, teks pertama sebagai teks deskripsi kemudian diminta untuk menjelaskan bagaimana cara kerjanya sehingga pada akhirnya berargumen mengenai penggunaannya. Pendekatan *genre* lebih sebagai proses tidak mempunyai masalah mengenai teks multigenerik yang semacam ini. Dari sudut pandang, *genre* dikenal sebagai proses yang tidak mempersoalkan mengenai label apa yang harus diberikan pada teks, tetapi ini lebih menekankan pada tujuan sosial atau kebermanfaatan dari teks tersebut.

Pada tahapan selanjutnya, selain mengajarkan struktur teks seorang guru harus dapat mengajarkan berbagai kaidah kebahasaan yang diperlukan agar setiap siswa mampu memproduksi teks sederhana dan teks kompleks dari *genre* atau *subgenre* tertentu. Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah jenis-jenis teks Bahasa Indonesia

dalam kurikulum 2013 (revisi) untuk jenjang SMA menurut Suherli, dkk. (2017), antara lain.

Tabel 2.3 Jenis-Jenis Teks Bahasa Indonesia SMA Kurikulum 2013

No.	Kelas X	Kelas XI	Kelas XII
1.	Teks Laporan Hasil Observasi	Teks Prosedur	Surat Lamaran Pekerjaan
2.	Teks Eksposisi	Teks Eksplanasi	Teks Cerita Sejarah
3.	Teks Anekdote	Teks Ceramah	Teks Editorial
4.	Teks Hikayat	Teks Cerpen	Novel
5.	Teks Negosiasi	Proposal	Artikel
6.	Teks Debat	Karya Ilmiah	Kritik dan Esai
7.	Teks Biografi	Resensi	
8.	Teks Anekdote	Drama	

(Sumber: Buku Paket Siswa Bahasa Indonesia SMA/SMK/MA/MAK Kelas X Edisi Revisi 2017, XI Edisi Revisi 2017, dan XII Edisi Revisi 2018 Kementerian Pendidikan Kebudayaan RI)

Tabel tersebut menggambarkan bahwa materi-materi tertentu pada Bahasa Indonesia yang diajarkan di jenjang pendidikan SMA memanglah berbasis teks, hal ini tentu tak lepas dari salah satu tujuan dari pembelajaran berbasis teks salah satunya agar setiap siswa mampu untuk mengembangkan struktur berpikirnya. Pengembangan struktur berpikir tersebut, dapat dilatih lewat pemahaman mengenai teks-teks tertentu, misalnya dari satu topik tertentu setiap siswa dapat dilatih untuk mengemukakan pandangannya tentang topik dalam berbagai cara. Dengan demikian, siswa dapat lebih kritis ketika memahami suatu pengetahuan baru atau menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2. Materi Teks Eksposisi di Kelas X SMA Kurikulum 2013

Pembelajaran teks membawa siswa sesuai dengan perkembangan mentalnya, menyelesaikan masalah kehidupan nyata dengan berpikir kritis. Pada kenyataannya, masalah kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari kehadiran teks.

Ketika membuat masakan atau minuman perlu digunakan teks arahan (prosedur), ketika melaporkan hasil observasi dengan lingkungan sekitar maka teks laporan perlu untuk diterapkan, ketika mencari kompromi antarpihak yang bermasalah maka teks negosiasi perlu dibuat, kemudian ketika mengkritik pihak lain sangat diperlukan teks anekdot akan dihasilkan.

Selain teks sastra nonnaratif tersebut, kini hadir pula teks cerita naratif dengan fungsi-fungsi sosial yang berbeda. Perbedaan fungsi sosial tentunya terdapat pada setiap jenis teks, baik itu yang *genre* sastra atau pun nonsastra, yakni *genre* faktual (teks laporan dan juga prosedural) serta *genre* tanggapan (teks transaksional dan juga ekspositori). Jenis teks harus dikuasai siswa yakni, teks eksposisi, selain dari teks hasil observasi, anekdot, teks tanggapan deskriptif, teks cerpen, teks eksplanasi, dan teks lainnya.

Ada pun tujuan dari teks eksposisi adalah untuk memberikan informasi dan juga tambahan pengetahuan bagi para pembaca. Oleh sebab itu, hendaknya setiap siswa dapat mampu untuk memunculkan ide dan menuangkannya dalam sebuah gagasan secara sistematis, runtut, serta lengkap. Hal ini diperkuat pula oleh pendapat dari Tarigan (2018: 7), “kemampuan membaca siswa masih sangat kurang, mereka belum mampu untuk menyatakan gagasan secara sempurna baik lisan maupun tulisan”.

Tabel 2.4 Kompetensi Dasar/ KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi/

IPK

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi (permasalahan, argumentasi, pengetahuan, dan rekomendasi) teks eksposisi yang didengar dan atau dibaca.	3.3.1 Mengidentifikasi permasalahan, argumentasi, pengetahuan dan rekomendasi dalam teks eksposisi. 3.3.2 Membedakan fakta dan opini dalam teks eksposisi. 3.3.3 Membedakan jenis-jenis teks eksposisi.
4.3 Mengembangkan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi) teks eksposisi secara lisan dan/ tulis.	4.3.1 Melengkapi tesis dengan argument yang mendukung. 4.3.2 Menyampaikan kembali isi teks eksposisi dengan bahasa yang berbeda.

(Sumber: Permendikbud No. 24 Tahun 2016)

Maka cara untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya adalah dengan mengembangkan atau memperbaiki bahan ajar, khususnya bahan ajar pada teks eksposisi yang terdapat dalam buku siswa kurikulum 2013. Sebab dalam buku siswa masih terbatas hingga pengenalan struktur serta terpengaruh kepada KTSP 2006 mengenai teks eksposisi. Ditambah pula dengan fenomena yang terjadi di lapangan, bahan ajar yang tertulis yakni buku ajar khususnya buku mengenai teks eksposisi masih tertuju kepada kurikulum KTSP 2006, dan penyampaian guru terhadap teks masih sangatlah minim yang hanya menggunakan metode ceramah saja sebab siswa menganggap hal itu tidak lagi menarik bagi mereka.

H. Pendekatan SQ3R

Banyak individu menghadapi bacaan atau buku dengan jalan membacanya dari awal hingga akhir dan mereka mempunyai anggapan bahwa dengan cara itulah maka individu seharusnya sudah menguasai isi dari buku atau bacaan tersebut. Namun, pada kenyataannya tidaklah demikian.

Untuk mampu memahami suatu bacaan ataupun buku tidak bisa hanya membaca sekali saja, setiap individu haruslah mengambil sejumlah langkah yang strategis guna menguasai bahan tersebut dan mengingatnya kembali. Untuk itu, sangat diperlukan pendekatan yang jitu dan efektif, salah satunya dengan menggunakan pendekatan SQ3R dalam menunjang pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi. Pemaparan dari Pengertian pendekatan SQ3R, langkah-langkah pendekatan SQ3R, dan Manfaat pendekatan SQ3R, ialah sebagai berikut.

1. Pengertian Pendekatan SQ3R

Tarigan (2008: 55—57) mengatakan bahwa siswa dalam menyelesaikan dan menelaah tugas/ latihan dengan baik dari guru ketika di dalam kelas atau saat guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah (PR) yang harus diselesaikan siswa sehingga seyogianya setiap siswa untuk membiasakan diri untuk menggunakan metode studi SQ3R agar tugas tersebut selesai tepat waktu.

Perlu diketahui, bahwa SQ3R merupakan metode studi membaca yang terdiri dari lima tahapan yakni *Survey*, *Question*, *Read*, *Recite/ Recall*, serta *Review*. Jika siswa menerapkan metode studi SQ3R ini maka mereka akan benar-benar terkejut sebab bukan hanya mampu metode studi SQ3R menyelesaikan tugas dalam tempo

yang singkat, namun juga akan memperoleh hasil yang signifikan jauh lebih baik dibandingkan membaca seperti biasanya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Riadi (2015: 140) menyebutkan SQ3R adalah salah satu teknik atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran membaca.

SQ3R (*Survey, Questions, Read, Recite, dan Review*) itu sebuah teknik atau strategi yang ditujukan ketika proses memsiswai sebuah bacaan. *Survey* yakni menelusuri, menyelidiki bagian-bagian bacaan menarik untuk dibaca. *Question* yakni mengajukan pertanyaan. *Read* yakni membaca wacana. *Recite* yakni mengungkap kembali jawaban atas pertanyaan yang diajukan. *Review* yakni mengulang kembali tahap membaca wacana. Dengan demikian, diharapkan penggunaan teknik atau strategi SQ3R ini dapat menunjang pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi.

Sistem membaca SQ3R yang pertama kali pada tahun 1941 dikemukakan oleh seorang guru besar psikologi dari Universitas Negeri Ohio, Amerika Serikat yakni Prof. Francis P. Robinson (dalam Soedarso, 1988: 59). Menurut beliau, keterampilan membaca melalui sistem SQ3R merupakan keterampilan membaca yang populer digunakan pembaca sebab dengan pendekatan ini baik digunakan pada saat kepentingan membaca secara rasional dan intensif untuk keperluan studi.

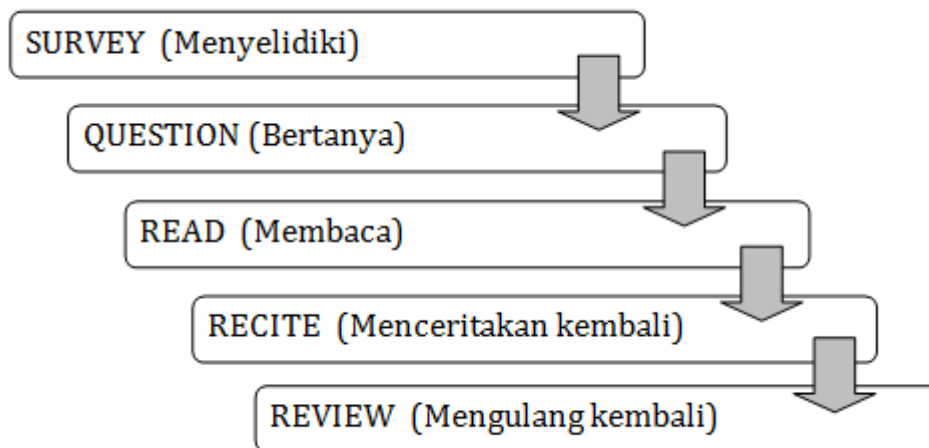
Ketika seseorang yang mempersoalkan saat membuat suatu keputusan dalam bahan yang akan dibaca kaitannya dengan tugas yang perlu diselesaikannya maka

ia akan mempertimbangkan kaidah membaca sehingga dengan usaha memahami dan mengingat jauh lebih jitu dan efektif dilakukan dengan mengorganisasikan bahan yang akan dibaca agar mudah dipahami serta dengan mengkaitkan fakta satu dan lainnya berhubungan dengan pengalaman yang sedang dihadapi itu semua ada di dalam sistem SQ3R ini.

Maka simpulan dari pendekatan SQ3R ini adalah sebuah pendekatan dalam keterampilan membaca menemukan sejumlah ide pokok beserta pendukungnya digunakan untuk membantu daya ingat supaya lebih tahan lama melalui lima langkah, yakni 1) *survey* (mengetahui seluruh anatomi buku), 2) *question* (bertanya pada diri sendiri mengenai hal-hal berkaitan dengan buku/ bacaan), 3) *read* (kegiatan membaca secara dituntun oleh semua pertanyaan dirumuskan sebelumnya), 4) *recite/ recall* (jeda membaca dan buatlah sejumlah catatan penting), dan 5) *review* (meninjau kembali hal-hal penting yang telah dibaca). Keterampilan membaca teks eksposisi akan lebih terlihat hasil yang maksimal, efisien, serta efektif apabila seorang pembaca/ siswa menggunakan pendekatan SQ3R ini.

2. Langkah-Langkah Pendekatan SQ3R

Menurut Prof. Francis P. Robinson (dalam Soedarso, 1988: 59—64) terdapat langkah-langkah ketika pelaksanaannya pendekatan SQ3R. Pemaparannya, ialah antara lain.



Gambar 2.4 Langkah-langkah melalui pendekatan SQ3R
(Soedarso, 1988: 59—64)

a. Prabaca/ Menyelidiki (*Survey*)

Langkah ini sering kali dikenal sebagai kegiatan prabaca atau *survey* merupakan sebuah pendekatan dalam hal membaca yang berguna sebagai bahan sebelum membacanya secara lengkap suatu bacaan untuk mengenal organisasi (susunan) serta kesimpulan umum yang akan dibaca seorang pembaca dengan maksud 1) mempercepat ketika menangkap arti/ makna; 2) mendapatkan ringkasan singkat (abstrak); 3) untuk mengetahui ide pokok atau gagasan penting; 4) untuk melihat susunan bahan bacaan; 5) untuk memperoleh minat (perhatian) seksama terhadap isi bacaan; serta 6) memudahkan ingatan lebih banyak dan memahami buku/bacaan lebih efektif.

Prabaca dilaksanakan hanya dalam beberapa menit, namun secara sistematis seorang pembaca mampu dengan cepat menemukan ide-ide pokok dan organisasi bahan berguna untuk mencapai tujuan membaca. Terdapat empat jenis survei bacaan, adalah antara lain.

1. Survei Buku

Banyak bagian dari buku yang dapat menolong para pembaca guna mengetahui isi dan membantu mencapai tujuan para pembaca ketika membaca buku tersebut, terdapat lima tahapan yakni 1) telusuri daftar isi, untuk mendapatkan keseluruhan organisasi/ susunan dan informasi buku; 2) baca kata pengantar, terdapat tujuan penelitian dari buku tersebut maka tidak akan memakan waktu untuk menentukan buku yang dicari; 3) lihat tabel, gambar, dan grafik biasanya bagian ini memperjelas dan mempercepat mengenai pemahaman isi buku; 4) apendiks atau suplemen ini biasanya akan memberi tambahan informasi berharga ketika membaca; dan 5) telusuri indeks, dapatkan kata-kata kunci guna mencocokkan dengan tujuan dan kebutuhan pembaca.

2. Survei Bab

Sebelum seorang pembaca memulai untuk membaca suatu bab, adakan survei terlebih dahulu dengan memahami subjudul-subjudul dan apa saja kaitannya, serta amati sejumlah alat bantu visual, seperti grafik, peta, tabel, serta gambar.

Kemudian harus diperhatikan, yakni 1) paragraf awal dan akhir, terkadang pengarang menggunakan paragraf itu sebagai kesimpulan dari bab tersebut; 2) ringkasan atau ikhtisar mengenai bab, terkadang pengarang memberikan bagian tersendiri dalam bukunya supaya para pembaca mendapatkan gambaran umum mengenai bab tersebut; 3) Subjudul, sebagian besar pengarang bersusah payah memberikan subjudul pada setiap bab namun para pembaca justru sering kali mengabaikannya padahal subjudul itu berguna memperjelas isi masing-masing

bab sehingga para pembaca dapat dengan mudah mengetahui setiap hubungan dari seluruh bagian buku tersebut.

3. Survei Artikel

Setiap artikel pada umumnya terbagi ke dalam beberapa bagian yakni pendahuluan, isi, dan juga penutup atau kesimpulan. Setiap paragraf memiliki kalimat topik biasanya memuat mengenai pokok pikiran paragraf. Kalimat pertama atau kedua biasanya itulah kalimat topik dalam sebuah artikel. Untuk prabaca dapat melakukan tahapan, yakni 1) baca judul, sebab biasanya judul bukan hanya menunjukkan masalah yang dibahas, namun juga dapat merangsang pembaca untuk berpikir kritis; 2) baca seluruh subjudul, ini akan membantu pembaca membentuk pemahaman yang menyeluruh; 3) amati juga tabel dan lainnya, apabila ada juga skema atau peta untuk memperjelas isi dari artikel tersebut; 4) baca kata pengantar, apabila tidak terdapat di dalam artikel maka bacalah dua paragraf pertama sebab hal ini dilakukan pengarang supaya para pembaca mudah menangkap isi dari artikel; dan terakhir 5) kalimat pertama subbab, sebab kalimat ini sering menuturkan atau mengulang mengenai isi bagian tulisan dalam sebuah artikel.

4. Survei Kliping

Adakalanya ketika seorang pembaca dihadapkan pada setumpukan kliping dari surat kabar dan majalah untuk dapat mendapatkan bahan yang benar-benar terkait dengan kebutuhan pembaca, maka lakukanlah prabaca, yakni 1) perhatikan judul, sering sekali judul mencerminkan topik serta fokus pembahasan; 2)

perhatikan pengarangnya, apabila pembaca telah mengetahui identitas pengarang maka perkiraan isi dan motivasi untuk membaca atau tidak kliping tersebut akan muncul; 3) ini akan memanfaatkan waktu dan cepat balik ke lembaran berikutnya; 4) lewat prabaca maka pembaca akan dengan mudah menemukan bahan yang cocok dan dibutuhkan oleh seorang pembaca.

b. Bertanya/ Soal (*Question*)

Bersamaan ketika tahap *survey* ada baiknya juga menyelipkan langkah kedua dari SQ3R ini, yakni *question* merupakan sebuah langkah untuk mengajukan sebanyak-banyaknya pertanyaan seputar isi buku/ bacaan berkaitan dengan keperluan tugas dari seorang pembaca tersebut. Caranya dengan mengubah judul, subjudul/ bab, serta sub dari subjudul/ bab menjadi sebuah pertanyaan serta gunakanlah kata-kata tanya seperti *apa, kenapa, mengapa, kapan, di mana, bagaimana, dan siapa* (5W+H). Melalui adanya berbagai pertanyaan itu adalah cara membaca para pembaca menjadi lebih aktif dan jauh lebih mudah untuk dapat menangkap gagasan utama atau ide-ide pokok yang terdapat dibandingkan apabila hanya membaca hanya sekedar membaca saja.

c. Membaca (*Read*)

Terdapat dua hal yang perlu diperhatikan pada langkah ketiga ini, yakni 1) jangan membuat sebuah catatan sebab hal ini justru akan memperlambat seorang pembaca ketika membaca buku atau sebuah bacaan; dan 2) jangan membuat tanda-tanda atau digarisbawahi pada kata-kata yang terdapat dalam isi bacaan atau buku yang sedang dibaca sebab itu akan memecahkan konsentrasi dan fokus

seorang pembaca. Apabila perlu, ada baiknya dengan melipat kecil pinggiran dari halaman penting tersebut untuk kemudian memudahkan pembaca mengulang kembali bacaan penting tersebut. Ketika melakukan langkah ini, para pembaca diharapkan untuk berkonsentrasi penuh pada dirinya sendiri untuk mendapatkan ide pokok serta mengetahui setiap rincian yang penting pada bacaan atau buku tersebut.

d. Menceritakan Kembali (*Recite/ Recall*)

Ketika selesai membaca berhentilah sejenak, langkah keempat dalam pendekatan SQ3R ini diperuntukkan jika seorang pembaca mengalami kesulitan membaca, maka ulangilah membaca pada bab itu sekali lagi. Lama menyediakan waktu pada tahap ini bukanlah pemborosan waktu melainkan memang diperlukan. Justru, pembaca yang hanya sekali waktu membaca buku atau bacaan itulah yang memboroskan waktu sebab mereka memang membaca namun itu malah yang akan segera lupa. Lamanya dari jeda membaca ini kurang lebih sekitar setengah dari waktu pembaca melakukan proses membaca. Hal ini bukanlah pemborosan waktu melainkan memang langkah ini sangat diperlukan. Kesempatan ini, sebaiknya para pembaca pergunakan semaksimal mungkin dan janganlah diabaikan.

e. Mengulang Kembali (*Review*)

Daya ingat manusia itu terbatas, sekali pun ketika awal membaca 85% dalam menguasai isi bacaan, namun setelah 8 jam berlalu ingatan detail itu akan berkurang kembali menjadi 40%, selang dua minggu berlalu maka ingatan setiap

manusia normal akan tersisa 20%. Oleh karena itu, *review* sebagai langkah kelima dari pendekatan SQ3R ini amat diperlukan dalam kegiatan materi ajar membaca teks eksposisi suatu bacaan sebab selain membantu daya ingat dan memperjelas pemahaman, langkah ini juga akan membuat seorang pembaca memperoleh hal-hal penting yang ketika ia membaca sebelumnya terlewatkan disebut juga dengan kegiatan pascabaca.

3. Manfaat Pendekatan SQ3R

Kemampuan tiap orang ketika memahami apa yang dibaca berbeda-beda. Semua hal ini bergantung kepada perbendaharaan kata yang dimiliki, jangkauan mata, minat, kecepatan interpretasi. Sejak lima puluh tahun terakhir ini, para ahli psikologi pendidikan di seluruh dunia telah menyelidiki cara-cara dalam membaca yang efisien dan jitu. Menurut Soedarso (1988: 58—59) mengemukakan beberapa sistem atau pendekatan membaca, adalah sebagai berikut.

1. SQ3R (*Survey – Question – Read – Recite/Recall – Review*).
2. SQ4R (*Survey – Question – Read – Recite/Recall – Rite – Review*).
3. POINT (*Purpose – Overview – Interpret – Note – Test*).
4. OK4R (*Overview – Key Ideas – Read – Recite/Recall – Review – Reflect*).
5. PQRST (*Preview – Question – Read – Summerize – Test*).
6. RSVP (*Review – Study – Verbalize – Preview*).
7. EARTH (*Explore – Ask – Read – Tell – Harvest*).
8. OARWET (*Overview – Ask – Read – Evaluate – Test*).

9. PANORAMA (*Purpose – Adaptability – Need to Question – Overview – Read – Annotate – Memorize – Assess*).

Salah satu sistem atau pendekatan membaca yang sampai detik ini masih banyak dikenal dan juga dipraktikkan hampir semua orang adalah pendekatan SQ3R.

Secara umumnya, seluruh sistem yang dikemukakan para pakar atau ahli biasanya memakai pendekatan yang sama dengan yang membuat para pemakainya dalam hal ini pembaca aktif dan bermanfaat agar ketika menghadapi bacaan atau sebuah buku maka para pembaca akan lebih lama dalam mengingat dan menemukan setiap ide pokok. Seorang pembaca perlu sekali menguasai pedoman kecil yang telah disajikan oleh pengarang, selalu memperhatikan bagian-bagian penting tulisan seperti tabel, grafik, diagram, peta, dan alat bantu visual lainnya, melalui pendekatan SQ3R ini maka seorang pembaca akan mempermudah tahapan itu semua dengan sangat baik.

Pendekatan SQ3R ini memiliki manfaat yang besar ketika melakukan keterampilan membaca, yakni 1) sebelum membaca terlebih dahulu seorang pembaca menyurvei buku atau bacaan guna mendapatkan gagasan umum mengenai apa yang akan dibaca seorang pembaca; 2) kemudian pembaca tersebut mengajukan beragam pertanyaan pada dirinya sendiri dan menjawabnya; 3) ketika proses membaca maka akan jauh lebih mudah memahami isi bacaan tersebut; 4) selanjutnya ketika pembaca mencoba mengutarakan lewat kata-katanya sendiri mengenai ide-ide pokok yang terdapat di isi bacaan; dan 5) seorang pembaca mampu untuk menguasai serta mengingatnya lebih lama apa yang telah dibaca

sebelumnya. Itulah sejumlah manfaat yang didapatkan apabila seorang pembaca melakukan keterampilan membaca memakai pendekatan SQ3R.

H. Aplikasi Android

Aplikasi seperti yang diketahui, menurut Yudhanto (2018: 123) bahwa Aplikasi merupakan sebuah program berisi mengenai bahas program dan dijalankan dalam sistem *device* (alat pada sebuah sistem). Maka aplikasi android merupakan sebuah sistem operasi mobile yang kini paling banyak digunakan di hampir seluruh dunia.

Beragam perangkat digital dimulai dari gawai (*Smartphone*), televisi, hingga kacamata digital kini dapat menggunakan aplikasi android sebagai pusat operasinya. Oleh sebab itu, kebutuhan akan pengetahuan dan juga pemahaman mengenai teknologi yang dipergunakan di dalam sistem operasi android pada setiap aplikasi. Aplikasi android ini sangat berguna bagi berbagai kalangan, terutama sekali bagi para pengembang aplikasi, ilmuwan, tenaga ahli, pengajar, bahkan mahasiswa yang sedang menekuni bidang ilmu teknologi. Penjabaran dari Pengertian aplikasi android, manfaat aplikasi android, dan hak kekayaan intelektual, ialah sebagai berikut.

1. Pengertian Aplikasi Android

Aplikasi android merupakan *software platform* yang *open soure* untuk *mobile device*. Aplikasi android selalu berisi mengenai sistem operasi dan basis OS aplikasi android dikenal dengan nama kernel linux yang kini sudah dimodifikasi untuk sebuah *mobile device*. Aplikasi android untuk pertama kali dikeluarkan pada 23 September 2008 dengan Versi 1.1 yang juga pertama kali digunakan

untuk gawai (*Smartphone*) disusul Versi 1.5 (*Cupcake*) selanjutnya Versi 1.6 (*Donut*) dan seterusnya hingga versi Aplikasi android yang terakhir adalah 4.4 (*Kit-Kat*). Aplikasi android dikembangkan dilengkapi dengan bahasa pemrograman Java, namun bukan dalam platform J2ME yang mempunyai banyak keterbatasan. Platform yang dipergunakan dalam aplikasi android setara dengan J2SE dan ini adalah kelebihan utama dari sebuah aplikasi android (Imamah, 2016: 2).

Hasnun, Seng. dkk. (2018: 1) mengemukakan dengan jelas mengenai aplikasi android merupakan salah satu sistem operasi *mobile* yang memiliki basis pada sistem operasi Linux. Kini aplikasi android dianggap sebagai salah satu sistem operasi *mobile* yang sangat populer di masyarakat hal ini didukung berdasarkan data pasar diperoleh dari *netmarketshare.com*, salah satu situs yang menyediakan statistik pangsa pasar untuk teknologi internet dan aplikasi android kini merajai pangsa pasar tersebut per Desember 2015 dengan total 57,29% *shares*, diikuti oleh rivalnya iOS dengan 35,43%, dan beberapa sistem operasi lainnya.

Perkembangan teknologi aplikasi android yang begitu pesat juga tidak dapat dilepaskan dari peranan *Android Open Source Project (AOSP)* yang bertanggung jawab di dalam pengembangan sistem operasi dari Android dan juga langsung *Google* yang memimpinya. Android ini menawarkan pendekatan menyeluruh dalam pengembangan aplikasi. Ini artinya, satu aplikasi android yang dibangun maka akan berjalan diberagam perangkat yang menggunakan sistem dari operasi

android, baik itu *tablet*, gawai (*Smartphone*), *smartwatch*, serta perangkat *mobile* lainnya.

Senada dengan kedua pendapat sebelumnya, menurut Yudhanto (2018: 1) juga memaparkan bahwa aplikasi android adalah sebuah sistem operasi yang berbasis Linux dirancang untuk perangkat yang bergerak layar sentuh misalnya komputer tablet dan gawai/ telepon pintar (*Smartphone*). Aplikasi android ini pada awalnya dikembangkan perusahaan yang bernama Android, Inc., dan dengan didukung finansial dari perusahaan raksasa dunia ‘*Google*’ yang dibelinya di tahun 2005. Sistem operasi ini resmi dirilis tahun 2007 bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance (perusahaan telekomunikasi, perangkat keras, dan juga perangkat lunak) bertujuan memajukan perangkat seluler. Pada bulan Oktober 2008, gawai/ ponsel pintar (*Smartphone*) berbasis aplikasi android untuk pertama kali mulai dijual bebas ke seluruh negara di dunia dan bertahan hingga saat ini.

Maka dapat disimpulkan aplikasi android merupakan sebuah software (perangkat lunak) dipergunakan di dalam perangkat *mobile* misalnya saja gawai/ telepon pintar (*Smartphone*) dan komputer jinjing (*laptop*), cakupannya sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi kuncinya sendiri dirilis oleh perusahaan *Google* hingga aplikasi ini dapat mencakup secara keseluruhan atas aplikasi itu sendiri serta dalam pengembangan aplikasinya menggunakan dasar bahasa pemrograman *Java* pada *platform* dari *software* pada aplikasi android. Hal ini memudahkan bagi pengguna aplikasi ini ketika mengembangkan kemampuannya untuk membangun

aplikasi yang inovatif dan kaya akan manfaat, terlebih dapat digunakan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja.

2. Manfaat Aplikasi Android

Kelebihan yang sering kali tidak menyadarkan bagi pengguna gawai (*Smartphone*) berbasis aplikasi android adalah komunikasi antarmuka sesama pengguna aplikasi android umumnya berupa manipulasi secara langsung, biasanya menggunakan gerakan sentuh serupa dengan tindakan yang nyata.

Misalnya saja ketika menggeser, mengetuk, hingga mencubit guna memanipulasi objek yang tepat berada pada layar, dan juga papan ketik yang virtual guna menulis teks untuk varian aplikasi Android sudah tak asing lagi bagi pengguna gawai (*Smartphone*) dan komputer jinjing (laptop). Aplikasi android kini juga menyediakan arsitektur *development* yang makin kaya, penggunaanya dimanjakan dengan komponen arsitektur android untuk itu perlu diketahui yang tersedia dalam sistem yang digunakan untuk aplikasi android.



Gambar 2.5 Aplikasi Android di Gawai (*Smartphone*)
(Sumber: <https://thenextweb.com>)

Jadi tak mengherankan, hampir semua pengguna gawai (*Smartphone*) sebagai perangkat *mobile* dari *Google* tentu saja pasti memilih sistem operasi pada aplikasi android untuk memenuhi keseharian mereka sebab *Google* menjamin pasti akan mengembangkan secara terus-menerus dan yang paling menarik adalah bagi para pembuat program (*developer*) juga dapat secara bebas membuat aplikasi berbasis android.

Developer dapat menjualnya sebagai jasa, produk, atau sebagai solusi dari permasalahan bagi para penggunanya. Perkembangan di bidang industri aplikasi *mobile* salah satunya aplikasi android di era teknologi yang makin maju seperti sekarang, dapat dikembangkan dan juga menjadi bisnis yang menjanjikan. Tidak dipungkiri butuh ketekunan serta kejelian yang tinggi untuk dapat berhasil pada usaha bidang aplikasi ini sehingga akan menghasilkan pendapatan lumayan besar (Yudhanto, 2018: 123).

Ada pun manfaat dari aplikasi android lainnya, salah satunya adalah bermanfaat bagi semua bidang kehidupan salah satunya dunia pendidikan. Salah satunya dengan membuat aplikasi-aplikasi yang berguna secara praktis dan efisien sebab dapat digunakan kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja tak terkecuali bagi siswa, guru, dan tenaga pendidik lainnya. Beberapa aplikasi-aplikasi yang digunakan di bidang pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran siswa di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) menurut Permandhi (2018), adalah antara lain.

a. Ruang Guru



Gambar 2.6 Aplikasi Ruang Guru
(Sumber: <https://play.google.com>)

Aplikasi oleh ruangguru.com ini dikembangkan sebagai sebuah media pembelajaran yang berguna untuk jenjang SD, SMP, serta SMA dengan beragam fitur misalnya saja ringkasan ulang materi, ujian latihan, video pembelajaran, dan masih banyak lainnya. Selain itu juga, Ruang Guru juga mempunyai para guru dan konsultan yang berkualifikasi memberikan solusi pembelajaran secara lengkap sesuai dengan jenjang pendidikan bagi para penggunanya.

b. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V



Gambar 2.7 Aplikasi KBBI Edisi V
(Sumber: <https://play.google.com>)

Aplikasi ini merupakan aplikasi luring yang resmi oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia berguna untuk pencarian kata, frasa, serta ungkapan di dalam (KBBI V) Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima.

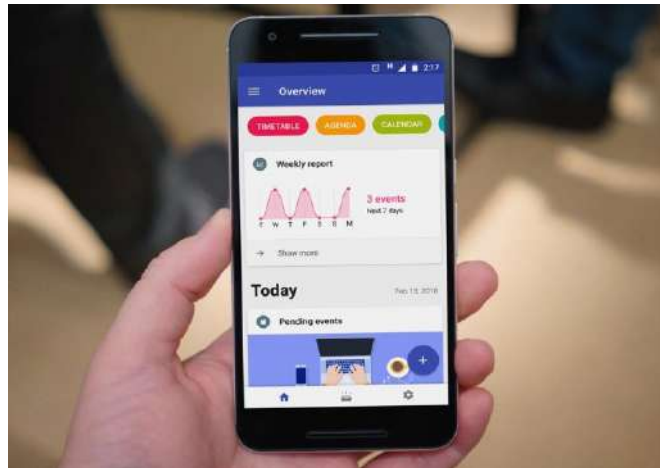
c. Bahasa Indonesia SMA Kelas 10 Kurikulum 2013



Gambar 2.8 Aplikasi Buku Sekolah Elektronik (BSE)
(Sumber: <https://play.google.com>)

Buku Sekolah Elektronik (BSE) mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk tingkat Kelas X SMA/MA Semester I dan Semester II pada Kurikulum 2013. Aplikasi ini dibuat guna memudahkan siswa belajar Bahasa Indonesia di mana saja dan kapan saja. BSE kurikulum 2013 ini merupakan buku gratis dan hak ciptanya dimiliki oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang dapat pula disebarluaskan ke seluruh lapisan masyarakat secara gratis.

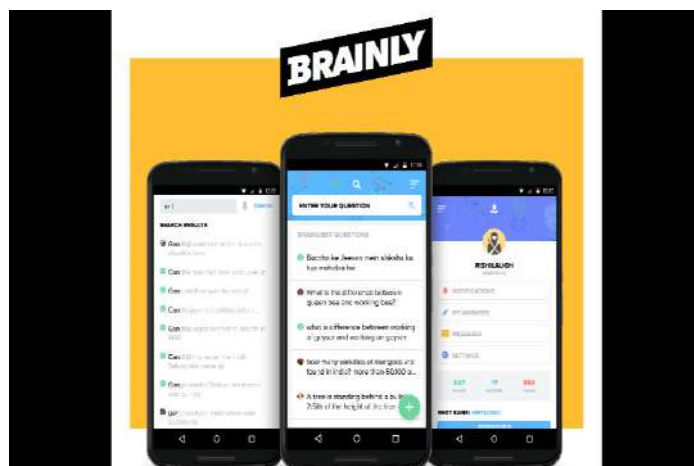
d. School Planner



Gambar 2.9 Aplikasi School Planner
(Sumber: <https://urbandigital.id>)

School Planner merupakan salah satu aplikasi yang dirancang guna membantu siswa di dalam merencanakan atau mengatur kegiatan mereka. Aplikasi dikembangkan oleh *Andrea Dal Cin* ini, mempunyai fitur pengingat yang berguna untuk ujian, mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah (PR) bagi para siswa, kalendernya juga berguna sebagai aktivitas dengan lebih mudah atau pengelola waktu serta masih banyak lagi manfaat lainnya.

e. Brainly Homework



Gambar 2.10 Aplikasi Brainly Homework
(Sumber: <http://edtechreview.in>)

Brainly Homework merupakan sebuah aplikasi yang dirancang supaya setiap penggunanya dapat mengajukan suatu pertanyaan, mempersiapkan materi ujian dalam mata pelajaran tertentu, atau menjawab semua pertanyaan yang sudah diajukan oleh setiap penggunanya yang tentunya selalu diawasi oleh para moderator yang berpengalaman di bidangnya masing-masing. Aplikasi ini sendiri mencakup pada jenjang pendidikan dari SD hingga Perguruan Tinggi dengan konten yang selalu diperiksa oleh tim moderator yang khusus dan ahli setiap harinya sehingga dipastikan seluruh pengguna aplikasi ini dapat dengan mudah untuk mengakses aplikasi ini selama 24 jam penuh serta mendapatkan jawaban berkualitas dari setiap pertanyaan yang sudah diajukan.

3. Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

Kurun waktu lima tahun ini, *viral* diperbincangkan mengenai Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) yang sekarang dikenal dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Hal ini tepatnya semenjak diberlakukannya (UUHC) No. 19 tahun 2002 mengenai UU Hak Cipta berlaku Juli 2003 hingga perubahan UU pada tahun 2014 dan 2016. Hak Kekayaan Intelektual merupakan kekayaan yang lahir atau timbul dari kemampuan intelektual seseorang dapat berupa karya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra dan teknologi. Karya yang lahir ini dihasilkan dari kemampuan intelektual melalui daya cipta, pemikiran, serta rasa yang sering kali memerlukan segenap curahan waktu, tenaga, dan biaya guna memperoleh sebuah produk baru berlandaskan kegiatan penelitian atau sejenisnya (Yudhanto, 2018: 137—138).

Sejarah mencatat aturan mengenai HKI yang pertama kali ada di Venice (Italia) pada tahun 1470 berisi masalah paten. Galileo, Guttenberg, dan Caxton tercatat sebagai orang yang untuk pertama kalinya mematenkan temuan mereka. Hukum paten ini diadopsi oleh Kerajaan Inggris yang selanjutnya melahirkan hukum paten untuk pertama kalinya pada tahun 1623. Amerika sendiri memiliki undang-undang paten pada tahun 1791. Kini sebuah badan khusus di PBB yang menaungi masalah HKI di Indonesia dan seluruh dunia yang termasuk negara anggota PBB yakni (WIPO) *World Intellectual Property Organisation*.

Berikut merupakan istilah-istilah dalam HKI menurut Yudhanto (2018: 139—144), antara lain.

- a. **Pencipta** merupakan seseorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama atas inspirasinya melahirkan sebuah ciptaan yang berdasarkan kemampuan imajinasi, pikiran, keterampilan, kecekatan, atau keahlian dituangkan ke dalam bentuk khas serta bersifat pribadi.
- b. **Ciptaan** adalah sebuah hasil dari setiap karya pencipta (mahakarya) yang mampu menunjukkan keasliannya di bidang ilmu pengetahuan, sastra, atau seni. Pada UUAC pasal 12 disebutkan bahwa ciptaan yang dilindungi yakni ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, sastra, serta seni mencakup buku, pamflet, program komputer, *lay-out* karya tulis yang diterbitkan dan semua hasil dari karya tulis (ceramah, pidato, kuliah, puisi, dan lain-lain), dan ciptaan yang lainnya seperti lagu atau musik, dengan atau tanpa teks sekali pun.

- c. **Pemegang Hak Cipta** merupakan pencipta sebagai pemilik hak cipta atau pihak lain yang menerima hak dari pencipta. Misalnya di bidang seni yakni satu lagu dari pencipta lagu tersebut dibeli oleh perusahaan label musik.
- d. **Lisensi** adalah izin yang diberikan dari pemegang hak cipta untuk memperbanyak dan/ atau mengumumkan ciptaan atau produknya ke khalayak ramai dengan syarat tertentu.
- e. **Karya Cipta** biasanya berupa suatu program komputer, fotografi, database, sinematografi, karya hasil pengalihwujudan yang dilindungi selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan ke khalayak ramai. Untuk di Indonesia, karya cipta dilindungi selama masa hidup penciptanya hingga pencipta meninggal dunia sekalipun ditambah 50 tahun lagi. UUAC pasal 15 dikenal sebagai Doktrin Kewajaran Penggunaan (*fair use*) bahwa bukan merupakan pelanggaran hak cipta apabila penggunaan ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian karya ilmiah, penelitian, penyusunan laporan suatu masalah selama tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta tersebut.

Namun, **apabila memperbanyak untuk suatu program komputer merupakan suatu pelanggaran hak cipta** sebab pembuatan salinan cadangan (*back-up copy*) suatu program komputer itu adalah 'hak mutlak' dari pencipta selaku di sini sebagai pemilik dari suatu program komputer tersebut dan hanya penciptalah yang berhak atas program komputer itu untuk memperbanyak atau tidak, dilakukan semata-mata atas kemauan dirinya sendiri.

f. **Hak Cipta atau Copyright** adalah hak dari pembuat sebuah ciptaan termasuk ciptaan dan salinannya. Pembuat sebuah ciptaan mempunyai hak mutlak atas ciptaannya tersebut dan juga salinan dari hasil ciptaannya tersebut. Hak-haknya itu misalnya saja membuat produk derivatif (suatu produk nilainya tergantung dari nilai sebuah produk yang mendasarinya (*underlying*), misalnya saja suku bunga, saham, indeks atau komoditas, obligasi, nilai tukar, dan lain-lain), membuat salinan, dan menyerahkan hak-hak itu kepada pihak lain. Artinya, hak cipta merupakan hak yang lahir secara alami dari hasil kreativitas pada bidang ilmu pengetahuan, sastra dan seni diwujudkan sebagai sebuah karya yang orisinal.

Tertuang dalam UUAC pasal 20 tahun 2016 mengenai pencatatan atas setiap ciptaan. Permohonan pencatatan hak cipta ditujukan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Biayanya untuk program komputer Rp. 300.000,- dan untuk ciptaan lainnya Rp. 150.000,-. Ciptaan berlaku seumur hidup dan ditambah 70 tahun setelah pencipta tersebut meninggal dunia. Kepemilikan hak cipta dapat beralih, namun tidak sepenuhnya sebab hak cipta melindungi pencipta dari eksploitasi industri yang tanpa batas. Sanksi dari pelanggaran hak cipta berupa sanksi perdata dan pidana, ini diatur sangat jelas pada UUAC pasal 28 Tahun 2004. Pelanggaran hak cipta biasanya dapat berupa publikasi (*publication*), perbanyak (*reproduction*), dilakukan tidak izin terlebih dahulu pencipta, dan pembajakan (*piracy*).

g. **Paten** merupakan hak eksklusif diberikan oleh negara kepada setiap inventor terhadap hasil invensinya pada bidang teknologi untuk beberapa waktu tertentu melaksanakan sendiri atas invensinya atau memberikan persetujuannya pada pihak lain untuk melaksanakannya. Invensi adalah solusi teknis terhadap permasalahan teknis biasanya dapat berupa mesin, produk, metode, komposisi, dan sistem. Contoh konkretnya pada algoritma *Pagerank* yang dipatenkan oleh perusahaan *Google*, artinya pihak lain tidak dapat membuat sebuah karya atas algoritma *Pagerank* terkecuali apabila ada perjanjian dengan pihak perusahaan *Google*.

Masa berlaku paten berlaku sekitar 10 tahun dari tanggal penerimaan permohonan dan tidak dapat diperpanjang masa berlakunya. Inventor atau orang atau pihak yang menerima lebih lanjut hak dari nventor bersangkutan, itulah yang berhak memperoleh paten. Pendaftaran paten diajukan di DJKI (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual) Kementerian Hukum dan HAM (Hak Asasi Manusia), Invensi dapat diajukan dan telah diumumkan serta dapat diketahui masyarakat, dapat diakses dan info lebih lanjut di (www.dgip.go.id). Apabila paten yang didaftarkan di Indonesia ingin diberlakukan di negara lain maka permohonan harus pula didaftarkan ke negara tersebut atau ke organisasi negara-negara tertentu, misalnya saja EPO (*European Patent Office*).

Ada pun keuntungan-keuntungan dari HKI di bidang Iptek, menurut Yudhanto (2018: 149—150), ialah sebagai berikut.

a. Untuk melindungi karya-karya tradisional milik Bangsa Indonesia (NKRI).

- b. Untuk mencegah pencurian karya lokal anak bangsa termasuk kategori dari paten yang sederhana sekalipun serta penemuan baru.
- c. Untuk masukan pendapatan bagi para pencipta ataupun penemu.
- d. Untuk meningkatkan motivasi yang positif dan merangsang untuk dapat saling mengembangkan agar terus berkarya untuk penemu paten bagi pemerintah, swasta, serta masyarakat.
- e. Untuk mendidik dalam melakukan dokumentasi dengan baik. Bila masyarakat dimanfaatkan dan mengembangkan secara maksimal maka akan berdampak nilai jual yang tinggi terhadap sebuah produk tersebut.
- f. Untuk meningkatkan pemahaman serasi terhadap HKI pada masyarakat dan aparat hukum, mengingat sekarang cukup banyak pemahaman mengenai hal ini.

Berikut merupakan kategori HKI untuk Aplikasi Perangkat Lunak, adalah antara lain.

Tabel 2.5 Kategori HKI untuk Aplikasi Perangkat Lunak

No.	Produk	Jenis HKI
1.	Aplikasi Digital	Hak Cipta (Source code, Tampilan) Merek (Nama, Logo, Tulisan dalam Produk)
2.	Game Digital	Hak Cipta (Source code, Karakter, Tampilan) Merek (Nama, Logo, Tulisan dalam Produk)
3.	Software/Program	Paten (Kontruksi alat atau mesin, Proses cara kerja) Merek (Nama, Logo, Tulisan dalam Produk) Desain Industri (Tampilan luar /Bentuk)
4.	Perangkat Elektronik	Paten (Kontruksi alat atau mesin, Proses cara kerja) Merek (Nama, Logo, Tulisan dalam Produk) Desain Industri (Tampilan luar /Bentuk)

(Bekraf dalam Yudhanto, 2018: 153)

III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian dengan judul “*E-Modul Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R Menggunakan Aplikasi Android untuk Siswa Kelas X SMA*” ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau R & D (*Research and Development*) dari Borg dan Gall. Sugiyono (2016: 297) mengatakan metode penelitian dan pengembangan atau R & D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini sendiri digolongkan ke dalam jenis penelitian pengembangan sebab prinsip pengembangan adalah menyempurnakan produk yang pernah ada atau menghasilkan sebuah produk. Misalnya saja penelitian di bidang pendidikan yang merupakan sebuah jenis penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk guna kepentingan pendidikan dapat berupa produk untuk kepentingan pendidikan biasanya diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif produk yang berupa *Modul Elektronik Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R* atau dikenal dengan ***e-Modul Batiks*** yang

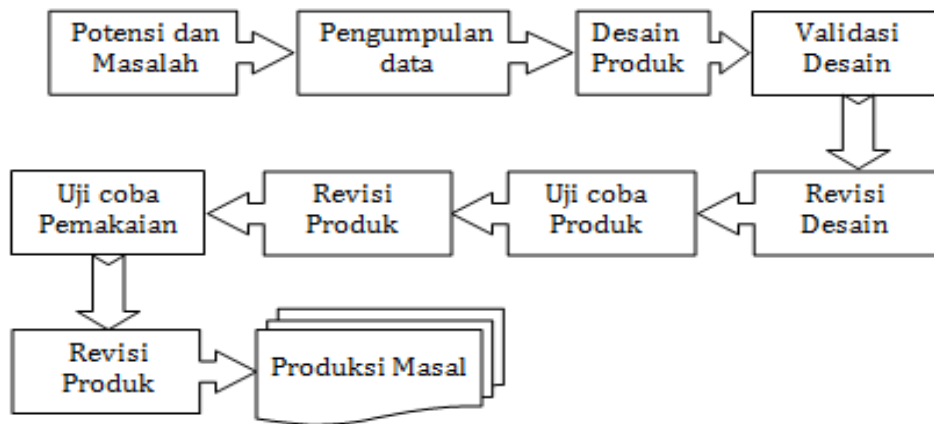
menggunakan aplikasi android pada gawai (*Smartphone*) untuk siswa kelas X SMA.

B. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Peneliti mengadaptasi tahapan model penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall dalam Sugiyono (2016: 298) yang dilaksanakan pada enam tahapan hingga dihasilkan modul yang layak guna uji di lapangan. Sejumlah tahapan hasil adaptasi dari Borg dan Gall, ialah sebagai berikut.

1. Potensi dan masalah.
2. Pengumpulan data kebutuhan bahan ajar.
3. Pengembangan bahan ajar melalui perancangan/ desain produk serta mengembangkan bentuk produk awal.
4. Uji coba produk pada teman sejawat kemudian uji coba lapangan terbatas dan revisi produk hasil uji coba, dilanjutkan dengan uji coba lapangan luas dengan kelas yang sesungguhnya (20-30 siswa).
5. Melaksanakan revisi produk hasil uji coba dilakukan dengan melibatkan validator/ ahli sehingga didapatkan produk akhir.
6. Produksi massal dilakukan setelah produk dinyatakan layak untuk disebarluaskan kepada khalayak umum.

Tahapan revisi desain dan validasi desain tidak dilaksanakan dalam penelitian ini, sebab desain yang diterapkan pada produk merupakan desain baku yang telah ditetapkan oleh *developer* produk android ini, sehingga tidak diperlukan validator desain bagi produk ini.



Gambar 3.1 Tahap Penelitian R & D (*Research and Development*)
(Sugiyono, 2016: 298)

Sugiyono (2016: 298) memaparkan sejumlah langkah dalam penelitian dan pengembangan. Pemaparannya adalah antara lain.

1. Studi Pendahuluan melalui Kajian Potensi dan Masalah

Fokus yang terpenting dalam studi pendahuluan ini didapatkannya deskripsi kebutuhan mengenai produk *Modul Elektronik Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R* atau dikenal dengan *e-Modul Batiks*. Dasar dari deskripsi kebutuhan ini adalah angket serta hasil wawancara kebutuhan mengenai perlunya *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android.

Angket kompetensi yang awal keterampilan membaca teks eksposisi dan penggunaan bahan ajar yang ditujukan kepada siswa, kemudian wawancara yang ditujukan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA. Hasil dari angket dan wawancara tersebut dianalisis guna mendapatkan deskripsi yang tepat mengenai

kondisi pembelajaran, serta penggunaan pendekatan di dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

2. Pengumpulan Data Kebutuhan

Pengumpulan data kebutuhan *e-Modul* Batiks dilaksanakan melalui analisis Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang kemudian mengkaji beberapa sumber yang dijadikan sebagai rujukan/ referensi.

3. Desain Produk Awal

Perancangan produk *e-Modul* Batiks ini dimulai dengan menentukan terlebih dahulu peta kebutuhan *e-Modul* lalu disusun berdasarkan analisis kebutuhan materi yang sebelumnya harus dipersiapkan di dalam *e-Modul*. Langkah selanjutnya adalah pembuatan produk awal berbentuk modul elektronik yang dirancang berdasarkan analisis kompetensi serta materi yang relevan berasal dari berbagai rujukan/ referensi. Model desain pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan produk *e-Modul* Batiks, yakni model *Decide, Design, Develop, dan Evaluate* disingkat menjadi DDD-E. *Decide* merupakan tahap untuk menetapkan tujuan dan materi dalam program, *Design* merupakan tahap untuk membuat sebuah desain berupa struktur program, *Develop* merupakan tahap untuk mengembangkan atau memproduksi elemen dan tampilan dalam media, dan *Evaluate* merupakan tahap untuk mengevaluasi hasil dari seluruh tahapan pengembangan (Tegeh dkk., 2014: 16).

4. Validasi Produk oleh Validator/ Praktisi

Pelaksanaan uji validator/ praktisi bertujuan untuk memperoleh masukan dari para validator/ praktisi yang mempunyai kompetensi di bidang kajian yang relevan.

Pada konteks ini, uji validasi dilaksanakan kepada validator/ praktisi pembelajaran dan validator teknologi atau media pembelajaran. Tahapan ini dilaksanakan pengujian terlebih dahulu terhadap produk sebelum digunakan ke tahapan implementasi, hasil produknya dapat berupa validasi oleh para validator/ praktisi.

5. Revisi Rancangan Produk Hasil Validasi

Hasil uji validator/ ahli dapat berupa kritik, komentar, koreksi, penilaian serta saran terhadap produk pengembangan. Para penguji dilaksanakan berdasarkan teknik diskusi dan angket penilaian produk. Hasil validasi produk dari validator/ ahli dimanfaatkan guna merevisi produk sehingga diperoleh produk yang nantinya layak digunakan.

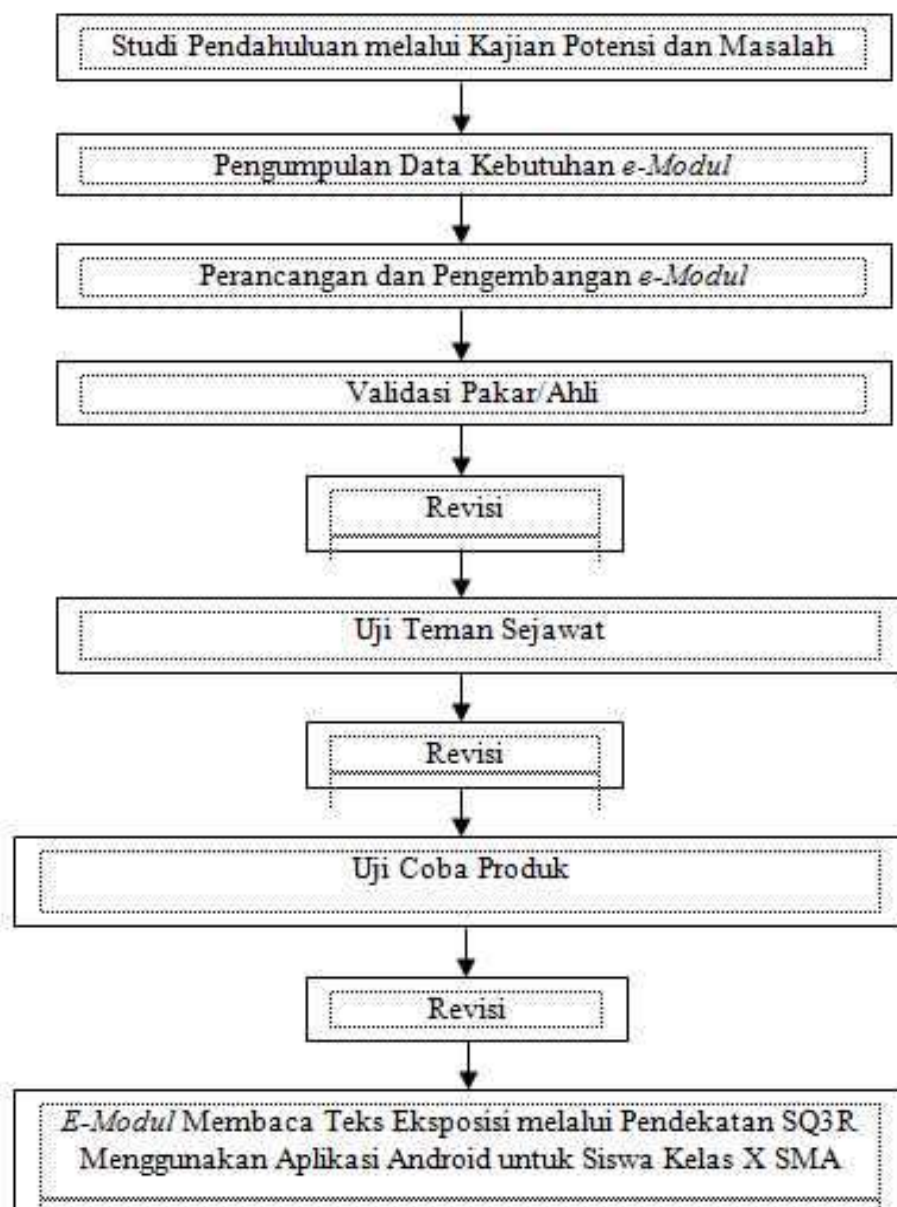
6. Uji Coba Produk

Penilaian ini meliputi bahasa yang dipergunakan, kesesuaian isi, kemenarikan dalam penyajian, serta kegrafikan diukur dengan menggunakan angket yang diisi oleh para guru. Kemudian, hasil observasi tersebut dianalisis secara deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Uji lapangan terbatas dikenal juga uji dalam kelompok kecil (10 siswa) dilaksanakan guna mengetahui bagaimana respon siswa mengenai kelayakan dari penggunaan *e-Modul* Batiks melalui angket uji kesediaan bahan ajar, kesesuaian dengan standar kompetensi, penyajian, pengayaan materi, serta pendekatan lain dalam pembelajaran. Uji lapangan luas

dikenal juga uji coba kelompok besar dilaksanakan di dalam kelas pembelajaran (20-30 siswa = 1 kelas) yang kemudian hasil pengujian diperoleh penilaian produk operasional yang biasanya berupa *e-modul* Batiks siap untuk digunakan di dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sejumlah langkah uji coba dilaksanakan dengan cara, adalah antara lain.

- a. Menyiapkan terlebih dahulu perangkat yang akan diuji coba (angket kelayakan beserta kriteria *e-Modul* yang layak).
- b. Menentukan setiap responden uji coba dalam tiap kelompok kelas X di SMA yang sudah ditentukan.
- c. Menyiapkan sarana dan juga prasarana yang diperlukan ketika mengimplementasikan *e-Modul* di dalam pembelajaran.
- d. Menginformasikan kepada setiap responden mengenai tujuan uji coba serta kegiatan yang harus dilakukan oleh para responden.
- e. Melaksanakan uji coba sebagaimana kegiatan pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi menggunakan *e-Modul* yang dihasilkan sebagai bahan ajarnya.
- f. Mengumpulkan data hasil dari uji coba lembar angket uji kelayakan.
- g. Kemudian, mengolah data tersebut lalu menyimpulkan hasilnya.



Gambar 3.2
(Kerangka Berpikir *e-Modul* Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R Menggunakan Aplikasi Android untuk Siswa Kelas X SMA)

C. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tiga sekolah di Kota Bandar Lampung, yakni SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung, SMA Negeri 15 Bandar Lampung, dan SMA Taman Siswa Bandar Lampung pada Tahun 2018/2019.

D. Subjek Penelitian

Tabel 3.1 Subjek Penelitian

No.	Uraian	Keterangan
1.	Judul Penelitian	<i>E-Modul</i> Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R Menggunakan Aplikasi Android untuk Kelas X SMA.
2.	Uji Coba Awal (Skala Terbatas)	Produk diujicobakan pada siswa Kelas X SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung.
3.	Uji Coba Lapangan (Skala Luas)	Produk diujicobakan pada siswa 2. Kelas X SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung; 3. Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung; 4. Kelas X SMA Taman Siswa Bandar Lampung.

E. Teknik Pengumpulan Data

Berikut merupakan teknik pengumpulan data pada penelitian ini, ialah sebagai berikut.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara menelaah sejumlah dokumen yang berhubungan dengan bahan ajar berupa *e-modul* Batiks pada materi teks eksposisi untuk siswa SMA. Dokumentasi dilaksanakan di kelas pada beberapa SMA, perangkat pembelajaran yang berupa silabus, RPP, media, evaluasi, kondisi dari guru, siswa, serta bahan ajar yang terdapat di sekolah.

2. Observasi

Teknik observasi lapangan dilaksanakan dengan mengamati secara langsung proses dari pembelajaran di kelas. Tujuannya agar memperoleh deskripsi kegiatan guru di saat menetapkan pendekatan (metode/ teknik) ketika pembelajaran

berlangsung, bahan ajar, media, evaluasi, serta perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran.

3. *Wawancara*

Wawancara dimanfaatkan guna mendapatkan tanggapan lisan dari guru dan juga siswa diketahui secara langsung mengenai kondisi pembelajaran berhubungan dengan kebutuhan *e-Modul* Batiks pada materi teks eksposisi dilengkapi dengan pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android.

4. *Angket*

Terakhir, Angket dimanfaatkan guna penilaian produk pengembangan *e-Modul* Batiks pada materi teks eksposisi oleh para validator/ ahli berdasarkan kompetensi di bidang kajian yang benar-benar relevan sehingga guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa kelas X SMA yang menerima materi teks eksposisi serta mendapatkan deskripsi objektif mengenai kelayakan *e-Modul* Batiks dikembangkan dan juga daya tarik ketika menggunakannya untuk selanjutnya siswa termotivasi untuk belajar.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat digunakan untuk mengumpulkan data yang diteliti. Pemaparan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, adalah antara lain.

1. Pada penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan berbentuk angket dan wawancara dengan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia berserta dengan alasannya. Sejumlah bentuk kuesioner/ angket yang digunakan untuk

siswa, guru, validator materi, validator media, dan praktisi/ teman sejawat, ialah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Angket Kompetensi Awal Keterampilan Membaca Teks Eksposisi Pada Siswa

No.	Aspek	Pernyataan
A.	Keterbatasan Bahan Ajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya senang mengikuti pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi. 2. Saya mengikuti pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi sebab ingin dapat keterampilan membaca teks eksposisi dengan baik. 3. Saya mengikuti pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi agar dapat nilai yang baik. 4. Saya mengikuti pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi sebab keharusan mengikuti semua pembelajaran di kelas. 5. Saya terbiasa membaca teks eksposisi walaupun tidak ditugaskan oleh guru. 6. Saya membaca pada materi teks eksposisi karena hobi. 7. Saya membaca teks eksposisi karena dapat mengemukakan pendapat dan menyakinkan orang lain mengenai suatu masalah yang pernah dialaminya, serta menemukan solusi atas masalah tersebut.
B.	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membaca teks eksposisi hanya karena tugas dari guru. 2. Saya sudah membaca 1-2 judul teks eksposisi. 3. Saya sudah membaca 3-5 judul teks eksposisi. 4. Saya sudah membaca lebih dari 5 judul teks eksposisi. 5. Saya dapat memahami/interpretasi makna dari teks eksposisi. 6. Saya dapat membedakan fakta dan opini dalam teks eksposisi. 7. Saya dapat mengembangkan isi dari teks eksposisi.

C.	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya dapat menelaah struktur teks eksposisi. 2. Saya dapat membandingkan membandingkan unsur-unsur kebahasaan yang terkandung di dalam teks eksposisi. 3. Saya dapat menyajikan gagasan ke dalam teks eksposisi. 4. Saya dapat menyusun teks eksposisi. 5. Saya membaca (mengembangkan isi) dari teks eksposisi. 6. Saya membaca teks eksposisi karena hobi. 7. Saya membaca teks eksposisi sebab dapat mengungkapkan pandangan/gagasan dan pendapat saya sebagai reaksi terhadap permasalahan yang terdapat di sekitar saya.
D.	Pengayaan Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membaca teks eksposisi hanya karena tugas dari guru. 2. Saya sudah membaca 1-2 judul teks eksposisi. 3. Saya sudah membaca 3-5 judul teks eksposisi. 4. Saya sudah membaca lebih dari 5 judul teks eksposisi. 5. Saya dapat menentukan tema/ide cerita mengenai suatu masalah dengan mudah. 6. Saya dapat menentukan judul teks eksposisi yang akan saya buat dengan cukup menarik. 7. Saya dapat menentukan unsur-unsur isi teks eksposisi dengan sangat baik.
E.	Pendekatan Lain dalam Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya dapat membaca teks eksposisi seperti masalah, argumentasi, fakta-fakta, disertai saran/rekomendasi dari teman atau guru. 2. Saya dapat membaca teks eksposisi dengan ejaan yang benar.
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Ketika mengungkapkan di depan kelas, saya fokus, suara lantang, dan menggunakan bahasa yang baku. 4. Saya pernah mengungkapkan teks eksposisi ciptaan saya di depan kelas. 5. Saya pernah mempublikasikan teks eksposisi ciptaan saya di mading sekolah. 6. Saya pernah mempublikasikan teks eksposisi ciptaan saya di majalah atau surat kabar (koran). 7. Saya pernah mempublikasikan teks eksposisi ciptaan saya di media sosial (facebook, Instragram, dll.) atau website.

Selain siswa, bentuk kuesioner/angket guru pula dilaksanakan guna mengetahui kebutuhan bahan ajar sebagai acuan dalam pembelajaran teks eksposisi.

Tabel 3.3 Angket Kompetensi Awal Keterampilan Membaca Teks Eksposisi Pada Guru

No.	Aspek	Pernyataan
A.	Keterbatasan Bahan Ajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya senang dapat memberi siswa pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi. 2. Saya senang mengawasi para siswa ketika pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi sebab ingin dapat keterampilan membaca teks eksposisi dengan baik. 3. Saya mengawasi pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi agar setiap siswa dapat nilai yang baik. 4. Saya mengawasi pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi sebab keharusan agar semua siswa dapat pembelajaran di kelas. 5. Siswa terbiasa membaca teks eksposisi walaupun tidak ditugaskan oleh saya. 6. Siswa membaca teks eksposisi karena hobi. 7. Siswa membaca teks eksposisi karena dapat mengemukakan pendapat dan menyakinkan orang lain mengenai suatu masalah yang pernah dialaminya, serta menemukan solusi atas masalah tersebut.
B.	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks eksposisi hanya karena tugas dari saya. 2. Siswa sudah membaca 1-2 judul teks eksposisi. 3. Siswa sudah membaca 3-5 judul teks eksposisi. 4. Siswa sudah membaca lebih dari 5 judul teks eksposisi. 5. Siswa dapat memahami/ interpretasi makna dari teks eksposisi. 6. Siswa dapat membedakan fakta dan opini dalam teks eksposisi. 7. Siswa dapat mengembangkan isi dari teks eksposisi.

C.	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menelaah struktur teks eksposisi. 2. Siswa dapat membandingkan membandingkan unsur-unsur kebahasaan yang terkandung di dalam teks eksposisi. 3. Siswa dapat menyajikan gagasan ke dalam teks eksposisi. 4. Siswa dapat menyusun teks eksposisi. 5. Siswa membaca (mengembangkan isi) dari teks eksposisi. 6. Siswa membaca teks eksposisi karena hobi. 7. Siswa membaca teks eksposisi sebab dapat mengungkapkan pandangan/gagasan dan pendapat saya sebagai reaksi terhadap permasalahan yang terdapat di sekitar siswa.
D.	Pengayaan Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks eksposisi hanya karena tugas dari saya. 2. Siswa sudah membaca 1-2 judul teks eksposisi. 3. Siswa sudah membaca 3-5 judul teks eksposisi. 4. Saya sudah membaca lebih dari 5 judul teks eksposisi. 5. Siswa dapat menentukan tema/ide cerita mengenai suatu masalah dengan mudah. 6. Siswa dapat menentukan judul teks eksposisi yang akan saya buat dengan cukup menarik. 7. Siswa dapat menentukan unsur-unsur isi teks eksposisi dengan sangat baik.
E.	Pendekatan Lain dalam Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat membaca teks eksposisi seperti masalah, argumentasi, fakta-fakta, disertai saran/rekomendasi dari teman atau guru. 2. Siswa dapat membaca teks eksposisi dengan ejaan yang benar. 3. Ketika mengungkapkan di depan kelas, siswa fokus, suara lantang, dan menggunakan bahasa yang baku. 4. Siswa pernah mengungkapkan teks eksposisi ciptaannya di depan kelas. 5. Siswa pernah mempublikasikan teks eksposisi ciptaannya di mading sekolah. 6. Siswa pernah mempublikasikan teks eksposisi ciptaannya di majalah atau surat kabar (koran). 7. Siswa pernah mempublikasikan teks eksposisi ciptaannya di media sosial (facebook, Instragram, dll.) atau website.

Selanjutnya, berikut kisi-kisi untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar *e-Modul* keterampilan membaca teks eksposisi untuk siswa kelas X SMA, adalah antara lain.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No.	Aspek	Jumlah Soal	Nomor Soal
A.	Keterbatasan Bahan Ajar	7	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
B.	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi	7	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
C.	Penyajian	7	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
D.	Pengayaan Materi	7	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28
E.	Pendekatan Lain dalam Pembelajaran	7	29, 30, 31, 32, 33, 34, 35

Siswa memilih pilihan “Ya” atau “Tidak” dengan memberi tanda centang (✓) beserta alasan sesuai dengan kompetensi keterampilan membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R yang dimilikinya. Kemudian, guru memilih pilihan “Ya” atau “Tidak” dengan memberi tanda centang (✓) beserta alasan sesuai dengan persepsi terhadap bahan ajar yang digunakan dan dibutuhkan.

Tabel 3.5 Angket Wawancara Guru terhadap *e-Modul* Batiks pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No.	Aspek	Pertanyaan
A.	Keterbatasan Bahan Ajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>E-Modul</i> Batiks pada pelajaran Bahasa Indonesia yang saya gunakan menjadi sumber utama dalam saya memberi pembelajaran materi teks eksposisi kepada setiap siswa? 2. Materi yang disajikan dalam <i>e-Modul</i> Batiks sangat membantu mempercepat pemahaman setiap siswa mengenai materi teks eksposisi?
B.	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan dalam <i>e-Modul</i> Batiks sangat memotivasi setiap siswa untuk dapat menjawab pertanyaan pilihan ganda sebagai penugasan individu? 2. Materi yang disajikan dalam <i>e-Modul</i> Batiks sangat mendorong setiap siswa untuk dapat menulis teks eksposisi yang terdapat di lingkungan sekitar?
C.	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan dalam <i>e-Modul</i> Batiks begitu membuka wawasan setiap siswa, mengenai pendekatan SQ3R ketika belajar materi teks eksposisi khususnya ketika keterampilan membaca teks eksposisi? 2. Materi yang disajikan dalam <i>e-Modul</i> Batiks ini menambah kreativitas setiap siswa ketika mempelajari materi teks eksposisi?
D.	Pengayaan Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan dalam <i>e-Modul</i> Batiks ini disertai ilustrasi, grafis, gambar, serta video menarik dan mendukung setiap siswa terhadap penguasaan kompetensi keterampilan membaca teks eksposisi? 2. Setelah belajar materi teks eksposisi, setiap siswa tertarik untuk belajar keterampilan membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R pada <i>e-Modul</i> Batiks ini?

E.	Pendekatan Lain dalam Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membutuhkan bahan ajar (<i>e-Modul</i> Batiks) untuk menambah pemahaman setiap siswa, mengenai keterampilan membaca teks eksposisi? 2. Setiap siswa membutuhkan sumber belajar lain (<i>e-Modul</i> Batiks) ini yang efisien dan praktis sehingga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja guna belajar secara mandiri?
----	------------------------------------	---

2. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan dari *e-Modul* Batiks pada materi teks eksposisi ini berbentuk kuesioner/angket dan wawancara.

Penelitian ini menggunakan angket *Skala Likert* guna mengetahui penilaian para ahli, yakni ahli materi, ahli media, praktisi, guru, serta siswa mengenai kelayakan *e-Modul* keterampilan membaca teks eksposisi. Angket berbentuk *Skala Likert* menggunakan 5 penilaian. *Skala Likert* untuk penilaian guru menggunakan 5 kategori, sedangkan untuk ahli serta siswa menggunakan *Skala Likert* dengan 5 kategori. Lembar angket diberikan kepada ahli materi dan guru berbeda dengan lembar angket dibagikan kepada siswa.

Perbedaan itu terletak pada butir penilaiannya saja, penilaian yang dilaksanakan terhadap 4 aspek kriteria yakni aspek kelayakan isi, kebahasaan, sajian, serta kegrafisan. Aspek kriteria kelayakan *e-Modul* keterampilan membaca teks eksposisi menggunakan penilaian kelayakan *e-Modul* Batiks yang dikembangkan berdasarkan panduan dari pengembangan bahan ajar Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008 (Depdiknas, 2008: 29).

Tabel 3.6 Instrumen Penilaian *e-Modul* Batiks oleh Guru dan Validator

No.	Komponen	Skala Penilaian					Alasan Penilaian
		1	2	3	4	5	
A.	Kelayakan Isi						
1.	Kesesuaian bahan ajar (<i>e-modul</i>) dengan KI dan KD.						
2.	Kesesuaian pendekatan SQ3R terhadap bahan ajar (<i>e-modul</i>) dengan kebutuhan siswa.						
3.	Kesesuaian bahan ajar (<i>e-modul</i>) dengan kebutuhan pembelajaran.						
4.	Kebenaran substansi materi.						
5.	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan.						
6.	Kesesuaian dengan nilai-nilai, sosial, serta moralitas.						
B.	Kelayakan Kebahasaan	1	2	3	4	5	
7.	Keterbacaan tulisan.						
8.	Kejelasan kegiatan pembelajaran.						
9.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia.						
10.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda.						
C.	Kelayakan Sajian	1	2	3	4	5	
11.	Keruntutan konsep dan materi.						
12.	Keruntutan tingkat kesulitan materi.						
13.	Pemberian motivasi.						
14.	Stimulus dan respon (Interaktivitas) bahan ajar dengan kegiatan siswa.						
15.	Kelengkapan penyajian materi.						

D.	Kelayakan Kegrafisan	1	2	3	4	5	
16.	Ketepatan penggunaan jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>).						
17.	Ketepatan tata letak (<i>lay-out</i>).						
18.	Kejelasan ilustrasi, grafis, gambar, serta video menarik.						
19.	Kemenarikan desain tampilan background bahan ajar (<i>e-modul</i>).						
Jumlah Skor							
Skor Maksimal		95					

(Sumber: adaptasi Depdiknas, 2008: 29)

Keterangan Skor Penilaian:

Penilaian dilakukan dengan memberkan tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai berdasarkan kriteria 1 = sangat kurang sesuai/ baik, 2 = kurang sesuai/ baik , 3 = cukup sesuai/ baik, 4 = sesuai/ baik, dan 5 = sangat sesuai/ baik.

Selain penilaian, validator/ pakar dan guru juga memberikan saran perbaikan modul elektronik (*e-Modul*) sehingga layak untuk digunakan.

Tabel 3.7 Instrumen Penilaian Siswa terhadap *e-Modul* Batiks

No.	Komponen	Skor Penilaian					Alasan
		1	2	3	4	5	
A.	Kelayakan Isi						
1.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas.						
2.	Materi disajikan dengan cukup jelas dan lengkap.						

3.	Materi yang disajikan dapat saya pahami dengan mudah.						
4.	Materi yang disajikan mendorong kreatifitas saya.						
5.	Materi yang disajikan dapat memberikan manfaat untuk menambah pengetahuan saya dalam keterampilan membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R.						
6.	Materi yang disajikan dapat memudahkan keterampilan membaca kritis saya pada saat mempelajari materi teks eksposisi.						
B.	Kelayakan Kebahasaan	1	2	3	4	5	
7.	Pilihan teksnya mudah dipahami, panjang <u>kalimat</u> , <u>pilihan kata</u> , dan <u>tata letak</u> teratur.						
8.	Bahasa yang digunakan komunikatif.						
9.	Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan mudah.						
10.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda.						
C.	Kelayakan Sajian	1	2	3	4	5	
11.	Terdapat sejumlah langkah yang harus digunakan oleh siswa.						
12.	Ilustrasi dan contoh pendekatan SQ3R sesuai dengan mempermudah pemahaman saya ketika melakukan keterampilan membaca teks eksposisi.						
13.	Materi yang disajikan mendorong kreatifitas saya.						

14.	Saya paham terhadap setiap penugasan yang diberikan.						
15	Materi yang disajikan lengkap.						
D.	Kelayakan Kegrafisan	1	2	3	4	5	
16.	Desain background aplikasi yang digunakan menarik.						
17.	Ilustrasi, grafis, gambar, serta video menarik.						
18.	Desain bagian isi <i>e-Modul</i> bagus.						
19.	Huruf yang digunakan mudah dibaca dan sederhana.						

Keterangan Skor Penilaian:

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai berdasarkan kriteria 1 = sangat kurang sesuai/ baik, 2 = kurang sesuai/ baik , 3 = cukup sesuai/ baik, 4 = sesuai/ baik, dan 5 = sangat sesuai/ baik. Selain penilaian, siswa juga memberikan masukan perbaikan modul elektronik (*e-Modul*) sehingga layak untuk digunakan.

3. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan dalam Teks Eksposisi

Penilaian pengetahuan dilakukan melalui program tes CAT (*Computer Assisted Test*) *online* dalam aplikasi android pada gawai (*Smartphone*) dengan durasi 1 x 45 menit dengan 20 soal berupa pilihan ganda yang merupakan tugas individu. Nilai pengetahuan akan langsung diketahui siswa setelah mereka telah mengikuti tes CAT *online* yang sebelumnya sudah diberitahukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Pengetahuan Teks Eksposisi

Soal No.	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Skor Maksimal
1.	Mengidentifikasi tesis, argumen, dan rekomendasi dalam teks eksposisi.	Tes CAT <i>Online</i>	Pilihan Ganda	10
2.				10
3.				10
4.				10
5.				10
6.	Membedakan fakta dan opini dalam teks eksposisi.			10
7.				10
8.				10
9.				10
10.				10
11.	Membedakan jenis-jenis teks eksposisi.			10
12.				10
13.				10
14.				10
15.				10
16.	Melengkapi tesis dengan argumen.			10
17.				10
18.				10
19.				10
20.				10

Sedangkan penilaian keterampilan diperoleh dari hasil nilai praktik dan portofolio. Praktik keterampilan membaca teks eksposisi dilakukan minimal 1x dalam satu semester, dan biasanya dilakukan pada proses pembelajaran akhir dengan cara unggahan (*up-load*) rekaman video hasil siswa membacakan teks eksposisi karya mereka sendiri yang direkam melalui gawai (*smartphone*) atau kamera yang mereka miliki. Selanjutnya bukti karangan masing-masing siswa berupa portofolio teks eksposisi diperoleh dari tugas keterampilan membaca tugas individu yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 3.9 Pedoman Penilaian Keterampilan Membaca Teks Eksposisi

Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria	Nilai
INTONASI	15	Sangat baik – Sempurna: intonasi lancar; pelafalan gagasan yang dibacakan lugas; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan isi materi logis (pernyataan pendapat (tesis), argumentasi, dan penegasan ulang pendapat).	15
	14-13	Cukup – Baik : intonasi cukup lancar; pelafalan gagasan yang dibacakan cukup lugas; kelancaran bahasa tertata dengan baik namun kadang-kadang salah; ekspresi menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan isi materi logis tapi kurang terperinci.	
	12	Sedang – Cukup : intonasi kurang lancar; pelafalan gagasan yang dibacakan kurang lugas; kelancaran bahasa tertata banyak salah; ekspresi kurang menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai namun isi materi penguasaannya terbatas.	
	11	Sangat Kurang – Kurang : tidak komunikatif; kosa katanya rendah; suara tidak jelas terdengar; sering terjadi kesalahan ejaan; sama sekali tidak menguasai materi.	
PELAFALAN	14	Sangat baik – Sempurna: penguasaan kata canggih; pilihan kata dan ungkapan efektif; pelafalan gagasan yang dibacakan lugas; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan; dan menguasai sekali mengenai materi yang dibacakan.	14
	13	Cukup – Baik: penggunaan kata memadai; pelafalan dan pilihan bentuk dan penggunaan kata/ ungkapan kadang-kadang salah tetapi tidak mengganggu; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi cukup menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan; mengenai materi yang dibacakan logis tapi kurang lengkap.	

Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria	Nilai
	12	Sedang – Cukup: penguasaan kata terbatas sehingga pelafalan sering terjadi kesalahan bentuk, pilihan, dan penggunaan kosakata/ungkapan; makna membingungkan atau tidak jelas sehingga cukup membuat menyita waktu saat tampil.	
	11	Sangat Kurang – Kurang: pengetahuan tentang kosakata, ungkapan dan pembentukan kata rendah; pelafalan terdengar kurang jelas; ini menandakan kurangnya menguasai materi.	
KELANCARAN	14	Sangat baik – Sempurna: penguasaan kata cangguh; pilihan kata dan ungkapan efektif; pelafalan gagasan yang dibacakan lugas; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan; dan menguasai sekali mengenai materi yang dibacakan.	14
	13	Cukup – Baik: penggunaan kata memadai; pelafalan dan pilihan bentuk dan penggunaan kata/ungkapan kadang-kadang salah tetapi tidak mengganggu; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi cukup menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan; mengenai materi yang dibacakan logis tapi kurang lengkap.	
	12	Sedang – Cukup: penguasaan kata terbatas sehingga pelafalan sering terjadi kesalahan bentuk, pilihan, dan penggunaan kosakata/ungkapan; makna membingungkan atau tidak jelas sehingga kelancaran tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.	
	11	Sangat Kurang – Kurang: pengetahuan tentang kosakata, ungkapan dan pembentukan kata rendah; pelafalan terdengar kurang jelas; sehingga kelancaran saat tampil tidak fokus, ini menandakan kurangnya menguasai materi.	

Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria	Nilai
EKSPRESI	14	Sangat baik – Sempurna: penguasaan kata canggih; pilihan kata dan ungkapan efektif; pelafalan gagasan yang dibacakan lugas; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan; dan menguasai sekali mengenai materi yang dibacakan.	14
	13	Cukup – Baik: penggunaan kata memadai; pelafalan dan pilihan bentuk dan penggunaan kata/ ungkapan kadang-kadang salah tetapi tidak mengganggu; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi cukup menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan; mengenai materi yang dibacakan logis tapi kurang lengkap.	
	12	Sedang – Cukup: penguasaan kata terbatas sehingga pelafalan sering terjadi kesalahan bentuk, pilihan, dan penggunaan kosakata/ ungkapan; makna membingungkan atau tidak jelas sehingga cukup terlihat pada ekspresi ragu raut wajah saat tampil.	
	11	Sangat Kurang – Kurang: pengetahuan tentang kosakata, ungkapan dan pembentukan kata rendah; pelafalan terdengar kurang jelas; ini menandakan kurangnya menguasai materi ekspresi serba salah/ bingung terlihat jelas saat tampil.	
PENAMPILAN	14	Sangat baik – Sempurna: penguasaan kata canggih; pilihan kata dan ungkapan efektif; pelafalan gagasan yang dibacakan lugas; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan; dan menguasai sekali mengenai materi yang dibacakan.	14
	13	Cukup – Baik: penggunaan kata memadai; pelafalan dan pilihan bentuk dan penggunaan kata/ ungkapan kadang-kadang salah tetapi tidak mengganggu; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi cukup menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan; mengenai materi yang dibacakan logis tapi kurang lengkap.	

Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria	Nilai
	12	Sedang – Cukup: penguasaan kata terbatas sehingga pelafalan sering terjadi kesalahan bentuk, pilihan, dan penggunaan kosakata/ ungkapan; makna membingungkan atau tidak jelas sehingga cukup membuat penampilan yang gugup dan terkadang menyita waktu saat tampil.	
	11	Sangat Kurang – Kurang: pengetahuan tentang kosakata, ungkapan dan pembentukan kata rendah; pelafalan terdengar kurang jelas; ini menandakan kurangnya menguasai materi sehingga penampilan cenderung tidak percaya diri saat tampil terkesan meragukan.	
GESTUR	14	Sangat baik – Sempurna: penguasaan kata canggih; pilihan kata dan ungkapan efektif; pelafalan gagasan yang dibacakan lugas; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan; dan menguasai sekali mengenai materi yang dibacakan.	14
	13	Cukup – Baik: penggunaan kata memadai; pelafalan dan pilihan bentuk dan penggunaan kata/ ungkapan kadang-kadang salah tetapi tidak mengganggu; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi cukup menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan; mengenai materi yang dibacakan logis tapi kurang lengkap.	
	12	Sedang – Cukup: penguasaan kata terbatas sehingga pelafalan sering terjadi kesalahan bentuk, pilihan, dan penggunaan kosakata/ ungkapan; sehingga makna yang dibacakan membingungkan atau tidak jelas dan akibatnya grogi yang terlihat saat tampil.	
	11	Sangat Kurang – Kurang: pengetahuan tentang kosakata, ungkapan dan pembentukan kata rendah; pelafalan terdengar kurang jelas; ini menandakan kurangnya menguasai materi sehingga gestur kurang pula mendukung.	

Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria	Nilai
MATERI	15	Sangat baik – Sempurna: intonasi lancar; pelafalan gagasan yang dibacakan lugas; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan isi materi logis (pernyataan pendapat (tesis), argumentasi, dan penegasan ulang pendapat).	15
	14-13	Cukup – Baik: intonasi cukup lancar; pelafalan gagasan yang dibacakan cukup lugas; kelancaran bahasa tertata dengan baik namun kadang-kadang salah; ekspresi menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan isi materi logis tapi kurang terperinci.	
	12	Sedang – Cukup: intonasi kurang lancar; pelafalan gagasan yang dibacakan kurang lugas; kelancaran bahasa tertata banyak salah; ekspresi kurang menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai namun isi materi penguasaannya terbatas.	
	11	Sangat Kurang – Kurang: tidak komunikatif; kosa katanya rendah; suara tidak jelas terdengar; sering terjadi kesalahan ejaan; sama sekali tidak menguasai materi.	
	15	Sangat baik – Sempurna: intonasi lancar; pelafalan gagasan yang dibacakan lugas; kelancaran bahasa tertata dengan baik; ekspresi menunjang; penampilan mendukung; gestur sesuai dengan urutan pembacaan isi materi logis (pernyataan pendapat (tesis), argumentasi, dan penegasan ulang pendapat).	

Menurut Suherli (Buku Guru, 2017: 101) berikut merupakan contoh rumus penentuan nilai akhir untuk KD 3 (Pengetahuan) dan KD 4 (Keterampilan).

Tabel 3.10 Rumus Penentuan Nilai Akhir Teks Eksposisi

$NA = Rt. \text{ Nilai Pengetahuan} + Rt. \text{ Nilai Keterampilan Membaca}$
200

Keterangan:

NA : Nilai Akhir

Rt. Nilai Pengetahuan : Rata-rata Nilai Pengetahuan

Rt. Nilai Keterampilan Membaca : Rata-rata Nilai Keterampilan Membaca

Tabel 3.11 Kategori Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Teks Eksposisi Siswa

Nilai	Kategori	Keterangan
85-100	A	Sangat Baik
75-84	B	Baik
60-74	C	Cukup
40-59	D	Kurang
0-39	E	Sangat Kurang

Kosasih (2014: 15—16)

G. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua jenis teknik analisis data, yaitu teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil dari penilaian ahli materi, ahli media pembelajaran, guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas X SMA semester ganjil tahun 2018/ 2019. Teknik analisis data ini dilakukan dengan cara mengelompokkan informasi yang berasal dari data kualitatif berupa kritik dan saran perbaikan yang terdapat dalam angket. Selanjutnya, hasil analisis data ini digunakan sebagai acuan untuk merevisi pengembangan pada produk.

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat dari efektivitas dalam penggunaan produk *e-modul* ini. *One-Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain penelitian yang digunakan pada produk ini.

Hasil dari *pretest dan post-test* yang dianalisis pada produk ini menggunakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah sebagai pembanding. Apabila 75% nilai siswa yang diuji coba telah mencapai KKM, maka dapat disimpulkan pengembangan produk ini layak digunakan guru dan siswa, aplikasi *e-modul* Batiks digunakan sebagai pengganti dari modul yang sudah ada di kegiatan pembelajaran pada materi teks eksposisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA. Terdapat dua macam teknik analisis data, pemaparannya ialah sebagai berikut.

1. Teknik Analisis Data Kelayakan Produk

Pada penelitian ini, kegiatan analisis data kelayakan produk menggunakan analisis yang berdasarkan hasil analisis data dari para pakar/ahli dan analisis data ketika uji coba produk. Aturan pemberian skor di bawah ini sesuai menurut Sugiyono (2016: 135), ialah sebagai berikut.

a) Lembar Angket Siswa

Pada lembar angket siswa, langkah analisis data dengan mengubah skor dari pernyataan “Ya” atau “Tidak”, kriterianya ialah antara lain.

Ya	1
Tidak	0

b) Wawancara Guru Bahasa Indonesia

Pada tahap ini, data hal-hal penting yang telah diperoleh selanjutnya akan dirangkum.

c) Validasi Kelayakan Pakar/ Ahli, Praktisi/ Teman Sejawat, serta Siswa

Kegiatan analisis data hasil dari angket yang dilaksanakan dengan mencari rata-rata skor skala *likert* berdasarkan setiap aspek yang terkait. Aspek terkait,

yakni: 1) Kelayakan isi; 2) Kelayakan bahasa; 3) Kelayakan penyajian, serta 4) Kelayakan kegrafikan. Angket responden terhadap produk mempunyai 5 pilihan jawaban sesuai dengan konten pertanyaan, yakni 5 = sangat sesuai; 4 = sesuai; 3 = cukup sesuai; 2 = kurang sesuai; serta 1 = sangat kurang sesuai. Hasil rata-rata penilaian angket lalu dihitung berdasarkan rumus, ialah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}}$$

Skor perhitungan tersebut akan menunjukkan tingkat dari kelayakan *e-Modul* berdasarkan penilaian para pakar/ahli, praktisi/teman sejawat, serta siswa. Kemudian, hasil persentase skor tersebut akan diubah pada data kualitatif dengan menggunakan interpretasi skor sesuai menurut Riduwan & Sunarto (2009: 23), adalah sebagai berikut.

Tabel 3.12 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

No.	Presentase	Data Kualitatif
1.	0% - 20%	Sangat Kurang Layak
2.	21% - 40%	Kurang Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

(Riduwan & Sunarto, 2009: 23)

2. Teknik Analisis Data Efektivitas Produk

Data efektivitas produk *e-modul* ini diperoleh dari uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Perhitungan efektivitas produk *e-modul* ini menggunakan rumus *N-Gain*. Data untuk perhitungan *N-Gain* diperoleh dari nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk *e-modul* ini. Rumus perhitungan kelayakan efektivitas *N-Gain*, adalah antara lain.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor tes kemampuan awal}}{\text{skor maksimal} - \text{skor tes kemampuan awal}}$$

Tabel 3.13 Kriteria Indeks *N-Gain*

Skor	Kategori
$(g) \geq 0,70$	tinggi/ layak/ efektif
$0,30 \leq (g) < 0,70$	sedang/ cukup layak/ cukup efektif
$(g) < 0,30$	rendah/ tidak layak/ tidak efektif

(Hake, 1999: 1)

Keterangan.

Kriteria keefektifan e-Modul Batiks, apabila pencapaian *N-Gain* minimal kategori cukup efektif.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan dalam penelitian ini, antara lain.

4. Tahap pengembangan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA diawali dengan menganalisis kebutuhan para guru dan siswa, kemudian hasil tersebut yang menjadi dasar dari pengembangan produk yang diinginkan. Setelah melewati enam tahap pengembangan, akhirnya peneliti menghasilkan *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA. Penggunaan pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android pada *e-Modul* yang dikembangkan dalam penelitian ini supaya mempermudah siswa ketika proses pembelajaran sehingga pada akhirnya setiap siswa akan mampu untuk terampil menciptakan karya tulisnya sendiri yang kemudian akan ditampilkan pada saat penilaian keterampilan membaca teks eksposisi berdasarkan pengalaman yang dimiliki masing-masing dari siswa tersebut.
2. Kelayakan bahan ajar multimedia interaktif berupa produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak”. Penilaian tersebut berdasar pada

penilaian satu ahli materi, satu ahli media, satu praktisi, tiga guru Bahasa Indonesia, dan siswa kelas X SMA dari masing-masing sekolah yang dijadikan sebagai objek uji coba. Pemaparan presentase kelayakan dan keefektifan produk, ialah sebagai berikut.

- a. Penilaian ahli materi berdasar pada keseluruhan aspek yang dinilai, produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R ini memperoleh skor akhir dengan presentase 93 dinyatakan “sangat layak”. Ahli materi menyatakan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R sangat layak diuji coba dan digunakan dengan saran dan revisi.
- b. Penilaian ahli media berdasar pada keseluruhan aspek yang dinilai, produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R ini memperoleh skor akhir dengan presentase 95 dinyatakan “sangat layak”. Ahli media menyatakan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R sangat layak diuji coba dan digunakan dengan saran dan revisi.
- c. Penilaian praktisi berdasar pada keseluruhan aspek yang dinilai, produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R ini memperoleh skor akhir dengan presentase 95,75 dinyatakan “sangat layak”. Praktisi menyatakan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R sangat layak diuji coba dan digunakan dengan saran dan revisi.
- d. Penilaian tiga guru Bahasa Indonesia dari masing-masing sekolah menyatakan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R “sangat layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R.

3. Berdasar pada perhitungan hasil dari *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain*, *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R dinyatakan “cukup efektif” untuk meningkatkan kemampuan keterampilan membaca teks eksposisi melalui produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R. Dengan demikian, bahan ajar multimedia interaktif berupa produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi teks eksposisi di kelas X SMA.

B. Saran

Saran dalam penelitian ini, ialah sebagai berikut.

1. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, semoga produk yang dihasilkan pada penelitian ini sekiranya mampu memiliki kelayakan yang berguna dalam penyajian materi pembelajaran sehingga para guru menjadi lebih mudah dan leluasa untuk mengembangkan keterampilan membaca yang diterapkan dalam proses pembelajaran materi teks eksposisi di kelas X SMA.
2. Bagi siswa khususnya kelas X SMA, semoga penelitian ini sebagai salah satu sarana yang berguna membantu serta memudahkan mereka ketika memahami dan mengembangkan minat serta pemahaman mengenai keterampilan membaca dalam materi teks eksposisi sehingga dapat bermanfaat pula untuk diaplikasikan ke dalam kehidupan mereka sehari-hari.
3. Semoga penelitian ini akan dapat ditindaklanjuti oleh peneliti lainnya sebagai bahan acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Andika, Yuyun. 2017. *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII SMP (Skripsi)*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Apriyanti, Linda. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas VII SMP (Tesis)*. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Atiqah, A., Maleque, M. A., Jawaid, M., Iqbal, M. (2014). *Development of Kenaf-Glass Reinforced Unsaturated Polyester Hybrid Composite for Structural Applications*. Composite Part B Vol. 56 pp 68-73.
- Dalman, 2012. *Keterampilan Membaca*. Lampung: UM Lampung Press.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul (Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- dan Aris Dwicahyono. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008a. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Ditjen Dikdasmen. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fatonah, Khusnul dan Gunawan Wiradharma (2018). *Pemetaan Genre Teks Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 (Revisi) Jenjang SMA*. Jakarta: Kemendikbud.

- Gunadharma, Ananda. 2011. *Pengembangan Modul Elektronik sebagai Sumber Belajar untuk Mata Kuliah Multimedia Design (Skripsi)*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Hake, R.R. 1999. Analyzing Change/ Gain Score. Indiana: Indiana University. retrieved:<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChangeGain.pdf>.<http://www.ijern.com/journal/2015/August-2015/16.pdf> (diakses tanggal 19 Februari 2019, pukul 07.26 WIB).
- Hansun, Seng., dkk. 2018. *Pemrograman Android dengan ANDROID STUDIO IDE*. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).
- Harjasujana, Akhmad Slamet & Yeti Mulyati. 1996. *Membaca 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Imamah, 2016. *Pemrograman Berbasis Mobile Menggunakan Android Studio*. Yogyakarta: Deepublish (CV Budi Utama).
- Jogiyanto, H. M. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Kemdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online)*. 2018. Tersedia di <https://kkbi.kemdikbud.go.id>. (diakses tanggal 24 November 2019, pukul 14.24 WIB).
- Keraf. 1980. *Eksposisi dan Deskripsi*. Bandung: Nusa Indah.
- Kim, D. H., & Huynh, H. (2007). *Comparability of computer and paper-and-pencil versions of Algebra and Biology assessments*. Journal of Technology, Learning, and Assessment. 6 (4), 1-35.
- Kosasih, Engkos. 2014. *Jenis-Jenis Teks Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah, serta Langkah Penulisannya dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- . 2016. *Cerdas Berbahasa Indonesia Jilid I untuk SMA/MA Kelas X Kelompok Wajib*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Panduan Membuat Buku Bahan Ajar Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.

- Marwanta, Andi. 2018. *Pengembangan Bahan ajar Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Android pada Materi Paragraf Deskripsi untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Wedi Klaten (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Mojarrad, Hamid & Hemmati, Mohsen. 2013. *Computer-Based Assessment (CBA) VS. Paper/Pencil-Based Assessment (PPBA): An Investigation Into The Performance and Attitude of Iranian Efl Learners' Reading Comprehension*. Volume 4 (4), 418-428.
- Munir. 2015. *Multimedia: Konsep & Aplikasinya dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasucha, Yakub, dkk. 2009. *Bahasa Indonesia untuk Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Nyamawe & Mtonyole. (2014). *The Use of Mobile Phone in University Exams Cheating: Proposed Solution*. International Journal of Engineering Trends and Techbology (IJETT). Volume 17 Number I.
- Panyahuti. 2018. *Membangun Ujian Online Berbasis Mobile (Android) & Komputer untuk SMK/SMA/ SMP*.
- Permendikbud. 2018. *Permendikbud No. 36 Tahun 2018 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Permendikbud. 2015. *Permendikbud No. 50 Tahun 2015 Tentang PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Permendiknas No.16 Tahun 2007 *Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Pratiwi, Isnawati. 2018. *Pengembangan E-Modul Pembuatan Stop Motion Kelas XII Multimedia di SMK Negeri 1 Godean (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas negeri Yogyakarta.
- Priyatni, Tri Endah. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- dan Nurhadi. 2017. *Membaca pemahaman dan Literasi Kritis*. Tangerang: Tira Smart.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

- . 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media.
- Purwanto, Djandji. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Reigeluth, Charles M., & Alison A.C. 2009. *Instructional-Design Theories and Models Volumen III, Building a Common Knowledge Base*. Taylor & Francis. New York.
- Riadi, Bambang. 2015. *Kemampuan membaca kritis dengan Menggunakan Teknik SQ3R Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Skripsi)*. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Riduwan dan Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdiana, Dewi. 2018. *Pembelajaran Menganalisis Teks Eksposisi Berorientas Pada Kalimat Tesis Menggunakan Model Problem Based Learning pada Siswa Kelas X SMA Negeri 27 Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019 (Skripsi)*. Bandung: FKIP UNPAS.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alvabeta.
- Setyawan dan Syaifudin. 2017. *Pengembangan Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Bagi Siswa Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA (Tesis)*. Semarang: UNNES.
- Sitepu, B. P. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soedarso. 1989. *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Soekartawi. 2003. *Prinsip Dasar E-Learning dan Aplikasinya di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Volume 7, Nomor 12.
- Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suherli, dkk. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas X SMA/ MA/ SMK/ MAK. (edisi revisi 2017)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- . 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas X SMA/ MA/ SMK/ MAK. (edisi revisi 2017)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Susanto, dkk. 2016. *Pengembangan Buku Pintar Elektronik Teks Eksposisi Bagi Siswa Kelas VII (Tesis)*. Malang: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang Volume 1, Nomor 6.
- Sutikno,Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Tarigan, Henry Guntur. 1987. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- . 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20.
- Winarko, dkk. *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis POEI (Prediksi, Observasi, Eksperimen, Interpretasi) pada Materi Sistem Indera Kelas XI SMA Negeri 3 Ponorogo (Tesis)*. 4 Agustus 2013. BIOEDUKASI UPI. Volume 6, Nomor 2.
- Witanto, Janan. *Minat Baca yang Sangat Rendah*. April 2018.
https://www.researchgate.net/publication/324182095_Rendahnya_Minat_Baca. (diakses pada 9 Januari 2019).
- Yudhanto, Yudha dan Ardhi Wijayanto. 2018. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.