

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK MATERI
BUBALAHAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN
DEMONSTRASI DI KELAS X SMK**

(Tesis)

Oleh

FEVI YUNITA



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK MATERI BUBALAHAN MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI DI KELAS X SMK

Oleh

FEVI YUNITA

Pemasalahan yang dibahas dalam penelitian ini berkaitan dengan pengembangan LKPD materi *Bubalahan* menggunakan metode Demonstrasi di kelas X SMK dan kelayakan LKPD. Tujuan penelitian yakni menghasilkan produk LKPD dan mendeskripsikan kelayakan produk “LKPD materi *Bubalahan* menggunakan metode Demonstrasi di kelas X SMK”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan mengadopsi tujuh dari sepuluh langkah penelitian pengembangan Borg dan Gall. Subjek penelitian ini adalah validator, yakni terdiri dari dua orang Dosen meliputi ahli materi, ahli media, praktisi bahasa dan aksara Lampung dan Siswa SMK Negeri 1 Terbanggi Besar, SMK Negeri 2 Terbanggi Besar, SMK Negeri 3 Terbanggi Besar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dokumentasi, observasi, wawancara, angket. Kegiatan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif Instrumen penelitian menggunakan skala *likert* dan kuesioner.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa (1) berhasil dikembangkan “LKPD materi *Bubalahan* menggunakan metode Demonstrasi di kelas X SMK” dan (2) LKPD *Bubalahan* yang dikembangkan tergolong ke dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba ahli mendapatkan kategori sangat layak dengan perolehan penilaian ahli materi 84,7, ahli media dengan perolehan penilaian 87,5 dan praktisi mendapatkan perolehan penilaian 90,3. Selain uji validasi para ahli, uji kelayakan berdasarkan pendapat dan pandangan siswa sebagai pengguna LKPD memperoleh penilaian 91,4 dengan kategori sangat layak. Adapun kelayakan berdasarkan pendapat dan pandangan siswa sebagai penggunaan meliputi tiga aspek, yakni penilaian aspek sajian memperoleh penilaian 93,1, aspek kebahasaan memperoleh 87,5, dan aspek kegrafisan memperoleh penilaian 93,7.

Kata kunci: LKPD, *Bubalahan*, Demonstrasi.

ABTRACT

DEVELOPMENT OF STUDENT WORK SHEET BUBALAHAN MATERIAL USING SMK X-CLASS DEMONSTRATION LEARNING METHOD

By

FEVI YUNITA

The problems discussed in this study are related to the development of LKPD material *Bubalahan* using the Demonstration method in class X SMK and the feasibility of LKPD. The research objective is to produce LKPD products and describe the feasibility of the product "*Bubalahan* material LKPD using the Demonstration method in class X SMK". This study uses the Research and Development method by adopting seven of the ten steps of Borg and Gall's development research. The subject of this study was the validator, which consisted of two lecturers including material experts, media experts, Lampung language and script practitioners and students of SMK Negeri 1 Terbanggi Besar, SMK Negeri 2 Terbanggi Besar, SMK Negeri 3 Terbanggi Besar. Data collection techniques in this study are documentation, observation, interviews, questionnaires. Data analysis activities in this study used descriptive analysis. The research instrument used a Likert scale and a questionnaire.

The results of the study showed that (1) the *Bubalahan* material LKPD was successfully developed using the demonstration method in class X SMK and (2) the developed *Bubalahan* LKPD belonged to the very feasible category. The results of the expert trial were in the very proper category with a material expert rating of 84,7, media experts with an assessment of 87,5, and practitioners obtaining a rating of 90,3. In addition to the expert validation test, the due diligence test based on the opinions and views of students as LKPD users obtained an assessment of 91.4 in the very proper category. The feasibility based on students opinions and views as usage includes three aspects, namely the presentation aspect rating obtains a 93.1 rating, the linguistic aspect obtains an 87.5 rating, and the graphical aspect obtains a 93.7 rating.

Keywords: LKPD, *Bubalahan*, Demonstration.

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK MATERI
BUBALAHAN MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI DI KELAS
X SMK**

Oleh

FEVI YUNITA

Tesis

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

pada

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



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2023**

Judul Tesis : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi *Bubalahan* Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi di Kelas X SMK

Nama Mahasiswa : Fevi Yunita

Nomor Pokok Mahasiswa : 2023045002

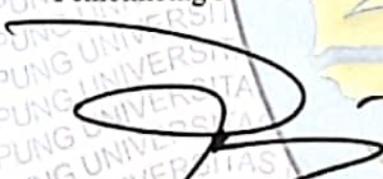
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan
Lampung

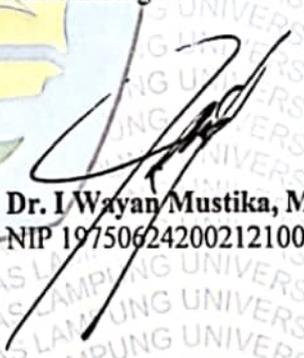
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Tuntun Sinaga, M.Hum.
NIP 196006221986032001


Dr. I Wayan Mustika, M.Hum.
NIP 197506242002121003

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan
Lampung


Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 196401061988031001


Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 196012141984032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Tuntun Sinaga, M.Hum.

Sekretaris : Dr. I Wayan Mustika, M.Hum.

Penguji Anggota : I. Dr. Edi Suyanto, M.Pd.

II. Dr. Iing Sunarti, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 196512301991111001

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, S.T, M.T.

NIP 197104151998031005

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis : 9 Januari 2023

SURAT PERNYATAAN

Sebagai sivitas akademika Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NPM : 2023045002
nama : Fevi Yunita
judul tesis : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi *Bubalahan*
Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi di Kelas X
SMK
program studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing Tesis;
2. dalam karya tulis tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, Januari 2023



Fevi Yunita
Fevi Yunita
NPM 2023045002

RIWAYAT HIDUP



Fevi Yunita, lahir di Bandar Jaya, 29 Juni 1998. Penulis merupakan anak keempat dari lima bersaudara, buah hati pasangan H. Herman, S.Pd.I., M.Pd. dan Hj. Maini Ismail, S.Pd.I. Penulis menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 5 Bandar Jaya, pendidikan menengah di SMP Negeri 3 Terbanggi Besar, dan Madrasah Aliyah Negeri di MAN 1 Lampung Tengah. Penulis melanjutkan studi di prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung (2016-2020). Skripsi yang ditulis berjudul “Analisis Pesan Moral Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP N 2 Anak Tuha Lampung Tengah”. Setelah menyelesaikan studi di program sarjana (S-1), di tahun 2020 penulis mendaftar sebagai mahasiswa pada program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung (MPBKL) Universitas Lampung. Penulis menyusun Tesis dengan judul “Pengembangan LKPD Materi *Bubalahan* Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi di Kelas X SMK”.

MOTO

Jika kamu tidak dapat berhenti memikirkannya, maka bekerja keraslah untuk mendapatkannya.

- (Michael Jordan)

Sukses adalah jumlah dari upaya kecil, yang diulangi hari demi hari.

- (Robbert Collier)

PERSEMBAHAN

Ya, Allah Ya, Tuhanku, Tuhan semesta alam. Mahasuci Engkau yang telah mengangkat dan meninggikan derajat wanita sama dengan kaum laki-laki di sisi-Mu. Terima kasih, Tuhan atas segala nikmat-Mu, perlindungan, dan keselamatan bagi jiwa ragaku, atas segala keindahan dan kebahagiaan dalam hidupku, atas kelebihan maupun kekuranganku, dan atas takdirku yang tertulis di Lauhil Mahfudz-Mu. Dengan segala kerendahan hati, dan atas rasa hormat, serta baktiku, kupersembahkan karya ini kepada orang-orang tersayang terutama kedua orang tuaku tercinta ayahanda H. Herman, S.Pd.I, M.Pd. (Alm.) yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan meski sekarang tak bersamaku dan ibunda Hj. Maini Ismail, S.Pd.I yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan, dan menemaniku sampai saat ini.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan ke hadirat *Allah subhanahu wa ta'ala* karena atas limpahan nikmat dan karunia-Nya sehingga tesis yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi *Bubalahan* Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi di Kelas X SMK” dapat diselesaikan.

Tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, IPM., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, S.T., M.T., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

4. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Dr. Tuntun Sinaga, M.Hum., selaku pembimbing 1, dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis selalu diberikan bimbingan, nasihat, saran, dan kritik dengan penuh kesabaran sehingga memacu semangat penulis untuk segera menyelesaikan Tesis ini;
7. Dr. I Wayan Mustika, M.Hum., selaku pembimbing 2, dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis selalu diberikan bimbingan, nasihat, saran, dan kritik dengan penuh kesabaran sehingga memacu semangat penulis untuk segera menyelesaikan Tesis ini;
8. Dr. Edi Suyanto, M.Pd., selaku penguji utama yang telah memberikan kritik, saran, pengetahuan, dan bimbingan yang sangat bermanfaat bagi penulis;
9. Dr. Iing Sunarti, M.Pd., selaku penguji tamu yang telah memberikan kritik, saran, pengetahuan, dan bimbingan yang sangat bermanfaat bagi penulis;
10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis;

11. Almarhum Bapak H. Herman, S.Pd.I, M.Pd. dan Ibu Hj. Maini Is, S.Pd.I,
kedua orangtua penulis;
12. Hj. Vina Hernida, S.Sos, Heni Nova Widia, S.Pd., Briptu Herliani, S.H
sebagai kakak penulis;
13. Melinda Utmiyati, S.Pd. sebagai sahabat penulis;
14. Teman sejawat Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan
Lampung angkatan 2020 Bunda Dewi Asmarawati, Kiay Ridwan, Abang
Andriansyah, Ayunda Nesa (Munah), Udo Novri.
15. Keluarga besar Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan
Kebudayaan Lampung.

Penulis berharap semoga ada dampak baik serta manfaat yang dapat dipergunakan dari Tesis ini sebagaimana mestinya.

Bandarlampung, Januari 2023
Penulis

Fevi Yunita

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	vii
LEMBAR PENGESAHAN	viii
SURAT PERNYATAAN	ix
RIWAYAT HIDUP	x
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xii
SANWACANA	xiii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Pengembangan Bahan Ajar	11
2.2 Bahan Ajar	11
2.2.1 Pengertian Bahan Ajar	11
2.2.2 Prinsip-prinsip Bahan Ajar.....	12
2.2.3 Jenis-jenis Bahan Ajar	13
2.3 Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	17
2.3.1 Karakteristik LKPD	17
2.3.2 Langkah-langkah Penyusunan LKPD	19
2.4 Sumber Belajar.....	24
2.4.1 Pengertian Sumber Belajar.....	24
2.4.2 Klasifikasi Sumber Belajar	26
2.4.3 Manfaat Sumber Belajar	27
2.4.4 Komponen-komponen Sumber Belajar.....	28
2.5 Pengertian Belajar	30
2.5.1 Efektivitas Pembelajaran.....	30
2.5.2 Daya Tarik Pembelajaran.....	32
2.6 Metode Demonstrasi	32

2.6.1	Pengertian Metode Demonstrasi	34
2.6.2	Langkah-langkah Menggunakan Metode Demonstrasi	38
2.6.3	Kelebihan dan Kekurangan Metode Demonstrasi.....	39
2.7	<i>Bubalahan</i>	41
2.7.1	Pengertian <i>Bubalahan</i>	41
2.7.2	Tujuan <i>Bubalahan</i>	43
2.7.3	Ragam Seni <i>Bubalahan</i>	43
2.7.4	Pembelajaran Keterampilan <i>Bubalahan</i>	45
2.7.5	Penilaian Keterampilan <i>Bubalahan</i>	47
2.7.6	Contoh Teks <i>Bubalahan</i>	54
BAB III METODE PENELITIAN		58
3.1.	Model Pengembangan.....	58
3.2.	Tempat Penelitian	59
3.3.	Spesifikasi Produk Pengembangan.....	60
3.4.	Langkah Penelitian Pengembangan	60
3.4.1	Studi Pendahuluan	62
3.4.2	Perancangan dan Pengembangan Produk	63
3.4.3	Evaluasi Produk	64
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	66
3.6	Instrumen	67
3.7	Analisis Data.....	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	78
4.1.1	Studi Pendahuluan berupa Potensi Masalah	79
4.1.2	Pengumpulan Data	83
4.1.3	Desain LKPD	86
4.1.4	Validasi LKPD	86
4.1.5	Siswa sebagai Pengguna LKPD	89
4.2	Pembahasan	93
4.2.1	Pengembangan LKPD Teks <i>Bubalahan</i>	93
4.2.2	Desain Produk LKPD (desain/draf awal)	97
4.2.3	Evaluasi Desain LKPD	100
4.2.4	Revisi Produk	105
4.2.5	Uji Kelayakan Siswa sebagai Pengguna LKPD	112
4.2.6	Produk Akhir	121
4.2.7	Kelayakan Produk	123
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Simpulan	125
5.2	Saran	127

GLOSARIUM	128
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN	131

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Angket Wawancara Guru terhadap Kebutuhan LKPD	67
3.2 Kisi-kisi Angket Wawancara Siswa Terhadap Kebutuhan LKPD.....	68
3.3 Instrumen Evaluasi Formatif LKPD Pengembangan Teks <i>Bubalahan</i> untuk Siswa Kelas X oleh Ahli	69
3.4 Instrumen Penilaian Teman Sejawat/Praktisi	71
3.5 Instrumen Uji Coba LKPD kepada Siswa sebagai Pengguna.....	73
3.6 Kriteria Tingkat Kelayakan.....	76
3.7 Konversi Penilaian Pengembangan LKPD	77
4.1 Hasil Wawancara Guru tentang Kebutuhan LKPD	80
4.2 Hasil Wawancara Siswa tentang Kebutuhan LKPD	81
4.3 Kajian Literatur dalam Pengumpulan Data.....	85
4.4 Daftar Nama Validator Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Bahasa Lampung.....	86
4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	87
4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	88
4.7 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	88
4.8 Hasil Uji Siswa Kelompok Kecil	90
4.9 Hasil Uji Siswa Kelompok Besar.....	91
4.10 Saran Perbaikan Siswa	82
4.11 Pedoman Penskoran	120
4.12 Kelayakan Produk	124

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat dan berakhlak (berkarakter) mulia (Suyadi 2013: 4). Menurut UU No. 20 tahun 2003 pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu proses pembelajaran yang ditetapkan dalam PERGUB No. 39 Tahun 2014 tentang mata pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai muatan lokal wajib pada jenjang satuan pendidikan dasar dan menengah.

Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung berperan penting bagi peserta didik untuk mengenal bahasa, aksara, serta budaya daerah Lampung. Artinya, peserta didik mendapatkan kesempatan lebih banyak untuk berperan dan berpartisipasi aktif di berbagai aktivitas pembelajaran. Tujuan PERGUB No. 39 Tahun 2014 tentang mata pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai muatan lokal wajib pada jenjang satuan pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk memantapkan keberadaan dan kesinambungan penggunaan bahasa dan aksara

Lampung, sehingga menjadi faktor pendukung bagi tumbuhnya jati diri dan kebanggaan daerah; memantapkan kedudukan dan fungsi bahasa dan aksara Lampung; melindungi, mengembangkan, memberdayakan dan memanfaatkan bahasa dan aksara Lampung sebagai unsur utama kebudayaan daerah; dan meningkatkan mutu penggunaan potensi bahasa dan aksara Lampung melalui pembelajaran pada jenjang satuan pendidikan dasar dan menengah.

Dalam pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung terdapat salah satunya materi *Bubalahan* yang tercantum pada PERGUB No. 39 Tahun 2014 tentang mata pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung Kelas X dengan Kompetensi Inti (KI) 10.4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan dan Kompetensi Dasar (KD) 10.4.1. Menanggapi dan mampu mengekspresikan teks *Bubalahan* sesuai dengan kaidahnya secara lisan dan tulisan. Tujuan dari KI dan KD ini adalah siswa mampu memahami, menganalisis, dan mengidentifikasi teks *Bubalahan*.

Menurut Syaiful (2020:1) *Bubalahan* adalah menyampaikan informasi tentang jati diri seseorang ataupun percakapan antar dua orang atau lebih. *Bubalahan* merupakan salah satu kegiatan bahasa yang melibatkan partisipan. Dalam *Bubalahan*, proses komunikasi terjadi apabila ada dua partisipan, yaitu pembicara dan pendengar. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa di dalam percakapan terjadi pertukaran informasi antara pembicara dan pendengar.

Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa dan Aksara Lampung dan bahan ajar yang digunakan tiga SMK Negeri yang berada di Kecamatan Terbanggi Besar yaitu SMK Negeri 1 Terbanggi Besar, SMK Negeri 2 Terbanggi Besar, dan SMK Negeri 3 Terbanggi Besar, Guru Bahasa dan Aksara Lampung menuturkan bahwa penggunaan bahan ajar sebenarnya mempermudah dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar namun bahan ajar yang digunakan hanya memuat ringkasan materi dan latihan soal *Bubalahan* yang kurang bervariasi sehingga kurangnya minat peserta didik dalam belajar.

Hasil pembelajaran materi *Bubalahan* yang telah dilaksanakan selama ini belum sepenuhnya mencapai kriteria ketuntasan minimal (selanjutnya KKM) pembelajaran yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil proses pembelajaran, dari 30 peserta didik, hanya 11 peserta didik yang mencapai KKM sedangkan 19 peserta didik belum mencapai KKM. Banyaknya siswa yang tidak mencapai ketuntasan pada pembelajaran tersebut disebabkan kurangnya materi dan metode pembelajaran tentang *Bubalahan* dan siswa tidak memahami secara utuh penggunaan bahasa Lampung.

Selain itu hasil wawancara dengan peserta didik kelas X, didapatkan informasi bahwa materi *Bubalahan* pada mata pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung merupakan materi yang sulit karena kurangnya metode pembelajaran dan bahan ajar yang menarik serta pemahaman mereka terhadap penggunaan bahasa, pembentukan ide, dan ditambah kurangnya minat baca siswa di sekolah tersebut.

Masalah tersebut sangat mendorong dilakukannya pengembangan bahan ajar yang berkualitas untuk membantu guru yang mengalami kesulitan dalam penyampaian

pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung materi *Bubalahan* secara terpadu/terintegrasi untuk mengembangkan keterampilan proses dan keterampilan sosial peserta didik. Salah satunya adalah pengembangan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (selanjutnya LKPD).

LKPD termasuk sumber belajar cetak hasil pengembangan teknologi cetak berupa lembaran-lembaran yang berisikan informasi dan instruksi dari guru kepada peserta didik agar dapat mengerjakan secara mandiri suatu kegiatan pembelajaran melalui aktivitas-aktivitas yang dapat mengembangkan proses berpikir peserta didik (Arsyad, 2012: 6). LKPD saat ini menempati posisi penting dalam hal pembelajaran, terutama pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Peserta didik dibebaskan untuk beraktivitas sesuai dengan jalur-jalur yang telah ditetapkan. Kelancaran kegiatan tersebut membutuhkan LKPD sebagai sumber belajar. Sejalan dengan Prastowo (2014: 270) salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi yang diberikan adalah LKPD. Penggunaan kata LKPD disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini. Dalam kurikulum 2013 revisi 2016, penyebutan kata “siswa” telah diganti menjadi “peserta didik”. LKPD ini merupakan sarana kegiatan pembelajaran yang dapat membantu serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang dipelajari peserta didik.

Penggunaan LKPD dalam kegiatan pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk mengolah bahan yang dipelajari, baik secara individu maupun bersama dengan temannya dalam bentuk diskusi kelompok. LKPD juga dapat memberikan kesempatan penuh kepada peserta didik untuk mengungkapkan kemampuannya

dalam keterampilan mengembangkan kemampuan afektifnya. Pada kapasitasnya sebagai seorang tenaga pendidik, guru diharapkan dapat memberikan suatu alternatif model pembelajaran yang menarik dan dapat menunjang tumbuhnya kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Depdiknas, 2008: 18).

Mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan maka diperlukan inovasi metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah dengan penerapan metode Demonstrasi pada LKPD untuk membantu siswa mengatasi kesulitan yang dihadapi sekaligus meningkatkan hasil belajar, khususnya pada pembelajaran *Bubalahan*.

Menurut Rusminiati (2007:2) metode Demonstrasi adalah pertunjukan tentang proses terjadinya peristiwa, pada sampai penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat dipahami peserta didik baik nyata maupun tiruan sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik karena siswa tidak hanya mendengar tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi serta turut melakukan praktik.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar *Bubalahan* telah dilakukan oleh Masturi Rulia, Edi Suyanto, dan Iqbal hilal (2016) dari Universitas Lampung berjudul “Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dan Keterampilan Berbicara (*Bubalah*)”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas dan keterampilan *bubalah* siswa di kelas VII SMP Islamiah Bandar Lampung pada tiap siklus. Pada siklus I aktivitas siswa masuk dalam kategori kurang kemudian menjadi kategori baik di siklus II. Tingkat kemampuan siswa dalam *Bubalahan* pada siklus I rata-

rata nilai perolehan 53,3% masuk dalam kategori kurang dan tingkat kemampuan siswa meningkat menjadi baik dengan rata-rata nilai sebesar 83,3% pada siklus II menjadi lebih baik.

Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Tri Oktaviani Khazanah (2015) dari Universitas PGRI Yogyakarta yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Teks Percakapan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Gambar di Kelas V SD Negeri 1 Ngemplak Sleman DIY. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa belajar teks percakapan setelah menggunakan media gambar dilihat dari Pretest memperoleh hasil rata-rata yaitu 6,09 dan pada Posttest memperoleh peningkatan hasil rata-rata yaitu 8,44.

Penelitian yang terdahulu dilakukan oleh Herry, Sri Utami, dan Kartono dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN Pontianak yang berjudul Peningkatan Membaca Teks Percakapan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I yaitu 65,11% dan pada siklus II yaitu 88,23%. Selisih peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 23,12%. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dan II dikategorikan baik. Dengan demikian, penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya adalah penelitian ini pengembangan materi *Bubalahan* menggunakan metode demonstrasi menjadi bahan ajar berupa LKPD yang menarik. Penelitian yang berkaitan tentang materi *Bubalahan* merupakan bahan ajar berupa LKPD masih sangat terbatas. Peneliti berharap bahwa pengembangan materi *Bubalahan* menjadi bahan ajar berupa LKPD ini dapat

berguna membantu kesulitan peserta didik dalam pembelajaran *Bubalahan* karena peserta didik akan terpacu untuk bisa berkembang dan akan terbantu dalam mengembangkan ide yang mereka punya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengembangkan LKPD pembelajaran *Bubalahan* di kelas X SMK dengan menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan LKPD materi *Bubalahan* menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi di kelas X SMK?
2. Bagaimanakah kelayakan LKPD materi *Bubalahan* menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi di kelas X SMK?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan LKPD materi *Bubalahan* menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi di kelas X SMK.
2. Mendeskripsikan kelayakan LKPD materi *Bubalahan* menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi di kelas X SMK.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh penelitian ini adalah

1. Bagi peserta didik, akan lebih mudah memahami materi *Bubalahan*.
2. Bagi guru, memberi alternatif LKPD yang dapat meningkatkan penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik serta dapat memotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan LKPD Bahasa dan Aksara Lampung.
3. Bagi peneliti, dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan perangkat pembelajaran khususnya LKPD.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar merupakan wujud pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu yang diadaptasi dari teori-teori pembelajaran (Syahid, 2003). Lebih lanjut, Syahid menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar ini bukan hanya didasarkan atas kepentingan pengembang, melainkan merupakan alternatif pemecahan masalah pembelajaran. Siswa bukan hanya berinteraksi dengan guru, melainkan juga dapat berinteraksi dengan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Beberapa alasan lain perlu dilakukan pengembangan bahan ajar adalah didasarkan pada ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar.

Kemendiknas (2008) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar dimulai dari (1) standar kompetensi, (2) kompetensi dasar, (3) indikator, (4) materi pembelajaran, (5) kegiatan pembelajaran, dan (6) bahan ajar. Berdasarkan kedua rujukan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar dimulai dari (1) identifikasi standar kompetensi, (2) identifikasi kompetensi dasar, (3) identifikasi indikator, (4) identifikasi materi bahan ajar dan memilih bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, (5) merancang kegiatan pembelajaran, dan (6) memilih jenis dan menyusun bahan ajar.

(Harjanto, 2008) mengatakan bahwa di dalam pengembangan bahan ajar berbagai aspek-aspek yang dapat jadi patokan, antara lain: (1) Konsep adalah suatu ide atau

gagasan. (2) Prinsip adalah suatu kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berpikir atau merupakan suatu petunjuk untuk berbuat atau melaksanakan suatu. (3) Fakta adalah sesuatu yang telah terjadi atau yang telah dikerjakan atau dialami. (4) Proses adalah serangkaian dari perubahan, gerakan-gerakan perkembangan. (5) Nilai adalah suatu pola, ukuran atau merupakan suatu tipe atau model. (6) Keterampilan adalah kemampuan berbuat sesuatu yang baik.

Dalam bahan Sosialisasi Kurikulum 2013 Kemendikbud ada beberapa prosedur yang harus diikuti dalam pengembangan bahan ajar. Prosedur itu meliputi: 1) memahami standar isi dan standar kompetensi lulusan, silabus, program semester, dan rencana pelaksanaan pembelajaran, 2) mengidentifikasi jenis materi pembelajaran berdasarkan pemahaman terhadap poin pertama, 3) melakukan pemetaan materi, 4) menetapkan bentuk penyajian, 5) menyusun struktur (kerangka) penyajian, 6) membaca buku sumber, 7) mendraf (memburam) bahan ajar, 8) merevisi (menyunting) bahan ajar, 9) mengujicobakan bahan ajar, dan 10) merevisi dan menulis akhir (finalisasi).

Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan tuntutan kurikulum, artinya bahan belajar yang akan dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum. Dalam Kurikulum 2013, Standar Kompetensi Lulusan (SKL) telah ditetapkan oleh pemerintah, namun bagaimana strategi untuk mencapainya serta apa saja bahan ajar yang hendak digunakan merupakan kewenangan penuh dari pendidik sebagai tenaga profesional. Dalam hal ini, guru dituntut sebagai pengembang kurikulum termasuk di dalamnya memiliki kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar sendiri. Hal tersebut didukung dalam lampiran Permendiknas Nomor 16 Tahun

2007 tentang Standard Kualifikasi Akademik dan Kompetensi, guru sebagai pendidik profesional diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan mekanisme yang ada dengan memperhatikan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik.

2.2 Bahan Ajar

2.2.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Widodo dan Jasmadi dalam Lestari, 2013:1). Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya (Ruhimat, 2011:152).

Melihat penjelasan di atas, dapat kita ketahui bahwa peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan

materi kepada siswa dan tercapai semua kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya.

2.2.2 Prinsip-prinsip Bahan Ajar

Ada beberapa karakteristik bahan ajar, antara lain yaitu.

- a. Harus mampu membelajarkan sendiri para siswa (*Self Instructional*) artinya bahan ajar mempunyai kemampuan menjelaskan yang sejelas-jelasnya untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam bimbingan guru maupun secara mandiri.
- b. Bersifat lengkap (*self contained*), artinya memuat hal-hal yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal-hal tersebut adalah tujuan pembelajaran/kompetensi prasyarat yaitu materi-materi pelajaran yang mendukung atau perlu dipelajari terlebih dahulu sebelumnya, prosedur pembelajaran, materi pembelajaran yang tersusun sistematis, latihan atau tugas-tugas, soal-soal evaluasi beserta kunci jawaban dan tindak lanjut yang harus dikerjakan oleh siswa.
- c. Mampu membelajarkan peserta didik (*self instruction material*) artinya dalam bahan pelajaran cetak harus mampu memicu siswa untuk aktif dalam proses belajarnya bahkan membelajarkan siswa untuk dapat menilai kemampuan belajarnya sendiri.
- d. Mampu menunjang motivasi siswa antara lain karena relevan dengan pengalaman hidup sehari-hari.
- e. Mampu membantu untuk melibatkan diri secara aktif, baik dengan berfikir sendiri maupun dengan melakukan berbagai kegiatan.

2.2.3 Jenis-jenis Bahan Ajar

Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014: 173), bahan ajar memiliki jenis-jenis sebagai berikut.

1. Bahan ajar pandang (visual) terdiri atas bahan ajar cetak (*printed*) antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, leaflet, *wallchart*, foto atau gambar. Non cetak (*non printed*) antara lain model atau maket.
2. Bahan ajar dengar (audio) antara lain kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc audio*.
3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) antara lain *video compact disk*, dan film.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) antara lain CAI (*Computer Assisterd Instruction*), *compact disk* (CD), multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

Berdasarkan teknologi yang digunakan, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori sebagai berikut.

1. Bahan cetak (*printed*) antara lain *handout*, buku, modul, lembar kegiatan siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model atau maket.
2. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact diskaudio*.
3. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk dan film*.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk* (CD) interaktif (Majid: 2013: 174).

Penelitian ini hanya akan membahas bahan ajar cetak. Bahan ajar cetak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk. Jika bahan ajar cetak tersusun secara baik, maka bahan ajar akan mendatangkan beberapa keuntungan, yaitu:

1. bahan tertulis biasanya menampilkan daftar isi sehingga, memudahkan bagi seorang guru untuk menunjukkan kepada peserta didik bagian mana yang sedang dipelajari;
2. biaya untuk pengadaannya relatif sedikit;
3. bahan tertulis cepat digunakan dan dapat dipindah-pindah secara mudah, susunannya menawarkan kemudahan secara luas dan kreativitas bagi individu;
4. bahan tertulis relatif ringan dan dapat dibaca di mana saja;
5. bahan ajar yang baik akan dapat memotivasi pembaca untuk melakukan aktivitas, seperti menandai, mencatat, membuat sketsa;
6. bahan tertulis dapat dinikmati sebagai sebuah dokumen yang bernilai besar;
7. pembaca dapat mengatur tempo secara mandiri (Majid, 2013: 175).

Majid (2013: 175), mengemukakan bahwa jenis bahan ajar cetak, antara lain *handout*, buku, lembar kegiatan siswa, brosur, dan leaflet. Berikut penjelasan secara lengkap.

1. *Handout*

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. *Handout* biasanya diambilkan dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan atau KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. Saat ini *handout* dapat diperoleh dengan

berbagai cara, antara lain dengan cara *download* dari internet, atau menyadur dari sebuah buku.

2. Buku

Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya. Oleh pengarangnya isi buku didapat dari berbagai cara misalnya hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, otobiografi, atau hasil imajinasi seseorang yang disebut sebagai fiksi. Buku adalah sejumlah lembaran kertas baik cetakan maupun kosong yang dijilid dan diberi kulit. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti, disajikan secara menarik dilengkapi dengan gambar dan keterangan-keterangannya, isi buku juga menggambarkan sesuatu yang sesuai dengan ide penulisannya.

3. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kegiatan Peserta Didik adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas KD yang akan dicapainya. Tugas-tugas sebuah lembar kegiatan tidak akan dapat dikerjakan oleh peserta didik secara baik apabila tidak dilengkapi dengan buku lain atau referensi lain yang terkait dengan materi tugasnya. Keuntungan adanya lembar kegiatan bagi guru, yakni memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sedangkan bagi siswa akan belajar secara

mandiri dan belajar memahami dan menjalankan suatu tugas tertulis. Dalam menyiapkannya guru harus cermat dan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai, karena sebuah lembar kerja harus memenuhi paling tidak kriteria yang berkaitan dengan tercapai/ tidaknya sebuah KD dikuasai oleh peserta didik.

4. Brosur

Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara bersistem atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi. Dengan demikian, brosur dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, selama sajian brosur diturunkan dari KD yang harus dikuasai oleh siswa. Mungkin saja brosur dapat menjadi bahan ajar yang menarik karena bentuknya yang menarik dan praktis. Agar lembaran brosur tidak terlalu banyak, maka brosur didesain hanya memuat satu KD saja. Ilustrasi dalam sebuah brosur akan menambah menarik minat peserta didik untuk menggunakannya.

5. Leaflet

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Agar terlihat menarik biasanya leaflet didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami. *Leaflet* sebagai bahan ajar juga harus memuat materi yang dapat menggiring peserta didik untuk menguasai satu atau lebih KD.

2.3 Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

2.3.1 Karakteristik LKPD

LKPD merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikelompokkan dalam bahan ajar yang berbentuk cetak. LKPD juga digunakan sebagai penunjang untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam proses belajar dan mengoptimalkan hasil belajar. Secara umum LKPD adalah perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan RPP (Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru [PLPG]:74).

LKPD juga dianggap sebagai suatu media atau alat pembelajaran karena dipergunakan guru sebagai perantara dalam melaksanakan kegiatan pengajaran untuk mencapai tujuan instruksional khusus atau tujuan pembelajaran khusus.

Menurut latihan kerja guru inti (LKGI), LKPD adalah lembaran yang berisi pedoman bagi siswa untuk melaksanakan kerja atau tugas yang terprogram. Secara umum LKPD merupakan perangkat pembelajaran yang dijadikan sebagai pelengkap atau sarana pendukung untuk pelaksanaan pembelajaran. Pendapat lain mengemukakan bahwa LKPD adalah lembaran kertas yang berisi informasi dan soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik.

LKPD merupakan bahan ajar berbentuk cetak yang harus dikembangkan oleh guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran. LKPD sebagai bahan ajar bertujuan untuk mempermudah siswa melakukan proses-proses belajar, sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi

melakukan suatu kegiatan seperti melakukan percobaan, mengidentifikasi bagian-bagian, membuat tabel, melakukan pengamatan, menggunakan mikroskop atau alat pengamatan lainnya dan menuliskan atau menggambar hasil pengamatannya, melakukan pengukuran dan mencatat data hasil pengukurannya, menganalisis data hasil pengukuran, dan menarik kesimpulan. Selain itu, penggunaan LKPD juga membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku buku teks yang terkadang sulit diperoleh dan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran (Depdiknas, 2008:7).

Sementara itu, Widjajanti (2008: 1) mengungkapkan LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. LKPD yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi. LKPD juga merupakan media pembelajaran, karena dapat digunakan secara bersama dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang lain. LKPD menjadi sumber belajar dan media pembelajaran tergantung pada kegiatan pembelajaran yang dirancang.”

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang dikembangkan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran serta dirancang dan disusun berdasarkan kondisi dan situasi pembelajaran yang akan dihadapi.

Tujuan dari LKPD yaitu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dan untuk mengefektifkan pelaksanaan belajar mengajar. Selain itu LKPD dapat memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Guru akan memiliki bahan ajar yang siap digunakan,

sedangkan siswa akan mendapatkan pengalaman belajar mandiri dan belajar memahami tugas tertulis yang tertuang dalam LKPD.

Fungsi LKPD adalah untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang didapat. Selain itu, LKPD berfungsi untuk menuntun siswa akan berbagai kegiatan yang perlu diberikannya serta mempertimbangkan proses berfikir yang akan ditumbuhkan pada diri siswa. Berdasarkan fungsi ini maka kedudukan guru sebagai pengelola proses belajar tidak dapat digantikan oleh adanya lembar kerja karena keberadaan LKPD hanya membantu dalam kemudahan dan kelancaran aktivitas pada saat proses belajar mengajar serta interaksi antara guru.

2.3.2 Langkah-langkah Penyusunan LKPD

Menurut Darmodjo dan Kaligis (1992: 41- 46), dalam Widjajanti, (2008: 3-5) keberadaan LKPD memberi pengaruh yang cukup besar dalam proses belajar mengajar, sehingga penyusunan LKPD harus memenuhi berbagai persyaratan yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknik. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

- a. Syarat-syarat didaktik, mengatur tentang penggunaan LKPD yang bersifat universal dapat digunakan dengan baik untuk siswa yang lamban atau yang pandai. LKPD lebih menekankan pada proses untuk menemukan konsep, dan yang terpenting dalam LKPD ada variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan siswa. LKPD diharapkan mengutamakan pada pengembangan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika. Pengalaman belajar yang dialami siswa ditentukan oleh tujuan

pengembangan pribadi siswa. LKPD yang berkualitas harus memenuhi syarat-syarat didaktik yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran.
 - 2) Memberi penekanan pada proses untuk menemukan konsep.
 - 3) Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan siswa sesuai dengan ciri KTSP.
 - 4) Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika pada diri siswa.
 - 5) Pengalaman belajar ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi.
- b. Syarat konstruksi, berhubungan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosa kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan dalam LKPD yang pada hakikatnya harus tepat guna dalam arti dapat dimengerti oleh pihak pengguna, yaitu anak didik. Syarat konstruksi meliputi.
- 1) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan anak.
 - 2) Menggunakan struktur kalimat yang jelas. Hal-hal yang perlu diperhatikan agar kalimat menjadi jelas maksudnya, yaitu:
 - 3) Menghindari kalimat kompleks.
 - 4) Menghindari “kata- kata tidak jelas” misalnya “mungkin”, “kira-kira”.
 - 5) Menghindari kalimat negatif, apalagi kalimat negatif ganda.
 - 6) Menggunakan kalimat positif lebih jelas daripada kalimat negatif.
 - 7) Memiliki tata urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak. Konsep yang hendak dituju merupakan sesuatu

yang kompleks sebaiknya dipecah menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana dulu.

- 8) Menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka. Pertanyaan dianjurkan merupakan isian atau jawaban yang didapat dari hasil pengolahan informasi, bukan mengambil dari perbendaharaan pengetahuan yang tak terbatas.
- 9) Tidak mengacu pada buku sumber yang di luar kemampuan keterbacaan siswa.
- 10) Menyediakan ruangan yang cukup untuk memberi keleluasaan pada siswa untuk menulis maupun menggambarkan pada LKPD. Memberikan bingkai dimana anak harus menuliskan jawaban atau menggambar sesuai dengan yang diperintahkan.
- 11) Menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek. Kalimat yang panjang tidak menjamin kejelasan instruksi atau isi. Namun kalimat yang terlalu pendek juga dapat mengundang pertanyaan.
- 12) Menggunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata-kata. Gambar lebih dekat pada sifat konkrit sedangkan kata-kata lebih dekat pada sifat “formal” atau abstrak sehingga lebih sukar ditangkap oleh anak.
- 13) Dapat digunakan oleh anak-anak, baik yang lamban maupun yang cepat.
- 14) Memiliki tujuan yang jelas serta bermanfaat sebagai sumber motivasi.

15) Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya. Misalnya, kelas, mata pelajaran, topik, nama-nama anggota kelompok, tanggal dan sebagainya.

c. Syarat teknis menekankan penyajian LKPD, yaitu berupa tulisan, gambar dan penampilannya dalam LKPD. Adapun rinciannya yaitu:

1) Tulisan

- a) Menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi.
- b) Menggunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.
- c) Menggunakan kalimat pendek, tidak boleh lebih dari 10 kata dalam satu baris.
- d) Menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban siswa.
- e) Perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar serasi.

2) Gambar

Gambar yang baik untuk LKPD adalah gambar yang dapat menyampaikan pesan/isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD.

3) Penampilan

Penampilan sangat penting dalam LKPD. Siswa biasanya terlebih dahulu akan tertarik pada penampilan bukan pada isinya.

Dilihat dari segi format, LKPD memuat setidaknya delapan unsur yaitu 1) judul, 2) kompetensi dasar yang akan dicapai, 3) waktu penyelesaian, 4) alat dan bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, 5) informasi singkat, 6) langkah kerja, 7) tugas yang harus dikerjakan, dan 8) laporan kegiatan (Prastowo, 2012: 208). Sedangkan Menurut German *et al* (Rustaman dan Wulan, 2007:28) aspek yang sebaiknya ada pada LKPD yaitu 1) tujuan kegiatan, 2) pendahuluan (latar belakang/pentingnya kegiatan dasar/teori), 3) alat dan bahan, 4) cara kerja, 5) *set up* atau cara merangkai alat 6) penafsiran hasil pengamatan, 7) analisis dan penerapan konsep, serta 8) pembuatan kesimpulan.

Proses penyusunan LKPD harus berkesesuaian dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal ini sesuai dengan pendapat Suyanto, Paidi, dan Wilujeng (2011: 7) yang menyatakan bahwa dalam penyusunan LKPD harus memperhatikan langkah sebagai berikut.

- a. Melakukan analisis kurikulum; standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran, serta alokasi waktu.
- b. Menganalisis silabus dan memilih alternatif kegiatan belajar yang paling sesuai dengan hasil analisis SK, KD, dan indikator.
- c. Menganalisis RPP dan menentukan langkah-langkah kegiatan belajar.
- d. Menyusun LKPD sesuai dengan kegiatan eksplorasi dalam RPP.

LKPD yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran akan memiliki karakteristik tertentu dalam aspek isi sesuai dengan mata pelajarannya. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan usaha sengaja, terarah dan bertujuan agar orang lain dapat memperoleh pengalaman yang bermakna (BNSP, 2006: 30). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2007:57). Sedangkan menurut Dimiyati dan Moedjiono (2002: 113) pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Penyelenggaraan pembelajaran merupakan salah satu tugas utama guru, dimana pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa agar siswa dapat belajar dengan lebih aktif. Adapun proses belajar menurut Winkel (1989: 36) merupakan tahapan perubahan pada diri seseorang yang meliputi ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) akibat pengalaman.

2.4 Sumber Belajar

2.4.1 Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki pengertian yang sangat luas. Sumber belajar menurut Ahmad Rohani & Abu Ahmadi (1995: 152) adalah guru dan bahan-bahan pelajaran berupa buku bacaan atau semacamnya. Pengertian selanjutnya dari sumber belajar adalah segala daya yang dapat dipergunakan untuk kepentingan proses pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung, di luar diri peserta didik yang melengkapi diri mereka pada saat pembelajaran berlangsung.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses belajar sehingga memberikan perubahan yang positif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Arif S Sadiman (dalam Ahmad Rohani & Abu Ahmadi, 1995: 152-153) yang berpendapat bahwa sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Peranan sumber-sumber belajar (seperti: guru, dosen, buku, film, majalah, laboratorium, peristiwa, dan sebagainya) memungkinkan individu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik. Jadi segala apa yang bisa mendatangkan manfaat atau mendukung dan menunjang individu untuk berubah ke arah yang lebih positif, dinamis, atau menuju perkembangan dapat disebut sumber belajar.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dalam pembelajaran. Abdul Majid (2008:170) mengungkapkan bahwa sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, perangkat lunak, atau kombinasi dari beberapa bentuk tersebut yang dapat digunakan siswa dan guru. Sumber belajar juga dapat diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan, orang, dan benda yang mengandung informasi yang menjadi wahana bagi siswa untuk melakukan proses perubahan perilaku.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Wina Sanjaya (2010: 175) menyebutkan bahwa sumber

belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari suatu hal. Pengertian dari sumber belajar sangat luas. Sumber belajar tidak terbatas hanya buku saja tetapi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran.

2.4.2 Klasifikasi Sumber Belajar

Pengertian sumber belajar sangat luas. Namun, secara umum ada beberapa klasifikasi sumber belajar. AECT (*Association of Education Communication Technology*) mengklasifikasikan sumber belajar dalam enam macam yaitu *message, people, materials, device, technique, dan setting* (Akhmad Rohani & Abu Ahmadi, 1995: 155). Enam klasifikasi sumber belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. *Message* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data.
- b. *People* (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya dosen, guru, tutor, dan lain-lain.
- c. *Materials* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat/perangkat keras, ataupun oleh dirinya

sendiri. Berbagai program media termasuk kategori materials, seperti transportasi, slide, film, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya.

- d. *Device* (alat), yakni sesuatu (perangkat keras) yang digunakan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya *overhead proyektor, slide, video tape/recorder*, dan lain-lain.
- e. *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya pengajaran terprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, dan lain-lain.
- f. *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar dimana pesan disampaikan baik lingkungan fisik ataupun non fisik.

2.4.3 Manfaat Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki berbagai manfaat penting dalam kegiatan pembelajaran. Sumber belajar tidak hanya bermanfaat untuk menyalurkan pesan, tetapi juga strategi, metode, dan tekniknya. Tim Pengembang Ilmu Pendidikan dari FIP UPI (2007: 201) mengungkapkan manfaat sumber belajar adalah: 1) Meningkatkan produktifitas pembelajaran; 2) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual; 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran; 4) Lebih memantapkan pembelajaran; 5) Memungkinkan belajar secara seketika; dan 6) Memungkinkan pembelajaran yang lebih luas.

Sumber belajar bermanfaat untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien. Eveline Siregar & Hartini Nara (2010: 128-129) menjelaskannya secara rinci sebagai berikut: 1) memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret

dan langsung; 2) menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung; 3) menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas; 4) memberikan informasi yang akurat dan terbaru; 4) membantu memecahkan masalah pendidikan dalam lingkup makro maupun mikro; 5) memberikan motivasi positif; dan 6) merangsang untuk berfikir kritis, merangsang untuk bersikap lebih positif serta berkembang lebih jauh.

Berdasarkan beberapa manfaat yang diungkapkan ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar tidak hanya menyalurkan pesan saja, melainkan juga dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Peningkatan proses pembelajaran pada akhirnya akan meningkatkan kualitas siswanya. Khususnya untuk sumber belajar bentuk majalah yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, memperluas cakrawala, memberi informasi yang akurat, serta merangsang untuk berfikir kritis.

2.4.4 Komponen-komponen Sumber Belajar

Komponen adalah bagian-bagian yang selalu ada di dalam sumber belajar, dan bagian-bagian itu merupakan satu kesatuan yang sulit berdiri sendiri sekalipun mungkin dapat dipergunakan secara terpisah. Komponen-komponen sumber belajar menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (1989: 81-83) diantaranya adalah: 1) tujuan, misi, atau fungsi sumber belajar; 2) bentuk, format, atau keadaan fisik sumber belajar; 3) pesan yang dibawa oleh sumber belajar; dan 4) tingkat kesulitan atau kompleksitas pemahaman sumber belajar.

Komponen-komponen sumber belajar di atas dapat diuraikan lebih jauh sebagai berikut.

- a. Tujuan, misi, atau fungsi sumber belajar, artinya setiap sumber belajar selalu memiliki tujuan atau misi yang akan dicapai. Tujuan setiap sumber itu selalu ada, baik secara eksplisit maupun secara implisit. Tujuan sangat dipengaruhi oleh sifat dan bentuk sumber belajar itu sendiri.
- b. Bentuk, format, atau keadaan fisik sumber belajar satu dengan lainnya berbeda-beda. Keadaan fisik sumber belajar ini merupakan komponen penting. Penggunaan atau pemanfaatannya hendaknya dengan memperhitungkan segi waktu, pembiayaan dan sebagainya.
- c. Pesan yang dibawa oleh sumber belajar. Setiap sumber belajar selalu membawa pesan yang dimanfaatkan atau dipelajari oleh para pemakainya. Komponen pesan merupakan informasi yang penting. Oleh karena itu para pemakai sumber belajar hendaknya memperhatikan bagaimana pesan disimak. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain: isi pesan harus sederhana, cukup jelas, lengkap, mudah disimak maknanya.
- d. Tingkat kesulitan atau kompleksitas pemakaian sumber belajar. Tingkat kompleksitas penggunaan sumber belajar berkaitan dengan keadaan fisik dan pesan sumber belajar. Sejauh mana kompleksitasnya perlu diketahui guna menentukan apakah sumber belajar itu masih bisa dipergunakan, mengingat waktu dan biaya yang terbatas.

Komponen-komponen tersebut saling berkaitan sehingga membentuk satu sistem yang menyusun sumber belajar. Setiap komponen merupakan satu

kesatuan yang sulit berdiri sendiri sekalipun mungkin dapat dipergunakan secara terpisah. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan sumber belajar dengan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan KI dan KD yang telah dipilih. Bentuknya berupa majalah cetak, dengan memuat pesan berbagai rubrik yang mendukung materi dan disajikan dengan bahasa yang populer atau ringan sehingga lebih mudah dipahami.

2.5 Pengertian Belajar

Setiap saat dalam kehidupan terjadi suatu proses belajar mengajar, baik sengaja maupun tidak sengaja, disadari atau tidak. Akan tetapi, agar memperoleh hasil yang maksimal, maka proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik. Menurut Walker dalam Riyanto (2010: 5), belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar.

Sejalan dengan perkembangan pola pikir dan pengalaman manusia, aliran teori belajar mengalami perkembangan sehingga paradigma belajar mengalami pergeseran sudut pandang. Semula teori belajar dalam pendidikan di Indonesia, lebih didominasi aliran behaviorisme, namun para pakar di Indonesia banyak menyerukan agar landasan teori belajar mengacu pada aliran konstruktivisme, karena teori ini bersifat generatif, di mana tindakan mencipta suatu makna dari apa yang dipelajari, dengan kata lain aliran ini mempunyai konsep bahwa pelajar aktif membina pengetahuan berdasarkan pengalaman.

Menurut Gagne dalam Dimiyati (2013: 10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (a) stimulasi yang berasal dari lingkungan dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dalam kapabilitas baru.

Pendekatan konstruktivisme dalam belajar merupakan salah satu pendekatan yang lebih berfokus pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini disajikan supaya lebih merangsang dan memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar dan berpikir inovatif dan mengembangkan potensinya secara optimal. Seseorang dikatakan telah belajar jika sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Kutipan dari buku Gagne (1992: 20), menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah: (a) bertambahnya jumlah pengetahuan; (b) adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi; (c) ada penerapan pengetahuan; (d) menyimpulkan makna; (e) menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas, dan (f) adanya perubahan sebagai pribadi.

Dari berbagai pengertian belajar sebagaimana dijelaskan di atas, saya mengacu pada pendapat Walker dalam Riyanto (2010: 5), belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan

dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar.

2.5.1 Efektivitas Pembelajaran

Siagian (2001: 24), menyatakan bahwa efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana, dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya.

Dilihat dari perspektif sistem, efektivitas berkaitan dengan *output*. Dengan kata lain, kita tidak bisa yakin tentang efektivitas kecuali jika kita mengukur secara akurat apa *out put* yang dihasilkan. “Efektivitas mengacu pada kesesuaian dan kompatibilitas sumber daya yang diberikan berkaitan dengan kemungkinan pencapaian tujuan instruksional tertentu dan menghasilkan hasil yang positif dan keberlanjutan” (Januszewski & Molenda, 2008:59).

Januszewski & Molenda (2008: 57) juga mengemukakan, ditinjau dari konteks pendidikan, efektivitas berkaitan dengan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan yaitu sekolah, perguruan tinggi, atau pusat pelatihan mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan oleh para *stakeholder*. Pendapat senada dikemukakan Reigeluth (2009: 77) yang menyatakan bahwa “efektivitas mengacu pada indikator belajar yang tepat (seperti tingkat prestasi dan kefasihan tertentu) untuk mengukur hasil

pembelajaran” Rae (2001: 3), mengemukakan: “*Learning effectiveness can be measured by adapting the measurement of training effectiveness is through the validation and evaluation.*” (efektivitas pembelajaran dapat diukur dengan mengadaptasi pengukuran efektivitas pelatihan yaitu melalui validasi dan evaluasi). Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran harus ditetapkan sejumlah fakta tertentu, antara lain dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini.

- a. Apakah pembelajaran mencapai tujuannya?
- b. Apakah pembelajaran memenuhi kebutuhan siswa dan dunia usaha?
- c. Apakah siswa memiliki keterampilan yang diperlukan di dunia kerja?
- d. Apakah keterampilan tersebut diperoleh siswa sebagai hasil dari pembelajaran?
- e. Apakah pelajaran yang diperoleh diterapkan dalam situasi pekerjaan yang sebenarnya?
- f. Apakah pembelajaran menghasilkan lulusan yang mampu berkerja dengan efektif dan efisien?

Mengukur efektivitas umumnya dilakukan dengan prosedur statistik untuk menentukan kekuatan suatu hubungan. Sebagai contoh, jika kita ingin mengetahui apakah penggunaan pendekatan konstruktivisme lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dibandingkan dengan alternatif yang lebih tradisional (pendekatan pengajaran langsung), maka percobaan dapat dirancang bagaimana dampak dari setiap pendekatan pengajaran dibandingkan dengan menggunakan beberapa langkah belajar yang tepat bagi siswa. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai matematika yang lebih tinggi merupakan hasil dari penggunaan satu pendekatan pengajaran yang lebih efektif daripada yang

lain (Creemers & Sammons, 2010: 39).

Arsyad (2014: 217), menyatakan bahwa keefektivan pelaksanaan proses instruksional diukur dari dua aspek yaitu, 1) bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem instruksional dan 2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi media atau media program terhadap keberhasilan dan keefektivan proses instruksional.

Mengacu pada pendapat-pendapat di atas, efektivitas pembelajaran adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu untuk mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

2.5.2 Daya Tarik Pembelajaran

Daya tarik dalam bahasa Inggris "*appeal*" didefinisikan "*make a serious or heartfelt request*" (membuat serius atau sepenuh hati) atau *the quality of being attractive or interesting*" (kualitas menjadi atraktif atau menarik) (*Concise Oxford Dictionary*, 2001). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 18), daya tarik didefinisikan sebagai "kemampuan menarik atau memikat perhatian."

Menurut Reigeluth (2009: 77), "*Appeal is the degree to which learners enjoy the instruction*" (Daya tarik adalah sejauh mana peserta didik menikmati instruksinya). Lebih lanjut Reigeluth menyatakan, di samping efektivitas dan efisiensi, aspek daya tarik adalah salah satu kriteria utama pembelajaran yang baik dengan harapan siswa cenderung ingin terus belajar ketika mendapatkan pengalaman yang menarik.

Efektivitas daya tarik dalam meningkatkan motivasi dan resensi siswa untuk tetap dalam tugas belajar menyebabkan beberapa pendidik, terutama mereka yang mendukung pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) menunjukkan kriteria ini harus didahulukan atas dua lainnya (efektivitas dan efisiensi).

Menurut Januszewski & Molenda (2008: 56), pembelajaran yang memiliki daya tarik yang baik memiliki satu atau lebih dari kualitas yaitu: a) menyediakan tantangan, membangkitkan harapan yang tinggi, b) memiliki relevansi dan keaslian dalam hal pengalaman masa lalu siswa dan kebutuhan masa depan, c) memiliki aspek humor atau elemen menyenangkan, d) menarik perhatian melalui hal-hal yang bersifat baru, e) melibatkan intelektual dan emosional, f) menghubungkan dengan kepentingan dan tujuan siswa, dan g) menggunakan berbagai bentuk representasi.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar, Arend dan Kilcher (2010: 164) menyarankan model motivasi ARCS Keller yaitu guru harus melakukan hal-hal berikut ini: a) membangkitkan minat atau rasa ingin tahu dengan menyajikan materi yang menantang atau menarik, b) mempresentasikan materi lebih dari satu bentuk ke bentuk yang menarik sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda, c) membuat pembelajaran lebih variatif dan merangsang siswa tetap terlibat pada tugas belajar, d) menghubungkan materi yang baru dengan materi pembelajaran sebelumnya, e) menautkan pembelajaran untuk pencapaian tujuan eksternal jangka panjang seperti mendapatkan pekerjaan, dan f) mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan pribadi siswa.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, aspek daya tarik merupakan kriteria pembelajaran penting mengingat kemampuannya memotivasi siswa agar tetap terlibat dalam tugas belajar. Untuk itu, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, di antaranya dengan menyajikan materi yang menantang atau menarik, mempresentasikan materi sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda, membuat pembelajaran lebih variatif menghubungkan materi yang baru dengan materi pembelajaran sebelumnya, menautkan pembelajaran untuk pencapaian tujuan eksternal jangka panjang seperti mendapatkan pekerjaan, memenuhi kebutuhan pribadi siswa, memiliki aspek humor, serta melibatkan intelektual dan emosional siswa.

2.6 Metode Demonstrasi

2.6.1 Pengertian Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memeragakan dan menunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Terlepas dari metode penyajian tidak terlepas dari penjelasan guru. Walau dalam metode demonstrasi siswa hanya sekedar memperhatikan.

Pengertian Demonstrasi Menurut Roestiyah (dalam Huda 2013: 231-232) Demonstrasi/peragaan merupakan salah satu strategi mengajar dimana guru memperlihatkan suatu benda asli, benda tiruan, atau suatu proses dari materi yang diajarkan kepada seluruh siswa (Roestiyah 2008). Hal ini juga berarti bahwa strategi demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memeragakan dan

mempertunjukkan suatu proses, situasi, atau benda tentunya yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain didepan seluruh siswa.

Menurut Drajat (2009) metode demonstrasi merupakan metode yang menggunakan peragaan untuk memperjelas atau pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada peserta lain. Demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang efektif, karena peserta didik dapat mengetahui secara langsung penerapan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Munjin Nasih (2013:63). metode demonstrasi merupakan suatu metode yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada anak didik.

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh di atas penulis menyimpulkan bahwa metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan suatu proses dihadapan para siswa. Metode demonstrasi ini banyak digunakan dalam rangka mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses pengaturan dan pembuatan sesuatu, proses bekerjanya sesuatu, proses mengerjakan atau menggunakannya.

Dengan metode demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Peserta didik dapat mengamati guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun penggunaan metode Demonstrasi mempunyai tujuan agar siswa mampu memahami tentang cara mengatur atau menyusun sesuatu misalnya dalam materi bahasa Lampung seperti tata cara berpidato, tata cara *Bubalahan* dan sebagainya.

2.6.2 Langkah-langkah Penggunaan Metode Demonstrasi

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan metode Demonstrasi antara lain:

- a) Mulailah demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang peserta didik untuk berfikir, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengandung teka-teki sehingga mendorong peserta didik untuk tertarik memperhatikan demonstrasi.
- b) Ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.
- c) Yakin bahwa semua peserta didik mengikuti jalannya demonstrasi dengan memperhatikan seluruh reaksi peserta didik.
- d) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi itu.

Cara mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode Demonstrasi adalah dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan metode Demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini untuk meyakinkan apakah peserta didik memahami proses demonstrasi atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan peserta didik melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi itu untuk perbaikan selanjutnya.

Penggunaan metode Demonstrasi sangat menunjang proses interaksi mengajar belajar di kelas. Keuntungan yang diperoleh adalah dengan demonstrasi perhatian siswa lebih terpusatkan pada pelajaran yang sedang diberikan, kesalahan-kesalahan yang terjadi bila pelajaran diceramahkan dapat diatasi melalui pengamatan dan contoh kongkrit. Sehingga yang diterima oleh siswa lebih mendalam dan tinggal lebih lama dalam jiwanya. Jadi dengan metode demonstrasi itu siswa dapat berpartisipasi aktif dan memperoleh pengalaman langsung, serta dapat mengembangkan kecakapannya walaupun demikian kita masih melihat juga kelemahan pada metode ini.

2.6.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode Demonstrasi

Metode Demonstrasi mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Metode Demonstrasi
 - a) Dapat membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan konkret, sehingga menghindari verbalisme (pemahaman secara kata-kata atau kalimat).
 - b) Siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari.
 - c) Proses pengajaran lebih menarik.
 - d) Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan mencoba melakukannya sendiri.
- 2) Kekurangan Metode Demonstrasi
 - a) Metode ini memerlukan keterampilan guru secara khusus, karena tanpa ditunjang dengan hal itu pelaksanaan demonstrasi tidak akan efektif.

- b) Fasilitas seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik.
- c) Demonstrasi memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang disamping memerlukan waktu yang cukup panjang, yang mungkin terpaksa mengambil waktu atau jam pelajaran lain. Sehingga dalam melakukan metode Demonstrasi ini kita perlu mengkombinasikan dengan metode lain sehingga dapat saling melengkapi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi adalah cara yang digunakan oleh guru dalam menyajikan pembelajaran kepada siswa dengan memperagakan atau menunjukkan secara langsung dengan menggunakan alat bantu yang sebenarnya atau tiruan, biasanya metode Demonstrasi diikuti dengan eksperimen.

2.7 Bublahan

2.7.1 Pengertian Bublahan

Bublahan menurut Kamus Lampung – Indonesia (1985:17) yaitu berbicara. *Bublahan* adalah menyampaikan informasi tentang jati diri seseorang ataupun percakapan antar dua orang atau lebih menurut Syaiful (2020:1). *Bublahan* merupakan kemampuan atau kesanggupan seseorang dalam mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan gagasan dan perasaannya secara lisan kepada orang lain. Percakapan pada hakikatnya merupakan wujud penggunaan bahasa yang terdapat dalam interaksi sosial untuk mencapai tujuan.

Linguis berkata “*speaking is language*”. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 2008: 3). Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain (Saddhono dan Slamet, 2014: 53).

Menurut Nurgiyantoro (2001: 276) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara. Seseorang yang memiliki kemampuan berbicara akan lebih mudah dalam menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain. Sebaliknya, seseorang yang kurang memiliki kemampuan berbicara akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide atau gagasannya kepada orang lain (Saddhono dan Slamet, 2014: 52).

Menurut Hudiyono (2021:1) dalam percakapan digunakan strategi tertentu untuk membuka, mengembangkan, mempertahankan, dan mengakhiri percakapan. Hudiyono (2021:2) juga mengatakan untuk membuka percakapan digunakan strategi untuk mempersiapkan partisipan untuk memasuki inti percakapan. Untuk mengembangkan percakapan digunakan strategi penjelasan dan strategi perluasan topik percakapan. Untuk mempertahankan percakapan digunakan strategi penghindaran, perbaikan, dan pemfokusan. Adapun strategi yang digunakan untuk mengakhiri percakapan adalah pengulangan, pengecekan, peringkasan, dan

penghindaran. Tujuan percakapan dalam berbagai peristiwa komunikasi berbeda-beda. Percakapan yang dilakukan dalam pergaulan sehari-hari dimaksudkan agar partisipan dapat berbagi informasi, pengalaman, dan perasaan.

Teks *bubalahan* yaitu suatu teks yang berisi tentang percakapan baik antara satu orang, dua orang atau lebih. Contoh teks *bubalahan* yaitu misalnya dalam kegiatan wawancara juga terdapat interaksi percakapan antara satu, dua, tiga atau lebih dalam bentuk dialog. *Sumber: (https://lovelylampung.com/pengertian-ciri-ciri-dan-contoh-teks-pebalahan-percakapan-dalam-bahasa-lampung/)*

Dalam kegiatan *Bubalahan* tidak hanya suara yang dapat didengar secara lisan oleh penyimak tetapi dapat pula dilihat penyimak gerakan-gerakan atau mimik si *pubalah* yang menunjang pokok *Bubalahan*, sehingga yang diutarakan *pubalah* dapat dipahami pendengar/penyimak.

Secara umum tujuan *Bubalahan* adalah untuk berkomunikasi kepada orang lain. Kegiatan *Bubalahan* dikatakan berhasil apabila apa yang ingin disampaikan oleh *pubalah* persis sama dengan apa yang dipahami oleh pendengar.

2.7.2 Tujuan *Bubalahan*

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Gorys Keraf menyatakan bahwa tujuan berbicara sebagai berikut;

- (1) Mendorong pembicara untuk memberi semangat, membangkitkan kegairahan, serta menunjukkan rasa hormat dan pengabdian.
- (2) Meyakinkan.

(3) Berbuat atau bertindak.

(4) Memberitahukan.

(5) Menyenangkan. (Keraf dalam Saddhono dan Slamet, 2014: 58-59).

Sejalan dengan pendapat di atas, Djago Tarigan menyatakan bahwa tujuan berbicara meliputi (1) menghibur, (2) menginformasikan, (3) menstimulus, (4) meyakinkan, dan (5) menggerakkan (Tarigan dalam Saddhono dan Slamet, 2014: 59).

2.7.3 Ragam Seni *Bubalahan*

Menurut Tarigan (2008: 24-25), secara garis besar berbicara terbagi atas:

- 1) Berbicara di muka umum (*public speaking*) yang mencakup beberapa jenis yaitu, berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan yang bersifat informatif (*informative speaking*), berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat kekeluargaan atau persahabatan (*fellowship speaking*), berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*persuasive speaking*), berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dan hati-hati (*deliberative speaking*).
- 2) Berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi, diskusi kelompok (*group discussion*), prosedur parlementer (*parliamentary prosedure*) dan debat.

Berbicara (*Bubalahan*) merupakan kegiatan yang membutuhkan keterampilan dan kecermatan akurat, untuk melatih pengembangan dan keterampilan siswa

dalam berbicara maka, Nurgiyantoro (2001: 278) mengategorikan bentuk-bentuk kegiatan yang dapat dilakukan dalam melatih keterampilan berbicara siswa yakni:

a. Berbicara Berdasarkan Gambar

Dalam kegiatan ini, siswa diberikan sejumlah gambar dan siswa diminta menjawab pertanyaan sesuai gambar yang diberikan, kegiatan ini bertujuan untuk lebih memberikan kebebasan siswa dalam mengungkapkan kemampuan berbahasa.

b. Wawancara

Wawancara biasanya dilakukan terhadap seorang (pelajar) yang kemampuan bahasanya cukup memadai sehingga memungkinkan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam berbahasa.

c. Bercerita

Kegiatan bercerita merupakan kegiatan yang bersifat pragmatis. Untuk dapat bercerita paling tidak ada dua hal yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu: unsur linguistik dan unsur yang diceritakan.

d. Pidato

Kegiatan berpidato hampir sama dengan kegiatan bercerita bila dilihat dari kebahasaan siswa memilih bahasa untuk mengungkapkan gagasan. Tugas berpidato baik diajarkan di sekolah untuk melatih siswa mengungkapkan gagasan dalam bahasa yang tepat dan cermat.

e. Diskusi

Bentuk kegiatan yang terakhir adalah diskusi, siswa berlatih untuk mengungkapkan gagasan-gagasan menanggapi gagasan dari kawan secara logis dan dapat dipertanggungjawabkan.

2.7.4 Pembelajaran Keterampilan *Bubalahan*

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Menurut Tarigan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan (Tarigan dalam Saddhono dan Slamet, 2014: 89). Mengingat bahwa berbicara merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa, Arsjad dan Mukti menjelaskan pengertian dari keterampilan berbicara, yaitu kemampuan mengucapkan bunti-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengapresiasi, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Arsjad dan Mukti dalam Saddhono dan Slamet, 2014: 90).

Sehubungan dengan penjelasan tersebut, maka keterampilan berbicara ini dapat dilatih atau pun dibelajarkan, yang tentunya didukung juga dengan materi-materi yang berkaitan dengan pembelajaran berbicara. Adapun cakupan materi berbicara dalam kurikulum meliputi kegiatan seagai berikut: (1) berceramah, (2) berdebat, (3) bercakap-cakap, (4) berkhotbah, (5) bertelepon, (6) bercerita, (7) berpidato, (8) bertukar pikiran, (9) bertanya, (10) bermain peran, (11) berwawancara, (12) berdiskusi, (13) berkampanye, (14) menyampaikan sambutan, selamat, pesan, (15) melaporkan, (16) menanggapi, (17) menyanggah pendapat, (18) menolak

permintaan, tawaran, ajakan, (19) menjawab pertanyaan, (20) menyatakan sikap, (21) menginformasikan, (22) membahas, (23) melisankan (isi drama, cerpen, puisi, bacaan), (24) menguraikan cara membuat sesuatu, (25) menawarkan sesuatu, (26) meminta maaf, (27) memberi petunjuk, (28) memperkenalkan diri, (29) menyapa, (30) mengajak, (31) mengundang, (32) memperingatkan, (33) mengoreksi, dan (34) tanya-jawab (Saddhono dan Slamet, 2014: 92).

Keberhasilan sebuah pembelajaran berbicara dapat diketahui hasilnya melalui penilaian pembelajaran yang berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa setelah dilaksanakan proses pembelajaran tersebut. Lee mengungkapkan bahwa alat penilaian (tes) itu harus dapat menilai kemampuan mengomunikasikan gagasan yang tentu saja mencakup kemampuan menggunakan kata, kalimat, dan wacana, yang sekaligus mencakup kemampuan kognitif dan psikomotorik (Lee dalam Saddhono dan Slamet, 2014: 92). Lee juga mengemukakan beberapa teknik penilaian yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara, di antaranya yaitu (1) tes bercerita, dan (2) tes berdiskusi.

2.7.5 Penilaian Keterampilan *Bubalahan*

Setiap kegiatan belajar perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan *Bubalahan*. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu *Bubalahan* adalah tes kemampuan *Bubalahan*. Pada prinsipnya ujian keterampilan *Bubalahan* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara, bukan menulis, maka penilaian keterampilan berbicara lebih ditekankan pada praktik berbicara (Arsjad dan Mukti, 1991: 56). Penilaian kemampuan berbicara

dalam pengajaran berbahasa berdasarkan pada dua faktor, yaitu faktor kebahasaan dan non kebahasaan. Faktor kebahasaan meliputi lafal, kosakata, dan struktur sedangkan faktor nonkebahasaan meliputi materi, kelancaran dan gaya.

Dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang pada prinsipnya harus memperhatikan lima faktor, meliputi:

- a. Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal, konsonan) diucapkan dengan tepat?
- b. Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara serta rekaman suku kata memuaskan?
- c. Apakah ketepatan dalam pemilihan kata (diksi) dapat dipahami oleh pendengar?
- d. Sejauh manakah “kewajaran” dan “kelancaran” ataupun “*kenative-speaker-an*” yang tercermin bila seseorang berbicara?
- e. Apakah sudah memahami apa yang kita bicarakan?

Berikut ini merupakan keefektifan dalam berbicara meliputi :

a. Ketepatan pengucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar. Sudah tentu pola ucapan dan artikulasi yang digunakan tidak selalu sama, setiap orang mempunyai gaya tersendiri dan gaya bahasa yang dipakai berubah-ubah sesuai dengan pokok pembicaraan, perasaan, dan sasaran. Akan tetapi kalau perbedaan atau perubahan itu terlalu mencolok, dan menyimpang, maka keefektifan komunikasi akan terganggu.

Pengucapan kata baku dalam bahasa Indonesia yang bebas dari ciri-ciri lafal daerah. Pelafalan bunyi dalam kegiatan bercerita perlu ditekankan mengingat latar belakang kebahasaan sebagian besar siswa, karena pada umumnya siswa dibesarkan di lingkungan dengan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari. Aspek dalam lafal adalah berikut.

- 1) Kejelasan vokal atau konsonan
- 2) Ketepatan pengucapan
- 3) Tidak bercampur lafal daerah.

b. Ketepatan Intonasi

Kesesuaian intonasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara dan merupakan faktor penentu. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan intonasi yang sesuai dengan masalahnya menjadi menarik. Sebaliknya jika penyampaiannya datar saja, hampir dapat dipastikan menimbulkan kejemuhan dan keefektifan berbicara berkurang.

Penempatan intonasi yang tepat merupakan daya tarik tersendiri dalam kegiatan bercerita, bahkan merupakan salah satu faktor penentu dalam keefektifan bercerita. Suatu cerita akan menjadi kurang menarik apabila penyampaiannya kurang menarik pula. Aspek dalam intonasi adalah berikut:

- 1) Tinggi rendah suara.
- 2) Tekanan suku kata.
- 3) Nada atau panjang pendek tempo.

c. Pilihan Kata (diksi)

Pilihan kata (diksi) hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih terangsang dan lebih paham, kalau kata-kata yang digunakan sudah dikenal oleh pendengar. Kata-kata yang belum dikenal memang membangkitkan rasa ingin tahu, namun menghambat kelancaran komunikasi. Pilihan kata itu tentu harus disesuaikan dengan pokok pembicaraan dan dengan siapa kita berbicara (pendengar).

Guru perlu mengoreksi pemakaian kata yang kurang tepat atau kurang sesuai untuk menyatakan makna dalam situasi tertentu. Untuk mengawali sebuah cerita dibuka dengan kalimat pembuka kemudian harus ada isi dari cerita tersebut dan dibuat suatu kesimpulan serta diakhiri dengan penutup.

Aspek dalam kosakata ini adalah berikut :

- 1) Jumlah kosakata.
- 2) Terdapat kalimat pembuka, isi, kesimpulan dan penutup.
- 3) Saling koherensi.

d. Kefasihan

Seorang pembicara yang lancar berbicara memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Seringkali kita dengar pembicara berbicara terputus-putus, bahkan antara bagian-bagian yang terputus itu diselipkan bunyi –bunyi tertentu yang sangat mengganggu penangkapan pendengar.

e. Pemahaman

Dalam hal berbicara, seseorang tidak hanya sekedar mengucapkan kata-kata saja melainkan harus memahami apa saja yang harus ia bicarakan, menguasai topik yang dibicarakan. Sehingga pembicaraan yang dihasilkan lebih terarah dan bermakna.

Arsjad dan Mukti (Nurbiana, 2008: 36) mengemukakan terdapat faktor yang harus diperhatikan pembicara agar dapat berbicara secara efektif dan efisien, Faktor kebahasaan yaitu aspek-aspek yang berkaitan dengan masalah bahasa, Faktor kebahasaan terdiri atas:

a. Ketepatan pengucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyibunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar. Hal ini dikarenakan pola ucapan dan artikulasi tidak selalu sama. Setiap orang memiliki gaya tersendiri dan gaya yang dipakai bisa berubah-ubah sesuai dengan pokok pembicaraan, perasaan, dan sasaran. Akan tetapi, jika perbedaan atau perubahan itu terlalu mencolok akan menjadi suatu penyimpangan, keefektifan komunikasi akan terganggu. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang tidak tepat atau cacat akan menimbulkan kebosanan, kurang menyenangkan, kurang menarik atau sedikitnya mengalihkan perhatian pendengar. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa dianggap menyimpang jika terlalu jauh dari ragam bahasa lisan, sehingga terlalu menarik perhatian, mengganggu komunikasi, atau pemakaiannya (pembicara) dianggap aneh. Selain itu,

pembicara juga harus bisa menempatkan penggunaan istilah, sisipan bahasa asing atau daerah secara tepat dalam sebuah pembicaraan.

b. Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai

Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahkan bisa dikatakan sebagai faktor penentu dalam komunikasi. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik tetapi dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai akan membuat pembicaraan menjadi menarik. Sebaliknya, masalah yang menarik jika disampaikan dengan ekspresi datar akan menimbulkan kejenuhan dan keefektifan berbicarapun menjadi berkurang. Demikian juga halnya dalam pemberian tekanan pada kata atau suku kata. Tekanan suara yang biasanya jatuh pada suku kata terakhir atau suku kata kedua dari belakang tetapi ditempatkan pada suku kata pertama. Misalnya kata penyanggah, pemberani, dan kesempatan yang diberi tekanan pada pe-, pem-, dan ke- tentu kedengarannya janggal. Jika hal ini terjadi, perhatian pendengar dapat beralih sehingga pokok pembicaraan yang disampaikan kurang diperhatikan.

c. Pilihan kata (diksi)

Pilihan kata yang digunakan oleh pembicara hendaknya jelas, tepat, dan bervariasi. Maksudnya, pendengar sebagai sasaran mudah mengerti maksud yang hendak disampaikan oleh pembicara. Sebaiknya pembicara memilih menggunakan kata-kata yang populer dan konkret dengan variasi dan perbendaharaan kata yang banyak sehingga tidak monoton. Penggunaan kata-kata konkret yang menunjukkan aktivitas akan lebih

mudah dipahami oleh pendengar. Selain itu, pemilihan kata-kata 35 yang populer (diketahui secara luas) di masyarakat akan mendukung keberhasilan mencapai tujuan pembicaraan. Sasaran pembicaraan adalah orang yang diajak berbicara atau pendengar. Pendengar akan lebih tertarik jika pembicara berbicara dengan jelas dalam bahasa yang dikuasainya. Oleh karena itu, pilihan kata yang tepat yang disesuaikan dengan pokok pembicaraan merupakan kunci keberhasilan pembicaraan.

d. Ketepatan sasaran pembicaraan

Ketepatan sasaran pembicaraan berkaitan dengan penggunaan kalimat yang efektif dalam komunikasi. Ciri kalimat efektif ada empat, yaitu keutuhan, perpautan, pemusatan perhatian, dan kehematan. Keutuhan maksudnya setiap kata betul-betul merupakan bagian yang padu dari kalimat. Keutuhan kalimat akan rusak karena ketiadaan subjek atau adanya kerancuan. Perpautan memiliki makna bahwa pertalian unsur-unsur kalimat saling terkait dalam satu pokok bahasan dan saling mendukung sehingga tidak berdiri sendiri. Pemusatan perhatian dalam hal ini memiliki arti pembicaraan memiliki topik yang jelas dan tidak melebar kemanamana. Fungsi kehematan memiliki arti bahwa kalimat yang digunakan singkat dan padat tetapi sudah mewakili atau mencakup topik yang dibicarakan sehingga tidak ada kata-kata yang mubazir. Sebagai sarana komunikasi, setiap kalimat terlibat dalam proses penyampaian dan penerimaan. Hal yang disampaikan dan diterima tersebut dapat berupa ide, gagasan, pengertian, atau informasi. Kalimat dikatakan efektif bila mampu membuat proses penyampaian dan

penerimaan berlangsung sempurna. Kalimat efektif mampu membuat isi atau maksud yang disampaikan tergambar lengkap dalam pikiran pendengar sama seperti yang disampaikan pembicara.

Percakapan mempunyai tiga peranan penting dalam interaksi sosial, yaitu sebagai media penyampaian informasi, media untuk menjalin hubungan sosial, dan media untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan. Fairclough (1989:12) mengatakan bahwa percakapan berperan untuk membangun hubungan sosial melalui tindak komunikasi dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Kegiatan *bubalahan* merupakan kegiatan yang kompleks dan berbeda dari ketiga aspek keterampilan berbahasa lainnya. Hal ini disebabkan selama kegiatan *bubalahan* seseorang tidak hanya mengekspresikan, mengungkapkan ide/gagasan dan perasaan kepada orang lain, tetapi lebih jauh lagi *Bubalahan* merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, semantik, dan linguistik. Kegiatan *Bubalahan* juga memanfaatkan otot dan jaringan tubuh manusia untuk menunjang maksud dan tujuan *Bubalahan*.

2.7.6 Contoh Teks *Bubalahan*

Contoh *Bubalahan* dalam bentuk dialog:

Andini :

Hey Toni, api kabagh? Ghadu muni/ saka gham mak tungga, jak dipa gawoh niku selama hiji? (suasana dibi/ debi, di depan teghembah mahan)

Hey Toni, Apa kabar? Sudah lama kita tidak bertemu, dari mana saja kamu selama ini? (suasana sore, di depan halaman rumah)

Toni :

Hey Dini, kabagh ku betik/ wawai. Iya temon, teraghir gham tungga ghua bulan sai likut, kan? Ikam ampai gawoh mulang anjak Yogyakarta.

Hey Dini, kabarku baik-baik saja. Iya benar, terakhir kali kita bertemu dua bulan yang lalu, kan? Aku baru saja pulang dari Yogyakarta.

Andini :

Wah.. muni nihan liburanmu. Api sai dilakuko di dudi selama ghua bulan sina?

Wah, lama sekali liburanmu. Apa yang kamu lakukan di sana selama dua bulan itu?

Toni :

Ikam di Yogyakarta lain liburan gawoh, tapi belajagh munih. Ikam nutuk program sai wat di salah satu tiuh di dudi, geghal ni tiuh Cyber.

Aku di Yogyakarta tidak hanya berlibur, tetapi juga belajar. Aku mengikuti program yang ada di salah satu kampung di sana, yaitu kampung cyber.

Andini :

Tiuh Cyber? Tiuh gohpa hina Ton?

Kampung cyber? Kampung seperti apa itu Ton?

Toni :

Hina iyulah tiuh sai ngedok di Yogyakarta, hampir di setiap mahan kak makai teknologi. Contohni, setiap mahan kak ngedok jaringan Wifi pesai. Selain hina,

tian munih ngegunako media sosial baka nulung keghjaan tian, goh rapat, diskusi, dan lain sebagai ni.

Itu adalah kampung yang ada di Yogyakarta, hampir di setiap rumah sudah memakai teknologi. Contohnya, setiap rumah sudah memiliki jaringan Wifi sendiri. Selain itu, mereka juga menggunakan media sosial untuk membantu pekerjaan mereka, seperti rapat, diskusi, dan masih banyak lagi.

Andini :

Jadi, selama hiji niku belajagh di dudi. Teghus, pok dipa gawoh selain tiuh Cyber sai kak di ghatongi mu?

Jadi, selama ini kamu belajar di sana. Lalu, tempat-tempat mana saja selain kampung Cyber yang telah kamu kunjungi?

Toni :

Tentu ni kak nayah pok wisata helau sai kak ku ghatongi, di antara ni iyulah Keraton Yogyakarta, Candi Prambanan, Pantai Parangtritis, Malioboro, Rumah Bakpia, dan Taman Pintar.

Tentunya sudah banyak tempat-tempat wisata menarik yang telah aku kunjungi, diantaranya adalah Keraton Yogyakarta, Candi Prambanan, Pantai Parangtritis, Malioboro, Rumah Bakpia, dan Taman Pintar.

Andini :

Wah...senang nihan liburan mu Ton, hina dacok dijadike pengalaman mu.

Wah...Asik banget liburan mu Ton, itu bisa dijadikan pengalaman mu.

(Adzan Magrib pun tiba)

Toni :

Din, Alhamdulillah kak Adzan, pah gham siap-siap mit masjid.

Din, Alhamdulillah sudah Adzan, ayo kita siap-siap ke masjid.

Andini :

Lapah Ton.

Ayo Ton.

[Http//Katalampung.com](http://Katalampung.com)

Contoh *Bubalahan* dalam bentuk pengenalan diri:

Assalamualaikum

Tabikpun..

Mahap jamo mettei seunyinno, sikam temegi didepan ijo ago ngenalken dighei

jamo mettei ghupek seunyinno.

Gelagh sikam M Ridho Hilal

Nuwo sikam di Terbanggei Balak

Sikam anak keduwo anjak wo muaghei

Mak nayah sai dapek sikam sappaiken dilem perkenalan ijo, katteu wat salah

cawo sikam kileu mahap puuunnnn, sikam aghirei.

Wassalamualaikum warohmatullahhiwabarokatu.

BAB III METODE PENELITIAN

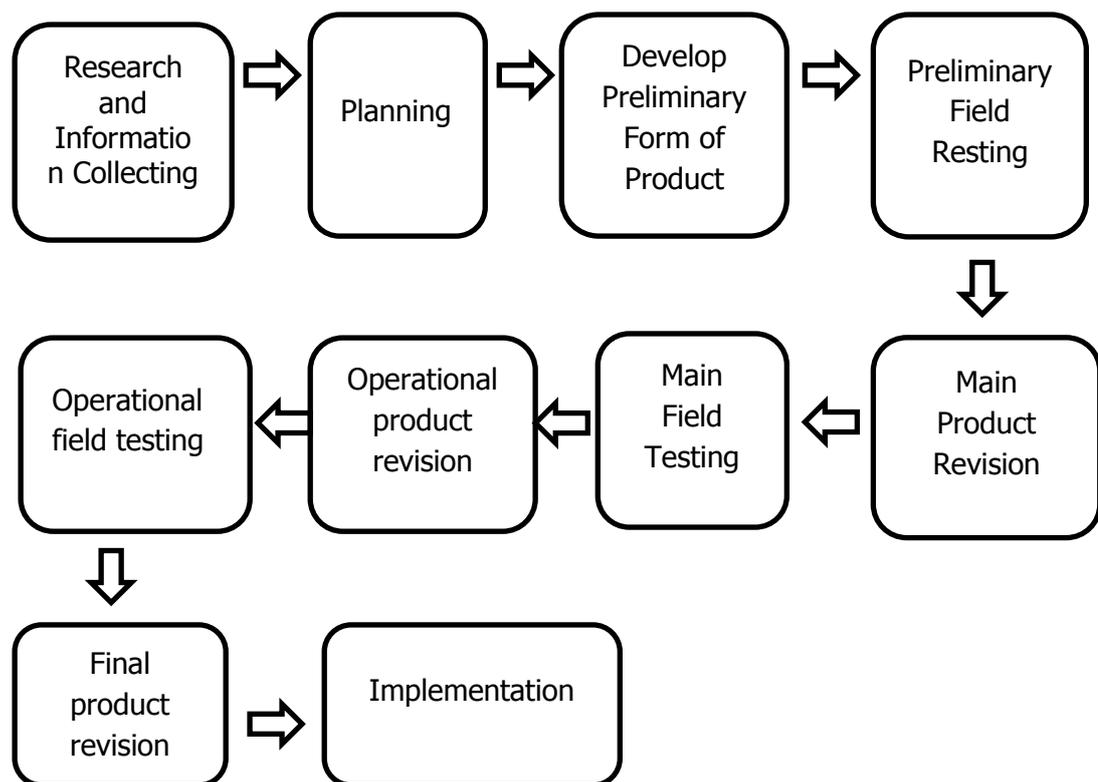
3.1 Model Pengembangan

Menurut Borg and Gall (1989: 624), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Atau dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan Pengembangan pendidikan (*R & D Education*) adalah model pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang prosedur dan produk baru, yang kemudian diujikan di lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria efektivitas yang ditentukan, kualitas, atau standar yang sama (Borg and Gall, 2003:569).

Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 297).

Berdasarkan beberapa pendapat pakar di atas, penulis menentukan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development (R&D)* Borg and Gall yang selanjutnya lebih dikenal dengan *research and development research (RDR)* dengan langkah-langkah diadaptasi oleh peneliti. Dalam model RDR dikelompokkan menjadi tiga kegiatan, yakni penelitian pendahuluan, pengembangan produk, dan uji efektivitas.

Prosedur dalam penelitian ini adalah mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Sugiono, 2015: 37) yang terdiri atas sepuluh langkah (tahap). Sepuluh tahap tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Bagan 1: Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Deevlopment* (R&D) menurut Borg dan Gall

3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tiga sekolah di Kabupaten Lampung Tengah yaitu SMK Negeri 1 Terbanggi Besar, SMK Negeri 3 Terbanggi Besar SMK Negeri 3 Terbanggi Besar pada siswa kelas X tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian dilaksanakan berdasarkan pertimbangan efisiensi waktu, tenaga, dan biaya.

3.3 Spesifikasi Produk Pengembangan

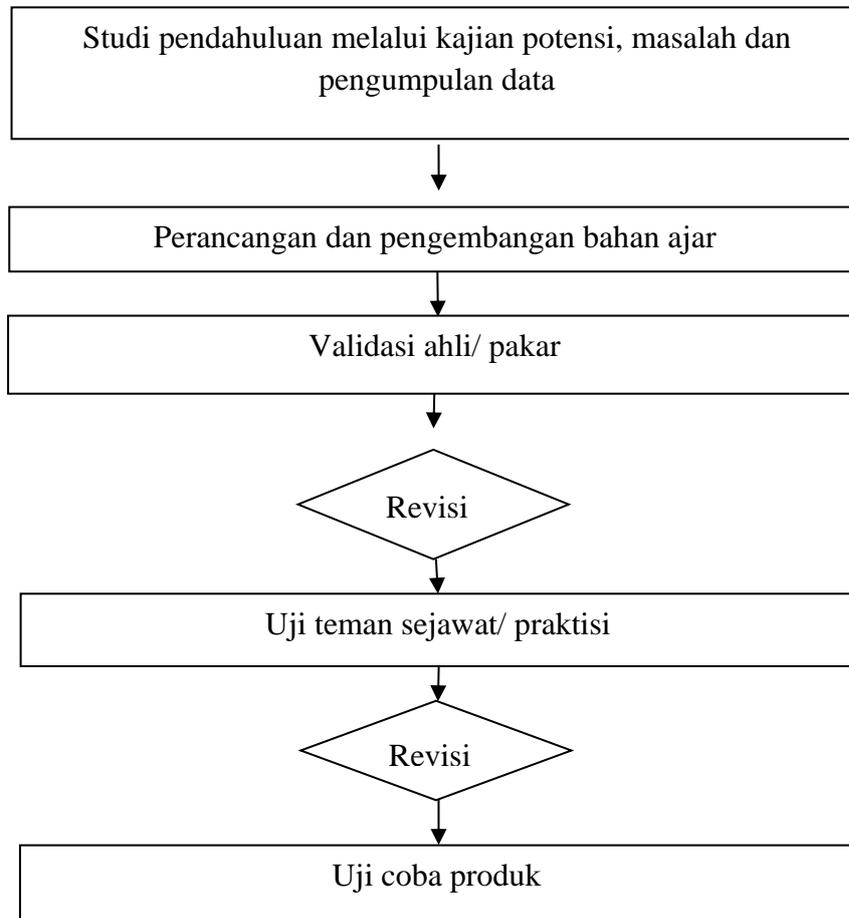
Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa LKPD materi *Bubalahan* untuk siswa kelas X SMK dengan spesifikasi sebagai berikut.

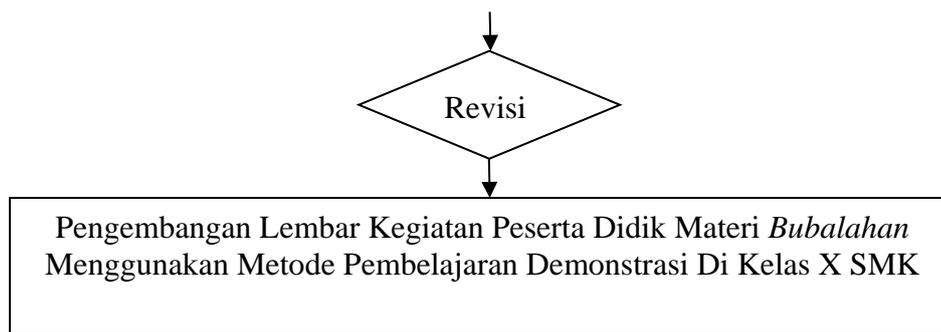
1. Lembar Kegiatan Peserta Didik adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik kelas X SMK.
2. Lembar kegiatan ini berisi petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan kompetensi dasar.
3. Lembar kegiatan ini digunakan untuk mata pelajaran Bahasa dan aksara Lampung untuk kelas X selama dua jam pelajaran. Lembar kegiatan ini digunakan sebagai pendamping buku paket yang digunakan dalam pembelajaran terkait pembelajaran *Bubalahan*.
4. Lembar kegiatan ini disusun dengan struktur judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas, dan langkah kerja, serta penilaian.

3.4 Langkah Penelitian Pengembangan

Peneliti mengadaptasi tahapan dalam model penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang dilaksanakan dalam tujuh tahap hingga dihasilkan LKPD yang layak untuk uji lapangan. Penelitian pengembangan ini dimulai dengan studi pendahuluan yang merupakan bagian *research* (R) pertama dalam RDR. Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan dan kondisi lapangan pembelajaran untuk dilakukan pengembangan bahan ajar. Hasil studi pendahuluan digunakan untuk mendesain dan mengembangkan produk. Desain pengembangan produk merupakan bagian *development* (D) dalam RDR.

Tahapan-tahapan hasil adaptasi Borg *and* Gall dikelompokkan dalam tahapan utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan dan evaluasi produk. Tahapan tersebut kemudian diuraikan dalam langkah-langkah berupa (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data kebutuhan bahan ajar; (3) pengembangan bahan ajar melalui perancangan (desain) produk dan mengembangkan bentuk produk awal; (4) evaluasi produk melalui validasi oleh ahli/ pakar yang relevan; (5) revisi rancangan produk hasil validasi; (6) uji coba produk pada teman sejawat dan uji coba kelas kecil dan revisi produk hasil uji coba dilanjutkan dengan uji coba lebih luas dengan kelas sesungguhnya (30 siswa); (7) melakukan revisi menjadi produk operasional berupa LKPD yang siap diuji efektivitas penggunaannya.





Gambar 3.2 Tahapan-tahapan Penelitian Pengembangan LKPD

3.4.1 Studi Pendahuluan

Penelitian dan pengembangan bahan ajar dimulai dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan potensi dan masalah yang ada dalam pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung *Bubalahan* dan pengumpulan data yang digunakan untuk mengembangkan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) untuk siswa SMK Kelas X di Kabupaten Lampung Tengah. Analisis potensi dan masalah pembelajaran diamati berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dan wawancara kepada guru dan siswa mengenai penggunaan LKPD saat ini dan pengembangan yang diharapkan. Pengumpulan data pengembangan LKPD melalui *review* produk LKPD yang ada dan analisis konsep materi pengembangannya.

Fokus yang penting dalam studi pendahuluan ini adalah didapatkannya deskripsi kebutuhan tentang LKPD dalam materi *Bubalahan* di kelas X SMK. Dasar deskripsi kebutuhan ini adalah hasil wawancara kebutuhan tentang perlunya LKPD. Wawancara ditujukan kepada guru bahasa dan aksara Lampung dan peserta didik di SMK.

Hasil observasi dan wawancara tersebut dianalisis untuk mendapatkan deskripsi yang tepat tentang kondisi pembelajaran, bahan ajar, dan LKPD. Hasil analisis

kebutuhan bahan ajar yang diperlukan, yaitu LKPD yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik SMK.

3.4.2 Perancangan dan Pengembangan Produk

Perancangan LKPD dimulai dengan menentukan peta kebutuhan LKPD disusun berdasarkan analisis kebutuhan materi yang harus disiapkan dalam LKPD. Struktur LKPD secara umum adalah sebagai berikut: judul, petunjuk belajar (petunjuk siswa), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas, langkah-langkah kerja, dan penilaian.

Setelah desain struktur bahan ajar dan panduan penggunaan bahan ajar telah ditetapkan, langkah berikutnya adalah pembuatan produk awal dalam bentuk LKPD. Revisi rancangan awal bahan ajar berupa LKPD ini ketika terdapat ketidaksesuaian rancangan dengan kelayakan pembelajaran. Tahap validasi materi bubalahan direvisi kembali sehingga layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan serangkaian pengujian sebagai proses evaluasi pengembangan produk.

3.4.3 Evaluasi Produk

Evaluasi pengembangan LKPD ini dilakukan dalam empat tahap, yakni (1) uji ahli/pakar yang relevan dengan bidang kajian, (2) uji teman sejawat yaitu guru bidang studi bahasa dan aksara Lampung di SMK, (3) uji coba dalam skala kecil (10 siswa), dan (4) uji coba dalam skala luas (1 kelas = 30 siswa).

- 1) Penilaian LKPD oleh ahli/ pakar.

Pelaksanaan uji ahli/ pakar dimaksudkan untuk memperoleh masukan dari ahli/ pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang

relevan. Dalam konteks ini uji ahli/ pakar dilakukan kepada ahli materi dan ahli teknologi pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap produk yang dihasilkan berupa validasi para ahli sebelum digunakan pada tahap implementasi. Hasil uji ahli/ pakar berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk pengembangan. Pengujian dilakukan dengan teknik diskusi, dan angket penilaian produk. Hasil uji dimanfaatkan untuk merevisi desain produk hingga diperoleh desain produk yang layak.

2) Penilaian teman sejawat/ praktisi

Uji teman sejawat atau praktisi pembelajaran dilakukan untuk memperoleh masukan dari guru-guru Bahasa dan Asksara Lampung di SMK. Pengujian ini bertujuan untuk menjangkau respon guru terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian meliputi bahasa, kesesuaian isi, kemenarikan penyajian dan kegrafikan diukur menggunakan angket yang diisi oleh guru. Hasil observasi selanjutnya dianalisis secara deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif.

3) Uji coba dalam skala kecil

Uji coba terbatas dalam kelompok kecil (10 siswa) dilakukan untuk mengetahui respon siswa mengenai kelayakan penggunaan LKPD melalui angket uji kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan LKPD. Pelaksanaan uji dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Terbanggi Besar Lampung Tengah dan dimanfaatkan untuk merevisi rancangan produk LKPD sebelum diujikan dalam kelompok besar.

4) Uji coba produk

Uji coba kelompok besar dilakukan pada kelas pembelajaran (1 kelas= 30 siswa). Hasil pengujian diperoleh penilaian produk operasional berupa LKPD yang siap digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah uji coba dilakukan dengan cara berikut ini.

- a. Menyiapkan perangkat untuk uji coba (kriteria LKPD yang layak dan angket kelayakan).
- b. Menentukan responden uji coba peserta didik kelas X di SMK yang telah ditentukan.
- c. Menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengimplementasikan LKPD dalam pembelajaran.
- d. Menginformasikan kepada responden tentang tujuan uji coba dan kegiatan yang harus dilakukan oleh responden.
- e. Melakukan uji coba sebagaimana kegiatan pembelajaran materi *bubalahan* menggunakan LKPD yang dihasilkan sebagai bahan ajarnya.
- f. Mengumpulkan data hasil uji coba lembar angket uji daya tarik.
- g. Mengolah data dan menyimpulkan hasilnya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menelaah dokumen-dokumen yang berkaitan dengan bahan ajar *Bubalahan* untuk peserta didik SMK. Dokumentasi dilakukan di kelas di beberapa SMK, perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, LKPD, media, evaluasi, serta kondisi guru dan siswa dalam pembelajaran.

2. Observasi

Teknik observasi lapangan dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas. Tujuannya untuk memperoleh deskripsi kegiatan guru sebelum dan setelah menerapkan LKPD saat pembelajaran.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk mengetahui secara langsung kondisi pembelajaran yang dilakukan berkaitan dengan kebutuhan penggunaan LKPD pembelajaran *Bubalahan*.

4. Angket

Pemberian angket ditujukan kepada ahli/ pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan, guru-guru pelajaran Bahasa dan aksara Lampung SMK dan siswa kelas X yang menerima materi *Bubalahan*. Tujuan penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan deskripsi objektif tentang kelayakan LKPD yang dikembangkan dan daya tarik penggunaannya sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa untuk

belajar.

3.6 Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diteliti. Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut.

1. Lembar wawancara kebutuhan guru dan siswa, untuk mengetahui LKPD yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Angket Wawancara Guru terhadap Kebutuhan LKPD

No.	Aspek	Pertanyaan
1.	Ketersediaan bahan ajar	Apakah Bapak/Ibu menggunakan bahan ajar sebagai panduan siswa dalam kegiatan pembelajaran materi <i>bubalahan</i> ?
		Jika ada, apakah bahan ajar tersebut buatan sendiri?
		Jika tidak ada, apa panduan pembelajaran materi <i>bubalahan</i> yang biasa digunakan?
2.	Kesesuaian dengan kompetensi inti pembelajaran	Apakah panduan kegiatan belajar siswa yang digunakan sudah sesuai dengan KI dan KD pembelajaran materi <i>bubalahan</i> ?
		Jika tidak sesuai, apa kekurangan panduan kegiatan tersebut yang masih harus diperbaiki atau dilengkapi?
3.	Penyajian	Apakah bahan ajar yang digunakan memudahkan Bapak/Ibu dalam mencapai tujuan belajar siswa
		Apakah bahan ajar memberikan panduan langkah-langkah belajar <i>bubalahan</i> secara kontekstual?
		Adakah Bapak/Ibu mengalami kendala selama memberikan materi <i>bubalahan</i> menggunakan panduan yang ada?
		Jika ada, kendala apa yang mendasari kesulitan mengajarkan materi <i>bubalahan</i> .
4.	Pengayaan materi	Apakah panduan kegiatan belajar siswa yang digunakan memberikan pengayaan materi?
		Jika ada, pengayaan seperti apa yang disajikan dalam materi <i>bubalahan</i> ini?
		Jika tidak ada, pengayaan seperti apa yang diinginkan dalam pembelajaran materi <i>bubalahan</i> ?
		Apakah Bapak/Ibu membutuhkan panduan kegiatan dalam bentuk LKPD untuk membantu membelajarkan materi <i>bubalahan</i> pada siswa?

Selain pada guru, wawancara juga dilakukan pada siswa untuk mengetahui kebutuhan LKPD sebagai panduan pembelajaran materi *bubalahan*.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Wawancara Siswa Terhadap Kebutuhan LKPD

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Ketersediaan LKPD	Apakah Anda menggunakan LKPD sebagai panduan kegiatan pembelajaran <i>bubalahan</i> ?
		Jika tidak ada, apa panduan pembelajaran <i>bubalahan</i> yang biasa digunakan?
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Apakah panduan kegiatan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran <i>bubalahan</i> ?
		Jika tidak sesuai, apa kekurangan panduan kegiatan tersebut yang masih harus diperbaiki atau dilengkapi?
3.	Penyajian	Apakah LKPD yang digunakan memudahkan siswa mencapai tujuan belajar siswa?
		Apakah LKPD memberikan panduan pada pembelajaran materi <i>bubalahan</i> ?
		Jika ya, apakah LKPD <i>bubalahan</i> memaparkan contoh yang sesuai dengan keadaan di sekitar kita?
		Apakah siswa mengalami kendala memahami materi <i>bubalahan</i> dalam menggunakan panduan yang ada?
		Jika ada, kendala apa yang mendasari kesulitan memahami materi <i>bubalahan</i> ?
		Apakah siswa membutuhkan panduan kegiatan dalam bentuk LKPD untuk memahami materi <i>bubalahan</i> ?

- Validasi pakar/ ahli melalui angket uji pakar/ ahli untuk menilai kelayakan LKPD yang dihasilkan. Angket berupa lembar instrumen evaluasi formatif LKPD pada panduan penyusunan bahan ajar Depdiknas (2008: 16).

Tabel 3.3
Instrumen Evaluasi Formatif LKPD Materi *Bubalahan*

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				Tanggapan/ Saran Perbaikan
		SR (4)	R (3)	KR (2)	TR (1)	
A	Kesesuaian dengan Silabus					
1	Bahan ajar menggunakan bahasa yang mudah dipahami.					
2	Bahan ajar menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan EBI.					
3	Bahan ajar menggunakan kalimat-kalimat yang efektif.					
4	Bahan ajar menggunakan paragraf-paragraf yang tidak terlalu panjang.					
B	Isi Bahan Ajar					
5	Materi yang disajikan secara sistematis.					
6	Bahan ajar relevan dengan perkembangan zaman.					
7	Bahan ajar tidak hanya memuat teori saja, tetapi bisa diaplikasikan dalam praktik.					
8	Materi dalam bahan ajar disajikan secara <i>baik</i>					
9	Materi pembelajaran mengaitkan hal yang dipelajari siswa dengan kehidupan nyata.					
10	Materi pembelajaran disajikan dengan kehidupan di sekitar siswa					
11	Bahan ajar menyajikan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab siswa.					
12	Bahan ajar memudahkan dalam memahami materi pelajaran.					
13	Memberikan motivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran melalui pemodelan.					
C	Kemenarikan Penyajian					
14	Bahan ajar menyajikan materi secara menarik dan menyenangkan.					
15	Contoh-contoh dalam bahan ajar sesuai dengan lingkungan dan masalah anak didik.					
16	Materi disajikan secara runtut.					
17	Materi yang disajikan melibatkan siswa secara aktif.					

18	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum.					
19	Bahan ajar memuat glosarium.					
20	Bahan ajar didesain secara menarik dan menyenangkan.					
21	Bahan ajar menimbulkan motivasi belajar bagi anak.					
22	Bahan ajar disusun dengan memandu siswa bekerja sama dengan temannya.					
23	LKPD yang disusun memandu siswa untuk berkolaboratif.					
24	Bahan ajar yang disusun mendorong siswa untuk berkreaitif.					
25	Bahan ajar mengimplementasikan pengetahuan dalam praktik.					
26	Bahan ajar membantu siswa untuk menguasai materi pembelajaran secara maksimal.					
27	Materi disajikan dengan petunjuk cara melakukan secara jelas.					
28	Terdapat perintah menyelesaikan tugas secara kelompok.					
29	Bahan ajar disajikan dengan memberikan penilaian di akhir pembahasan.					
30	Mengajak siswa untuk melakukan kesimpulan tentang materi yang dibahas.					
31	Setiap akhir pembahasan, mengajak siswa untuk memikirkan kembali apa-apa yang telah dipelajari.					
32	Mengajak siswa untuk merefleksi diri tentang pemahaman yang didapat.					
D	Kegrafikan					
33	Bahan ajar memenuhi kelengkapan fisik anatomi buku, sampul, perwajahan awal.					
34	Memuat glosarium dan daftar pustaka.					
35	Memiliki ilustrasi dan penggunaan warna yang sesuai.					
36	Bahan ajar membangkitkan motivasi untuk belajar.					

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai berdasarkan kriteria Jika sangat relevan, maka kolom “SR” diberi tanda (√), skor 4, Jika relevan, maka kolom ”R” diberi tanda (√), skor 3, Jika kurang relevan,

maka kolom "KR" diberi tanda (√), skor 2, Jika tidak relevan, maka kolom "TR" diberi tanda (√), skor 1. Selain penilaian, validator ahli/ pakar juga memberikan saran perbaikan LKPD sehingga layak digunakan.

3. Angket penilaian teman sejawat/ praktisi untuk menilai kelayakan penggunaan LKPD dalam pembelajaran.

Tabel 3.4
Instrumen Penilaian Teman Sejawat/ Praktisi untuk Uji Coba LKPD

Indikator	Aspek	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
Bahasa	LKPD menggunakan bahasa yang mudah dipahami.					
	LKPD menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah EYD.					
	LKPD menggunakan kalimat-kalimat yang efektif.					
	LKPD menggunakan paragraf-paragraf yang tidak terlalu panjang.					
Isi LKPD	Materi yang disajikan sistematis					
	LKPD relevan dengan perkembangan zaman.					
	LKPD tidak hanya memuat teori saja, tetapi bisa diaplikasikan dalam praktik.					
	Materi dalam LKPD disajikan secara kontekstual sesuai dengan lingkungan belajar.					
	LKPD memudahkan dalam memahami materi pelajaran.					
Kemenarikan Penyajian	LKPD menyajikan materi secara menarik dan menyenangkan.					
	Contoh-contoh dalam LKPD sesuai dengan lingkungan dan masalah anak didik.					
	Materi disajikan secara runtut.					
	Materi yang disajikan melibatkan siswa secara aktif.					
	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum.					

Indikator	Aspek	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
	LKPD memuat glosarium.					
	LKPD menimbulkan motivasi belajar bagi anak.					
Kegrafisan	LKPD memenuhi kelengkapan fisik anatomi buku, sampul, perwajahan awal					
	Memuat daftar kepustakaan					
	Memiliki ilustrasi dan penggunaan warna yang sesuai					
	LKPD membangkitkan motivasi untuk belajar.					

Penilaian oleh teman sejawat/praktisi yaitu guru Bahasa Lampung yang dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai berdasarkan kriteria 1 = sangat tidak baik/sesuai, 2= kurang sesuai, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik/sesuai. Selain penilaian, guru sebagai pengguna LKPD juga memberikan saran perbaikan sehingga LKPD yang dikembangkan layak untuk digunakan.

4. Angket uji coba produk LKPD sebagai bahan ajar dalam pembelajaran *Bubalahan* yang diberikan kepada siswa. Angket diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap LKPD yang telah dihasilkan melalui dua tahap, yaitu uji kelas kecil dan uji kelas besar atau kelas pembelajaran sebenarnya. Tanggapan siswa pada kelas kecil menjadi masukan perbaikan sebelum diujicobakan pada kelas pembelajaran.

Penilaian angket dilakukan menggunakan skala *likert* dengan kriteria TM (Tidak Menarik/Sesuai) = 1, KM (Kurang Menarik/ Sesuai) = 2, M (Menarik/ Sesuai) = 3, SM (Sangat Menarik/ Sesuai) = 4.

Tabel 3.5
Instrumen Uji Coba LKPD kepada Siswa sebagai Pengguna

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Keterangan
		TM	KM	M	SM	
A. Kemerarikan LKPD						
1.	Apakah variasi penggunaan huruf (ukuran, bentuk, jenis dan warna) membuat LKPD menarik dipelajari?					
2.	Apakah ilustrasi yang ada membuat LKPD menarik dipelajari?					
3.	Apakah desain <i>lay out</i> membuat LKPD menarik dipelajari?					
4.	Apakah penggunaan variasi warna membuat LKPD menarik dipelajari?					
5.	Apakah dengan penggunaan gambar-gambar membuat LKPD menarik dipelajari?					
6.	Apakah kesesuaian permasalahan membuat LKPD menarik dipelajari?					
7.	Apakah dengan adanya contoh membuat LKPD menarik dipelajari?					
8.	Apakah kesesuaian gambar membuat LKPD menarik dipelajari?					
9.	Apakah format evaluasi dan tes formatif dalam LKPD menarik untuk dikerjakan?					
10.	Apakah format keseluruhan LKPD membuat LKPD menarik dipelajari?					
B. Kemudahan Penggunaan						
1.	Apakah cakupan isi LKPD mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					
2.	Apakah kejelasan isi LKPD mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					
3.	Apakah alur penyajian LKPD mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Keterangan
		TM	KM	M	SM	
4.	Apakah bahasa yang digunakan dalam LKPD dapat dipahami secara jelas sehingga mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					
5.	Apakah kejelasan pemaparan materi LKPD mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					
6.	Apakah petunjuk/ perintah/ panduan dalam LKPD dapat dipahami maksudnya secara jelas sehingga mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					
7.	Apakah pertanyaan-pertanyaan dalam LKPD dapat Anda pahami maksudnya secara jelas sehingga mempermudah penggunaan bahan ajar?					
C. Kemanfaatan LKPD Pembelajaran						
1.	Apakah LKPD membantu Anda meningkatkan minat mempelajari materi?					
2.	Apakah LKPD membantu Anda mempelajari materi secara lebih mudah?					
3.	Apakah evaluasi (uji kompetensi) yang ada membantu Anda mengetahui kemampuan konsep yang Anda kuasai?					

3.7 Analisis Data

Kegiatan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif berdasarkan hasil analisis dari ahli/ pakar, dan analisis data saat uji coba produk.

1. Uji kelayakan dari pakar/ ahli dan praktisi

Kegiatan analisis data dari hasil angket dilakukan dengan mencari rata-rata skor skala *likert* berdasarkan tiap-tiap aspek atau domain. Penilaian kuesioner dilakukan dengan kriteria 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 =

cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat baik. Hasil rata-rata penilaian angket tersebut kemudian dihitung berdasarkan rumus.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata
 n = jumlah penilaian
 $\sum X$ = jumlah skor
 (Sudjana, 2010:109)

Hasil penilaian kemudian dirata-ratakan dan dikelompokkan dalam tiga kategori penilaian seperti tersaji dalam tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6
Penilaian Kelayakan Pengembangan LKPD

No	Rentang Skor	Kriteria
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

(Sumber: Riduwan & Sunarto, 2009:23)

2. Uji kelayakan penggunaan LKPD

Data kualitatif diperoleh dari sebaran angket untuk mengetahui kelayakan penggunaan LKPD materi *Bubalahan* yang digunakan guru dalam menyampaikan materi untuk siswa kelas X SMK. Data kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan LKPD sebagai bahan belajar diperoleh dari uji coba terbatas kepada siswa sebagai pengguna. Angket respons terhadap penggunaan produk memiliki empat pilihan jawaban sesuai konten

pertanyaan. Tiap-tiap pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Skor penilaian ini dapat dilihat dalam tabel 3.7.

Hasil penilaian angket tersebut kemudian dihitung berdasarkan rumus:

$$\text{Nilai daya tarik} = \frac{\sum \text{ nilai yang dihasilkan}}{\sum \text{ nilai maksimal}} \times 100$$

Nilai yang didapat kemudian dikonversikan dalam kelompok kategori penilaian seperti tersaji dalam tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7
Konversi Penilaian Pengembangan LKPD

Kategori Persentase	Kategori
$75 \leq x \leq 100$	Sangat baik
$50 \leq x < 75$	Baik
$25 \leq x < 50$	Cukup baik
$0 \leq x < 25$	Kurang baik

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD materi *Bubalahan* di kelas X SMK menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi, yang dikembangkan mendapat kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal itu dibuktikan dengan rincian sebagai berikut.

Pertama, proses pengembangan LKPD materi *Bubalahan* di kelas X SMK menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi menggunakan pengembangan *Research and Development* (R&D) melalui beberapa tahapan yaitu: (1) potensi dan masalah dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan kondisi pembelajaran bahasa dan aksara Lampung di SMK khususnya kelas X, (2) pengumpulan data, Pengumpulan data pada LKPD materi *Bubalahan* melalui metode Demonstrasi pertama, dilakukannya tahap analisis terhadap kurikulum. Kedua, mengkaji berbagai referensi mutakhir terkait pengembangan LKPD, (3) desain produk, (a) membaca materi yang ada kemudian dianalisis untuk disesuaikan pada LKPD materi *Bubalahan* melalui metode Demonstrasi (b) pembuatan soal-soal LKPD yang disesuaikan dengan KD dan indikator, soal-soal terdiri atas soal untuk kegiatan individu, kegiatan berkelompok, evaluasi, (c) mendesain LKPD, (4) validasi desain dengan uji pakar merupakan evaluasi terhadap produk awal yang berhasil dikembangkan untuk melihat aspek isi LKPD dan tampilan LKPD, (5) revisi ahli materi, ahli media, dan praktisi, Revisi produk dilakukan setelah

koesioner mengenai kelayakan LKPD materi *Bubalahan* melalui metode demonstrasi mendapat penilaian dari siswa dari SMK Negeri 1 Terbanggi Besar, SMK Negeri 2 Terbanggi Besar, dan SMK Negeri 3 Terbanggi Besar, (6) uji coba produk, uji coba produk dilakukan dengan kelompok kecil 10 siswa yang diambil secara acak selanjutnya uji coba pada kelompok besar yaitu 30 siswa yang diambil secara acak, dan (7) Produk Akhir berupa LKPD cetak.

Kedua, produk yang dihasilkan dalam studi pengembangan ini berupa LKPD yang berisi serangkain materi, dan soal evaluasi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai *Bubalahan*. Kelayakan LKPD materi *Bubalahan* menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi di kelas X SMK yang telah dikembangkan penilaian berdasarkan penilaian ahli materi dengan jumlah total skor persentase penilaian 84,7% dengan karakteristik “sangat layak”, ahli media dengan jumlah total skor persentase penilaian 87,5% dengan karakteristik “sangat layak”, praktisi bahasa dan Aksara Lampung dengan jumlah total skor persentase penilaian 90,3% dengan karakteristik “sangat layak”, siswa kelas X SMK Negeri 1 Terbanggi Besar dengan jumlah total skor persentase penilaian 90,3% dengan karakteristik sangat layak, guru bahasa dan aksara Lampung SMK Negeri 2 Terbanggi Besar dengan jumlah total skor persentase penilaian 81,6% dan SMK Negeri 3 Terbanggi Besar 88,3% dengan karakteristik sangat layak dan 30 siswa kelas X SMK dari masing-masing sekolah yang dijadikan penelitian mendapatkan tingkat kelayakan yaitu “sangat layak”, jadi seluruh penilaian pada LKPD materi *Bubalahan* menggunakan metode pembelajaran demonstrasi mendapat hasil kriteria sangat layak dengan konversi penilaian pengembangan LKPD mendapat kategori “sangat baik”.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik, lebih giat lagi latihan secara mandiri di rumah.
2. Bagi guru dan sekolah, adanya LKPD materi *Bubalahan* dapat meningkatkan lagi penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik serta dapat memotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan LKPD Bahasa dan Aksara Lampung.
3. Bagi penelitian lain, perlu dikembangkan lebih lanjut penelitian pengembangan LKPD materi *Bubalahan* di kelas X SMK menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2008. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Ahmad Rohani & Abu Ahmadi. 1995. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad Mujin Nasih & Lilik Nur Kholidah. 2013. *Metode dan Teknik Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama
- Arsyad, 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grapindo Persada.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 2003. *Educational research: an introduction (7th ed)* New York: Longman, Inc.
- Charles M. Reigeluth, Alison A. Carr-Chellman. 2009. *Instructional-Design Theories and Models, Volume III*. New York. Routledge.
- Creemers, Bert P.M, Kyriakides, Leonidas. Sammons, Pam. *Methodological Advances in Educational effectiveness Research*. New York. Routledge
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta, Rineka Cipta
- Eveline Siregar & Hartini Nara. 2010. *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogot: Ghalia Indonesia
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herry, Sri Utami, dan Kartono. *Peningkatan Membaca Teks Percakapan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*. FKIP UNTAN
- Januszewski, Molenda 2008. *Education Technology A Definition with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group: New York
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Akademia Permata.

- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masturi Rulia, Edi Suyanto, dan Iqbal Hilal. 2016. *Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas Sswa dan Keterampilan Berbicara (Bubalah)*. Universitas Lampung
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 1989. *Media Pengajaran*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014. *Tentang Pelajaran Bahasa dan Sastra Lampung Sebagai Muatan Lokal Wajib Pada Jenjang Satuan Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah*. Bandar Lampung
- Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riyanto. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ruhimat, Toto. Dkk, 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Rusminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Depdiknas. Jakarta.
- Rustaman dan Wulan. 2007. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jurusan Pendidikan Biologi FPMIPA UPI Bandung.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sanusi, Ahmad Effendi. 1996. *Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- [Siagian, Sondang P](#) 2001. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Syaiful. 2020. *LKS Bahasa Lampung Kelas X*. Bandar Lampung: Gunung Pesagi

- Tim Penyusun. 2020. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung
- Tarigan. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Edisi Revisi. Bandung, Angkasa
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. (2007). *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*. Grasindo Intima: Bandung.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta, Balai Pustaka.
- Tri Oktaviani Khasanah. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Teks Percakapan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Gambar di Kelas V SD Negeri 1 Ngemplak Sleman DIY*. Universitas PGRI Yogyakarta berjudul
- Widjajanti, Endang. 2008. *Kualitas Lembar Kerja Siswa*. (Online), (staff.uny.ac.id/system/files/pengabdian/endang.../kualitas-lks.pdf), (diakses pada tanggal 24 November 2021).
- Zakiah Drajat dkk. 2009. *Metode Khusus Pengajaran*. Yogyakarta: Jakarta