

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BIOGRAFI TOKOH  
PENDIDIKAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE*  
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG  
SISWA KELAS 7 SMP KABUPATEN PRINGSEWU**

(Tesis)

Oleh

**MOHAMMAD RIDWAN**



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

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BIOGRAFI TOKOH PENDIDIKAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG SISWA KELAS 7 SMP KABUPATEN PRINGSEWU**

Oleh

**MOHAMMAD RIDWAN**

Terbatasnya pustaka pada materi biografi tokoh pendidikan untuk pembelajaran Bahasa Lampung kelas VII SMP Kabupaten Pringsewu menimbulkan kebutuhan peserta didik terhadap penggunaan modul yang bisa dipelajari secara mandiri. Tujuan penelitian menghasilkan produk pengembangan materi pembelajaran biografi tokoh pendidikan berbasis *articulate storyline* serta mendeskripsikan kelayakan produk untuk pembelajaran Bahasa Lampung kelas VII SMP. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan 7 tahapan, yaitu (1) Analisis Kebutuhan, (2) Pengumpulan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi akhir produk. Instrumen penilaian yang digunakan adalah lembar penilaian kelayakan menggunakan skala Likert yang dibuat dalam bentuk *checklist* untuk mengetahui kualitas modul dan respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif dari hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan uji coba respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang berbasis *Articulate storyline* ini mendapatkan kategori sangat layak. Kriteria kelayakan meliputi Bahasa pada e-modul, materi, kemenarikan, dan kegrafikan. Penilaian tersebut berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi guru Bahasa Lampung, dan 100 siswa kelas VII dari UPT SMPN 1 Adiluwih. Persentase kelayakan dari pengujian oleh ahli dan praktisi sebesar 92,7%, sedangkan persentase dari dua kali uji coba kepada siswa sebesar 91%.

**Kata kunci:** e-modul, bahan ajar, *articulate storyline*

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF LEARNING MATERIALS FOR BIOGRAPHY OF EDUCATIONAL FIGURE BASED ON ARTICULATE STORYLINE FOR LANGUAGE LEARNING STUDENTS OF CLASS 7 JUNIOR HIGH SCHOOL, PRINGSEWU DISTRICT**

**By**

**MOHAMMAD RIDWAN**

The limited materials on biographies of educational figures for class VII Lampung language learning at SMP Pringsewu Regency raises the need for students to use modules that can be studied independently. The aim of the research is to produce product development learning materials for biographies of educational figures based on an articulate storyline and to describe the feasibility of the product for learning Lampung language for class VII SMP. The research method used in this study is Research and Development (R&D) with 7 stages, namely (1) Needs Analysis, (2) Information gathering, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design revision, ( 6) Product trial, (7) Final product revision. The assessment instrument used was a feasibility assessment sheet using a Likert scale which was made in the form of a checklist to determine the quality of the module and student responses. The data analysis techniques used in this study were quantitative and qualitative from the validation results of material experts, media experts, practitioner experts, and student response trials. The results of the study show that the e-module based on Articulate storyline is in the very proper category. The eligibility criteria include language in the e-module, contents, attractiveness, and graphics. The assessment was based on the assessment of material experts, media experts, Lampung language teacher practitioners, and 100 class VII students from UPT SMPN 1 Adiluwih. The percentage of eligibility from testing by experts and practitioners was 92.7%, while the percentage from two trials to students was 91%.

**Key words: e-module, teaching materials, articulate storyline**

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BIOGRAFI TOKOH PENDIDIKAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG SISWA KELAS 7 SMP KABUPATEN PRINGSEWU

Oleh

MOHAMMAD RIDWAN

Cutikni pustaka di lom materi Biografi Tokoh Pendidikan guwai pembelajaran Bahasa Lampung kelas VII SMP Kabupaten Pringsewu ngekatongko kebutuhan mukhid guwai cancanan modul sai dapok dipakai belajakh tenggalan. Tujuan penelitian ngehasilko produk pengembangan materi pembelajaran biografi tokoh pendidikan berbasis *articulate storyline*, khik ngejelasko kelayakan produk guwai kelas VII SMP. Penelitian sai tipakai di lom penelitian hinji yakdo *Research and Development (R&D)* ngegunako pitu tahap, (1) potensi ghik masalah, (2) ngehimpun Informasi, (3) ngerancang produk, (4) nilai desain, (5) ngedandan desain, (6) nguji coba produk, (7) ngedandan produk. Instrumen sai tipakai yakdo lembar penilaian kelayakan ngegunako *skala likert* sai tisani dilom bentuk *checklist* guwai mansa informasi kualitas modul ghik respon siswa. Hasil penelitian nunjukko bahwa e-modul sai berbasis *Articulate Storyline* hinji mansa kategori “layak nihan”. Kriteria sai tipakai yakdoloh Bahasa di lom e-modul, materi, jama grafik. Penilaian hina budasagh penilaian anjak ahli materi, ahli media, praktisi guru Bahasa Lampung, jama 100 siswa kelas VII UPT SMPN 1 Adiluwih. Persentase kelayakan anjak pengujian jama ahli ghik praktisi yakdo 92,7%, sedangko persentase anjak khua uji coba produk jama siswa yakdo 91%.

**Kata kunci:** e-modul, bahan ajar, *articulate storyline*

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BIOGRAFI TOKOH  
PENDIDIKAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE*  
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG  
SISWA KELAS 7 SMP KABUPATEN PRINGSEWU**

Oleh

**MOHAMMAD RIDWAN**

Tesis

Sebagai 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  
2023**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BIOGRAFI TOKOH PENDIDIKAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG SISWA KELAS 7 SMP KABUPATEN PRINGSEWU**

Nama Mahasiswa : **Mohammad Ridwan**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1923045001**

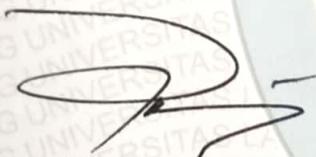
Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

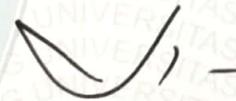
**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing 1,



**Dr. Tuntun Sinaga, M.Hum.**  
NIP 19600622 198603 1 001

Pembimbing 2,



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

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan  
Pendidikan Bahasa dan Seni,



**Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.**  
NIP 19700318 199403 2 002

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Bahasa  
dan Kebudayaan Lampung,



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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji  
Ketua

: Dr. Tuntun Sinaga, M.Hum.



Sekretaris

: Dr. Farida Ariyani, M.Pd.

Anggota Penguji

: I. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.



II. Dr. Ade Imelda Frimayanti, M.Pd.I.



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001



3. Direktur Program Pascasarjana,

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis: 5 Juni 2023

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

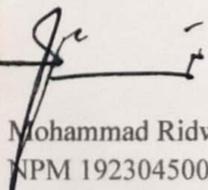
nama : Mohammad Ridwan  
NPM : 1923045001  
judul Tesis : Pengembangan Materi Pembelajaran Biografi Tokoh Pendidikan Berbasis *Articulate Storyline* untuk Pembelajaran Bahasa Lampung Siswa Kelas 7 SMP Kabupaten Pringsewu  
program studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung  
jurusan : 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 akademik.
2. dalam karya tulis 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, Juni 2023



  
Mohammad Ridwan  
NPM 1923045001

## RIWAYAT HIDUP



Mohammad Ridwan, lahir di Lampung Tengah, 29 Januari 1990. Penulis merupakan anak Pertama dari empat bersaudara, buah hati pasangan Kholidi HS dan Masyani. Penulis menempuh pendidikan dasar di SD Negeri Wayakrui, pendidikan menengah di SMP Negeri 1 Kalirejo dan SMA Negeri 1 Kalirejo. Penulis melanjutkan studi di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Universitas Lampung (2008—2012). Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan pascasarjana pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

## MOTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ ۚ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar."  
(Q.S Al-Baqarah [2]: 153)

## **PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillahirobbil alamin*, puji syukur kepada Allah Subhanahuwataala yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini, kupersembahkan karya ini kepada orang-orang yang kusayangi.

1. Keluargaku (orang tua, kakak-adik, Istri dan anak-anakku) yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan pendidikan ini.
2. Teman-teman kuliah di MPBKL, terima kasih untuk semua dukungan dan bantuan kalian selama ini, semoga Allah meringankan segala usaha kita.
3. Semua guru, dosen, pendidik dan almamater tercinta, Terima kasih Bapak Ibu atas semua jasa kalian, terima kasih atas semua ilmu yang kalian ajarkan dan semua motivasi hidup yang kalian tanamkan kepadaku, semoga Allah selalu memberkahi setiap perjalanan dan memudahkan segala urusan bapak dan ibu semua.

## SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT berkat rahmat dan Hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Tesis ini berjudul “Pengembangan Materi Pembelajaran Biografi Tokoh Pendidikan Berbasis *Articulate Storyline* untuk Pembelajaran Bahasa Lampung Siswa Kelas 7 SMP Kabupaten Pringsewu”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan tesis ini banyak dibantu oleh berbagai pihak, terutama dosen pembimbing, oleh karena itu, penulis sampaikan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, M.Hum., 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 dan Pembimbing 2 dalam menyelesaikan tesis ini.
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 peneliti untuk segera menyelesaikan tesis ini.
7. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku pembahas yang telah memberikan saran dan kritik sehingga tesis ini dapat di selesaikan.
8. Keluarga besar UPT SMPN 1 Adiluwih tempat penelitian dilakukan.
9. Bapak H. Samsul Ma'arif dan H. Moh. Ghufron sebagai narasumber dalam proses penyelesaian tesis ini.
10. Keluargaku yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa untuk keberhasilanku dalam menyelesaikan studi di Universitas Lampung.
11. Rekan-rekan mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga kritik dan saran yang sifatnya membangun dapat berguna untuk perbaikan penulisan di masa datang. Peneliti berharap mudah-mudahan tesis ini dapat bermanfaat.

Bandarlampung, Juni 2023  
Penulis,

Mohammad Ridwan  
NPM 1923045001

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>ix</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>x</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
<b>II. LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Bahan Ajar .....	10
2.1.1 Prinsip Bahan Ajar.....	11
2.1.2 Jenis Bahan Ajar .....	11
2.1.3 Manfaat Bahan Ajar.....	12
2.1.4 Pengembangan Bahan Ajar.....	13
2.2 Modul/ E-Modul .....	14
2.2.1 Fungsi E-Modul .....	14
2.2.2 Karakteristik E-Modul.....	15
2.2.3 Keunggulan dan Kelemahan E-Modul .....	17
2.2.4 Prinsip Pengembangan E-Modul.....	17
2.2.5 Prosedur Penyusunan E-Modul .....	18
2.3 <i>Articulate Storyline 3</i> .....	20
2.4 Biografi.. .....	21
2.4.1 Pengertian Biografi .....	21
2.4.2 Unsur Pembangun Biografi.....	22
2.4.3 Struktur Teks Biografi .....	22

2.4.4 Kriteria Seorang Tokoh.....	23
2.4.5 Model Pembelajaran Discovery Learning .....	24
2.4.6 Bahasa dan Kebudayaan .....	26
2.4.7 Penelitian Terdahulu .....	28
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian .....	30
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	32
3.3 Jenis Data .....	37
3.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data .....	40
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	44
4.2 Pembahasan .....	69
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	75
5.2 Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Instrumen Validasi E-Modul.....	20
2.2 Relevansi Penelitian.....	29
3.1 Kisi-Kisi Pertanyaan dalam Angket.....	33
3.2 Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara.....	34
3.3 Instrumen Validasi Produk.....	38
3.4 Instrumen Uji Coba Produk.....	39
3.5 Aturan Pemberian Skor.....	41
3.6 Skala Kelayakan.....	42
3.7 Aturan Pemberian Skor.....	42
3.8 Skala Kelayakan.....	43
4.1 Hasil Pengisian Angket Tentang Bahan Ajar.....	45
4.2 Indikator Kelayakan Tokoh.....	48
4.3 Kisi-kisi pertanyaan wawancara.....	49
4.4 Unsur-Unsur Kebudayaan yang Ada pada Teks Biografi.....	54
4.5 Perangkat pengembangan bahan ajar.....	55
4.6 Desain E-Modul.....	56
4.7 Daftar Nama Validator.....	60
4.8 Hasil Validasi Ahli Materi dan Kebahasaan.....	61
4.9 Hasil Validasi Ahli Tampilan.....	62
4.10 Hasil Validasi Praktisi.....	63
4.11 Masukan terhadap e-modul.....	64
4.12 Revisi Produk.....	65
4.13 Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	65
4.14 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	65
4.15 Penjelasan Kelayakan Tokoh.....	70
4.16 Desain E-Modul.....	71
4.17 Tabel Kelayakan.....	74
4.18 Kelayakan Produk berdasarkan Uji Ahli.....	74
4.19 Kelayakan Produk berdasarkan Uji Coba Siswa.....	74

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahan ajar merupakan inti dari kurikulum yang berfungsi sebagai alat pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran. Bagi guru, bahan ajar akan mempermudah guru dalam mengorganisasikan pembelajaran di kelas. Sedangkan bagi siswa bahan ajar digunakan sebagai pegangan dalam penguasaan materi pelajaran untuk mencapai kompetensi yang dicanangkan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai kebutuhan siswa.

Teknologi membawa tantangan baru untuk mengajar, termasuk mengembangkan pengetahuan terhadap teknologi dan integrasinya dengan konten, pengajaran, dan pembelajaran (Fuad, dkk., 2019:2). *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) adalah salah satu solusi yang dapat membantu guru berinovasi dalam pembelajaran (Fuad, dkk, 2023:4). Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini mengharuskan guru untuk menambah satu klasifikasi ragam bahan ajar, yaitu bahan ajar yang memanfaatkan jaringan internet/web dan bahan ajar elektronik/digital (Pribadi, 2017: 7).

Modul elektronik (e-modul) adalah salah satu variasi media agar peserta didik tertarik dengan kegiatan belajar. Hakikat e-modul adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu. E-modul disajikan dalam format elektronik, di mana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program. E-modul juga dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi, dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar (Kemendikbud, 2017:3).

Berdasarkan hakikat e-modul tersebut, bahan ajar sejenis ini sangat sesuai dengan tuntutan kecakapan abad 21. Dalam pembelajaran abad 21 pembelajaran diarahkan pada ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga menuntut sumber daya manusia sebuah negara untuk menguasai berbagai bentuk keterampilan, termasuk didalamnya keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berkreasi (*creativity*), bekerjasama (*collaboration*) dan berkomunikasi (*communication*) dalam pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengembangkan media pembelajaran berupa bahan ajar (Lasmiyati & Harta, 2014). Pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran perlu dilakukan, agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien (Lukman & Ishartiwi, 2014:9). Kaitan peran guru dalam proses pembelajaran, Gage dan Berliner (dalam Suyono dan Hariyanto) melihat ada tiga fungsi utama guru dalam pembelajaran, yaitu sebagai perencana (*planner*), pelaksana dan pengelola (*organizer*) dan penilai (*evaluator*). Peserta didik sebagai orang/individu yang mendapat pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan agar tumbuh dan berkembang dengan baik serta mempunyai kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidiknya. (Mustari, 2015:108). Sedangkan peran bahan ajar adalah alat yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Usaha yang maksimal tentu sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut. Namun, yang terjadi di lapangan tak semulus yang diharapkan. Komponen-komponen yang disebutkan di atas belum bisa maksimal proses pembelajaran. Mulai dari masalah pada pendidik yang berimbas pada peserta didik hingga bahan ajar yang tersedia.

Masalah pertama adalah pada kualitas pendidik. Pengalaman penulis selama mengajar dari 2013—2020 di Lampung Tengah, pada forum Kelompok Kerja Guru (KKG) Bahasa Lampung Kecamatan, tidak ada satu pun guru yang mengajar Bahasa Lampung yang bersuku Lampung. Memang ini bukanlah faktor

utama dalam pembelajaran. Namun, ini akan menjadi faktor yang penting karena belum adanya lulusan dari pendidikan Bahasa Lampung.

Masalah yang ditemui ini sejalan dengan masalah yang diungkapkan oleh Forum Komunikasi Guru Bahasa Lampung (FKGBL) pada media elektronik *teraslampung.com*. Mereka mengungkapkan beberapa kendala dalam pelaksanaan Pergub nomor 39 tahun 2014. Beberapa kendala tersebut adalah tidak adanya lulusan S1 Bahasa Lampung dan ditutupnya sertifikasi guru Bahasa Lampung. Kendala-kendala tersebut tentu berdampak pada peserta didik yang tidak bisa maksimal menyerap ilmu yang mereka dapatkan.

Masalah yang kedua adalah minimnya bahan ajar bahasa Lampung. Pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari oleh peserta didik pada umumnya disampaikan dengan menggunakan bahan ajar. Pribadi (2017:3) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah sesuatu yang berisi informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Hal ini tentu tidak baik untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Tujuan yang diharapkan oleh pemerintah daerah bisa saja tidak tercapai karena perbedaan bahan ajar yang digunakan di tiap sekolah. Hal ini menunjukkan pentingnya peran bahan ajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Permasalahan ini juga penulis temukan di beberapa sekolah di Provinsi Lampung. Penulis menemukan perbedaan bahan ajar yang dipakai di sekolah A dan B. Bahkan, masih ada sekolah yang menggunakan bahan ajar (modul-modul lama) sebagai referensi mengajar Bahasa Lampung. Ini menjadi masalah karena acuan kompetensi pada bahan ajar tersebut tidak sama dengan yang diharapkan oleh pemerintah daerah.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam konsep merdeka belajar sangat menggaungkan peran teknologi dalam pembelajaran. Dirjen Kemdikbud (2020:2) mengungkapkan bahwa kompetensi peserta didik harus disiapkan guna memenuhi tuntutan zaman dan perkembangan pesat teknologi. Proses pembelajaran yang

inovatif harus diciptakan agar peserta didik meraih capaian optimal pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pada era industri 4.0, peran teknologi dalam pendidikan sangat kita rasakan. Sudah bukan zamannya lagi jika seorang pendidik dan peserta didik tidak terlibat secara langsung dengan teknologi. Permendikbud nomor 22 tahun 2016 telah mengamanahi pendidik untuk senantiasa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pada poin ke-13 sangat jelas dipaparkan bahwa prinsip pembelajaran haruslah dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Sejalan dengan hal di atas, salah satu konsep dari kurikulum 2013 (K-13) adalah pembelajaran yang terintegrasi. Konsep ini pada hakikatnya menunjukkan pada keseluruhan, kesatuan, kebulatan, kelengkapan, kompleksitas yang ditandai dengan interaksi antar komponen-komponennya (Isnaini: 2021:169). Secara sederhana konsep integrasi dalam belajar adalah penyatuan beberapa mata pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Konsep integrasi ini dapat diaplikasikan pada bidang teknologi dan muatan pelajaran lain. Salah satu muatan pelajaran yang ada di Provinsi Lampung adalah Bahasa Lampung. Bahasa Lampung adalah salah satu muatan lokal yang diajarkan di Provinsi Lampung. Permendikbud nomor 79 tahun 2014 telah memberikan mandat kepada pemerintah daerah untuk mengatur keberadaan muatan lokal dalam Kurikulum 2013 (K-13). Dalam peraturan ini telah diarahkan bahwa pembelajaran bahasa setempat dapat dijadikan sebagai muatan lokal K-13. Pemerintah Provinsi Lampung pun menyambut baik dengan menerbitkan Permendikbud nomor 79 tahun 2014. Peraturan Gubernur ini dikeluarkan sebagai landasan mata pelajaran bahasa dan aksara Lampung sebagai muatan lokal wajib pada jenjang satuan pendidikan dasar dan menengah.

Muatan pembelajaran pada Bahasa Lampung mengacu pada empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keterampilan-keterampilan tersebut memang harus dipelajari karena nilai-nilai yang terkandung dalam aspek tersebut sangat bermakna untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Sebagai bentuk nyata agar proses di atas dapat terwujud, tentu harus ada sinergisitas antara pemerintah dan komponen-komponen yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Komponen-komponen yang dimaksud adalah para pendidik, peserta didik, dan bahan ajar yang digunakan.

Pemerintah telah mewajibkan pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung untuk jenjang dasar dan menengah. Diwajibkannya pembelajaran Bahasa Lampung oleh pemerintah, seharusnya diiringi dengan diterbitkannya pula bahan ajar yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Namun, bahan ajar ternyata menjadi salah satu kendala dalam proses belajar. Belum diterbitkannya sebuah modul atau bahan ajar yang sesuai oleh pemerintah, membuat para pendidik menggunakan bahan ajar atau modul yang banyak dijual di pasaran.

Salah satu kompetensi yang ada pada kurikulum tingkat menengah adalah menanggapi dan mengungkapkan isi narasi biografi tokoh sesuai dengan kaidah-kaidahnya secara lisan dan tulisan. Materi pokok dalam kompetensi ini adalah biografi tokoh yang ada di Provinsi Lampung. Biografi adalah buku riwayat hidup yang ditulis oleh orang lain. Materi tentang biografi mengajak kita untuk ikut berpikir (Fuad, 2012:24). Ketika kita mengikuti pengalaman seseorang dalam sebuah buku biografi, kita akan ikut memikirkan beberapa hal yang berkaitan dengan pengalaman tersebut. Kita akan berpikir apa yang akan dilakukan jika kita adalah sang tokoh. Kita juga akan belajar untuk bertindak dengan tepat ketika menghadapi situasi yang sama.

Materi biografi tokoh ini penting karena perlunya peserta didik mengenal lebih dalam tokoh-tokoh Lampung yang memiliki kontribusi besar untuk bumi Lampung. Dari banyaknya tokoh yang ada di Lampung, masih minim literasi yang menulis tentang biografi tokoh ini. Hal ini tentu akan membuat peserta didik tidak mendapat banyak referensi tentang tokoh-tokoh Lampung.

Sebagaimana pada konsep pembelajaran kontekstual bahwa guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Mahsun, 2014:267). Dengan ditampilkannya tokoh-tokoh Provinsi Lampung terlebih lagi jika mengerucut tokoh yang ada pada sebuah kabupaten, tentu penerapan pembelajaran kontekstual ini akan sangat terasa.

Berdasarkan temuan dari beberapa bahan ajar, tokoh yang pernah dimunculkan setidaknya ada dua tokoh, yaitu Radin Inten dan Abdoel Moeloek. Para tokoh tersebut layak dimunculkan karena memang berkontribusi besar untuk Provinsi Lampung. Namun, perlunya memunculkan tokoh-tokoh lain juga dibutuhkan agar peserta didik makin banyak mendapat informasi.

Setelah dipaparkan mengenai masalah pada pendidik dan bahan ajar, kini masalah juga muncul pada peserta didik. Masih lemahnya literasi siswa dalam membaca tentu menjadi faktor tidak tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Berbagai sebab tentu bisa kita temukan mengapa hal ini terjadi. Penyebab yang paling dominan adalah tidak tertariknya siswa dengan pelajaran Bahasa Lampung karena dianggap sulit dan tidak berkontribusi banyak dalam kehidupan sehari-hari. Tidak tertariknya siswa ini bisa disebabkan motivasi belajar yang kurang atau cara penyampaian materi yang monoton.

Pendidik harus benar-benar memahami situasi ini. Pendidik harus bisa mengikuti pola belajar siswa yang dikelilingi canggihnya teknologi. Pembelajaran yang monoton dengan membaca buku tentu tidak sesuai lagi dengan situasi yang dialami oleh peserta didik saat ini. Oleh karena itu, memodifikasi bahan ajar sangat dirasa perlu agar tujuan pembelajaran bisa dimaksimalkan.

Salah satu modifikasi bahan ajar adalah dengan mengembangkan modul elektronik. Modul elektronik ini akan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh para guru Bahasa Lampung yang kurang cakap dalam berbahasa Lampung secara lisan. Modul yang dapat disisipkan audio ini akan sangat membantu dalam

melisankan bahasa Lampung yang ada pada teks. Selain itu, siswa juga akan lebih paham karena dapat diulang terus menerus. Masalah kejenuhan dalam pembelajaran juga akan dapat diatasi dengan desain modul yang interaktif. Peserta didik lebih antusias dan diharapkan akan menjadi poin positif dalam kegiatan belajar.

Bahan ajar ini dikemas dalam bentuk digital. Penggunaan e-modul ini dapat dibaca dengan komputer, laptop, bahkan lewat telepon selular yang pada era ini menjadi “teman setia” peserta didik. Oleh karena ini, bahan ajar ini dinilai lebih praktis karena dapat digunakan di dalam ataupun di luar ruangan dan berisi materi yang memudahkan guru dan siswa daripada penggunaan bahan ajar cetak atau LKS.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, produk tesis dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang dirancang berbasis modul elektronik. Pengembangan bahan ajar ini diperlukan karena masalah-masalah yang telah dipaparkan di atas harus dicarikan sebuah solusi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pemilihan materi *biografi tokoh* ini juga diperlukan karena masih minimnya literasi tentang ketokohan yang dirancang dalam bahan ajar. Biografi tokoh pada bidang pendidikan tentu akan lebih kontekstual dan dekat dengan peserta didik.

Penelitian pengembangan bahan ajar seperti ini juga pernah dilakukan oleh Warsiyem (2016) dengan judul tesis *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Lampung Berbasis Teams Games Tournament*. Penelitian yang menggunakan desain model *Research and Development (R&D)* ini bertujuan untuk menyusun dan memaparkan produk berupa bahan ajar Bahasa Lampung. Penelitian senada juga pernah dilakukan oleh Nurfeni (2017). Dengan metode yang sama, penelitian yang dilakukannya juga menghasilkan produk berupa bahan ajar cetak Bahasa Lampung.

Dari beberapa penelitian terdahulu ini, penulis melihat ada kekosongan yang harus dilengkapi. Penulis menganggap bahwa bahan ajar berupa modul cetak

merupakan bahan ajar yang kurang sesuai dengan perkembangan teknologi yang berada di sekeliling peserta didik. Penulis menilai bahwa modul elektronik yang interaktif akan lebih dapat memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran Bahasa Lampung. Oleh karena itu, fokus penelitian yang akan dikembangkan pada tesis ini berjudul *Pengembangan Materi Ajar Biografi Tokoh Pendidikan Berbasis Articulate Storyline untuk Pembelajaran Bahasa Lampung Siswa Kelas VII SMP Kabupaten Pringsewu*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

- 1) Bagaimanakah pengembangan e-modul biografi tokoh berbasis *articulate storyline* untuk siswa kelas VII Kabupaten Pringsewu?
- 2) Bagaimanakah kelayakan pengembangan e-modul biografi tokoh berbasis *articulate storyline* untuk siswa kelas VII Kabupaten Pringsewu?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1) Menghasilkan produk pengembangan e-modul biografi tokoh berbasis *articulate storyline* untuk siswa kelas VII Kabupaten Pringsewu.
- 2) Mengetahui kelayakan pengembangan e-modul biografi tokoh berbasis *articulate storyline* untuk siswa kelas VII Kabupaten Pringsewu.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

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

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

- 2) Secara praktis pengembangan bahan ajar ini bermanfaat sebagai berikut.
  - a) Bagi pendidik, dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam memilih bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran di kelas.
  - b) Bagi peserta didik, sebagai alternatif sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Bahan Ajar**

Belajar merupakan sebuah proses internalisasi pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan oleh seseorang. Pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari tersebut pada umumnya disampaikan dengan menggunakan bahan ajar. Dalam konteks ini bahan ajar dapat dimaknai sebagai sesuatu yang berisi informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Smaldino (dalam Pribadi, 2017:3) mengatakan bahwa dalam aktivitas pembelajaran, bahan ajar berperan sebagai medium yang menjadi perantara proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari narasumber kepada orang yang belajar atau *learner*.

Banyak pendapat yang menyatakan bahwa bahan ajar pada dasarnya memiliki kaitan erat dengan media pembelajaran. Pandangan ini tidak salah karena keduanya merupakan sarana yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar. Sejumlah ahli berpandangan bahwa bahan ajar adalah media yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh orang yang belajar atau learner.

Pada dasarnya bahan ajar yang dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kaidah-kaidahnya akan mampu meningkatkan daya ingat atau retensi peserta didik terhadap isi atau materi yang dipelajari. Contoh untuk hal ini adalah penggunaan ilustrasi gambar yang dibuat secara terintegrasi untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran. Bahan ajar tersebut tidak hanya mampu membantu dalam menjelaskan konsep yang dipelajari, tetapi juga dapat meningkatkan daya ingat atau retensi penggunaanya terhadap Isi atau materi pelajaran.

### **2.1.1 Prinsip Bahan Ajar**

Direktorat Pembinaan SMA (dalam Wicaksono, 2017) menyatakan bahwa prinsip bahan ajar setidaknya ada tiga, yaitu prinsip relevansi, prinsip konsistensi atau keajegan, dan prinsip kecukupan. Relevansi yang dimaksud adalah kesesuaian materi dengan tuntutan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Konsistensi adalah kesesuaian (jumlah/banyaknya) antara kompetensi dan bahan ajar. Jika kompetensi dasar yang ingin dibelajarkan mencakup keempat keterampilan berbahasa, maka bahan ajar yang dipilih juga mencakup keempat hal itu. Sedangkan prinsip kecukupan adalah materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

Sejalan dengan itu, Prastowo (2016) juga menyatakan bahwa prinsip bahan ajar hendaknya mencakup tiga prinsip, yaitu prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Maksud dari ketiga prinsip ini sama dengan penjabaran yang sudah ada pada paragraf sebelumnya. Dalam penelitian ini, penulis akan mengacu pada prinsip pengembangan bahan ajar menurut Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono, yaitu pengembangan level tiga. Peneliti akan melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang sudah ada, membuat produk, dan menguji produk tersebut.

### **2.1.2 Jenis Bahan Ajar**

Beragam bahan ajar dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik agar mampu mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan. Bahan ajar pada umumnya dapat diklasifikasikan menjadi bahan ajar cetak dan bahan ajar non-cetak. Contoh bahan ajar cetak, yaitu buku teks, modul, brosur, dan poster. Sedangkan bahan ajar non-cetak meliputi realia atau benda-benda sesungguhnya, seperti model, program audio, program video, dan program multimedia.

Perkembangan teknologi informasi saat ini berlangsung sangat pesat (Pribadi, 2019:7). Hal ini mengharuskan kita untuk menambah satu klasifikasi ragam bahan ajar, yaitu bahan ajar yang memanfaatkan jaringan internet atau web dan bahan ajar digital. Pendapat lain menyatakan bahwa tentang bahan ajar dapat diklasifikasi menurut bentuknya. Ada empat bahan ajar yang ia kemukakan, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, dan bahan ajar interaktif atau modul elektronik (Prastowo, 2016:40). Bahan ajar cetak adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. contohnya handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto atau gambar, dan model atau maket. Bahan ajar dengar atau program audio, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya kaset, radio, pringan hitam, dan *compact disc audio*. Bahan ajar pandang dengar atau audiovisual, yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya *video compact disk* dan film. Sedangkan bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya *compact disk interaktif*.

### **2.1.3 Manfaat Bahan Ajar**

Keberadaan bahan ajar memang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar sejatinya digunakan untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Warsiyem (2016) menyatakan bahwa bahan ajar sangat bermanfaat untuk guru dan siswa.

#### 1) Manfaat bagi guru

- a. Diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- b. Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh.

- c. Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
- d. Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
- e. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya.

## 2) Manfaat bagi siswa

- a. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- b. Kesempatan untuk belajar secara lebih mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
- c. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

### **2.1.4 Pengembangan Bahan Ajar**

Bahan ajar yang akan digunakan dalam aktivitas belajar dan pembelajaran perlu didesain dan dikembangkan selaras dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik. Pengembangan ini dilakukan untuk dapat mencapai hasil yang optimal. Selain itu, bahan ajar tersebut juga perlu diselaraskan dengan karakteristik peserta didik yang akan menempuh program pembelajaran. Proses pengembangan bahan ajar pada dasarnya merupakan sebuah aktivitas yang sistematis dan menyeluruh untuk menciptakan ragam bahan ajar yang dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam aktivitas pembelajaran. Dalam melakukan pengembangan bahan ajar, pendidik dan perancang program pembelajaran perlu melakukan langkah-langkah yang sistematis dan menyeluruh.

Banyak pendekatan atau proses desain dan pengembangan yang dapat digunakan untuk merancang dan memproduksi bahan ajar. Menurut Borg and Gall (1989: 624), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Hal ini 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).

## **2.2 Modul / E-Modul**

Kemendikbud (2017:3) menyatakan bahwa modul adalah bahan belajar yang disiapkan secara khusus dan dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu yang dikemas menjadi sebuah unit pembelajaran terkecil (modular) yang dapat digunakan pembelajar secara mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah ditetapkan. E-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

### **2.2.1 Fungsi Modul**

Hernawan, Permasih, & Dewi (2010: 7), menyatakan bahwa fungsi modul yaitu (1) mengatasi kekurangan sistem pembelajaran tradisional, (2) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) menambah kreativitas guru dalam menyiapkan pembelajaran mandiri, (4) mewujudkan prinsip maju berkelanjutan, (5) menciptakan belajar yang berkonsentrasi.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sukiman (2012) yang menyatakan bahwa modul adalah salah satu bahan ajar yang berfungsi sebagai berikut.

- 1) Adanya peningkatan motivasi belajar secara maksimal
- 2) Adanya peningkatan kreativitas guru mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan pelayanan individual yang lebih mantap
- 3) Dapat mewujudkan prinsip maju berkelanjutan secara terbatas
- 4) Dapat mewujudkan belajar yang lebih berkonsentrasi

- 5) Bersifat mandiri
- 6) Pengganti fungsi pendidik. Modul sebagai sumber belajar harus mampu menjelaskan materi pelajaran dengan utuh, baik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 7) Sebagai alat evaluasi. Modul dapat dijadikan sebagai alat evaluasi yang dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri untuk mengukur tingkat penguasaan terhadap materi yang telah dipelajari.
- 8) Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Maksudnya, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik.

### 2.2.2 Karakteristik E-Modul

Untuk menghasilkan modul yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas hasil belajar peserta didik, maka modul harus memperhatikan beberapa karakteristik. Menurut Kemendikbud (2017:3) karakteristik e-modul setidaknya mencakup beberapa poin di bawah ini.

#### 1) *Self Instructional*

Dalam hal ini peserta didik diharapkan dapat belajar sendiri dengan modul yang disiapkan dan tidak bergantung pada pihak lain. Senada dengan pendapat tersebut, Daryanto (2013: 9) karakteristik modul yang pertama adalah belajar mandiri (*self instruction*), sehingga dikatakan baik dan menarik maka modul harus;

- a) Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
- b) Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan kecil/spesifik, sehingga memudahkan peserta didik secara tuntas.
- c) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.
- d) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik.
- e) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik.
- f) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- g) Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
- h) Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assessment*).
- i) Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi.
- j) Terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

2) *Self Contained*

Maksudnya adalah seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan guru mempelajari materi pembelajaran yang tuntas karena materi dikemas menjadi satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu unit kompetensi harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.

3) *Stand Alone*

Maksudnya adalah bahwa modul yang dikembangkan tidak bergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain. Apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media lain secara bersama-sama akan mengakibatkan siswa tidak fokus dan kesulitan dalam belajarnya.

4) *Adaptif*

Maksudnya adalah bahwa modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

5) *User Friendly*

Modul hendaknya memiliki penjelasan atau penyajian yang mudah dimengerti, sehingga siswa dengan mudah mempelajari modul tersebut. Penggunaan bahasa yang sederhana, menggunakan istilah yang umum dan mudah dipahami merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

6) Konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.

7) Disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis komputer.

8) Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga disebut sebagai multimedia.

9) Memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi software.

10) Perlu didesain secara cermat (memperhatikan prinsip pembelajaran).

### 2.2.3 Keunggulan dan Kelemahan E-Modul

Sebuah produk pengembangan pastilah memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangan agar mampu dikembangkan lebih baik lagi dan kelebihan agar dapat dimanfaatkan secara maksimal. Berikut adalah keunggulan dan kelemahan e-modul (Kemendikbud, 2017:3—4).

- 1) Keunggulan
  - a) Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.
  - b) Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar, pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
  - c) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
  - d) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.
  - e) Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis.
  - f) Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial.
- 2) Kelemahan
  - a) Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.
  - b) Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya.
  - c) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu siswa membutuhkan.

### 2.2.4 Prinsip Pengembangan E-Modul

Kemendikbud (2017:4) menyatakan setidaknya terdapat enam belas poin prinsip pengembangan e-modul.

- 1) Diasumsikan menimbulkan minat bagi siswa.
- 2) Ditulis dan dirancang untuk digunakan oleh siswa.
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran (*goals & objectives*).

- 4) Disusun berdasarkan pola “belajar yang fleksibel”.
- 5) Disusun berdasarkan kebutuhan siswa yang belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.
- 6) Berfokus pada pemberian kesempatan bagi siswa untuk berlatih
- 7) Mengakomodasi kesulitan belajar.
- 8) Memerlukan sistem navigasi yang cermat.
- 9) Selalu memberikan rangkuman.
- 10) Gaya penulisan (bahasanya) komunikatif , interaktif, dan semi formal.
- 11) Dikemas untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- 12) Memerlukan strategi pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup).
- 13) Memiliki mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik.
- 14) Menunjang self asesment
- 15) Menjelaskan cara mempelajari buku ajar.
- 16) Perlu adanya petunjuk/pedoman sebelum sampai sesudah menggunakan e-modul.

### **2.2.5 Prosedur Penyusunan E-Modul**

Kemendikbud (2017:5—10) memaparkan prosedur untuk menyusun sebuah e-modul. Berikut adalah tahapannya.

#### 1) Tahap Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis silabus dan RPP untuk memperoleh informasi modul yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang telah diprogramkan. Nama atau judul modul sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP.

#### 2) Tahap Desain Modul

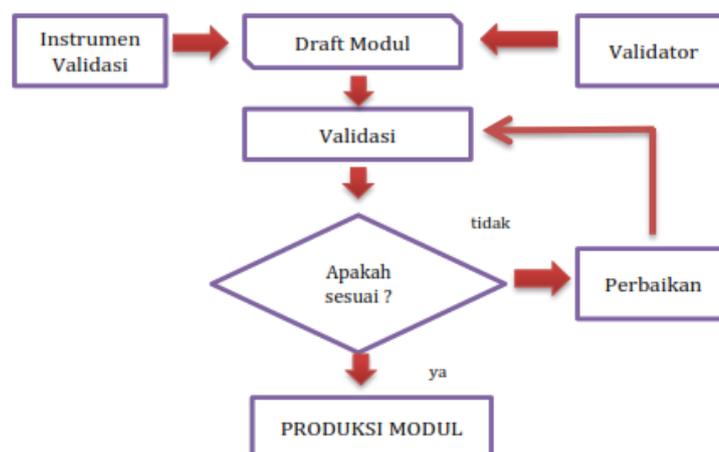
Penulisan modul dilakukan sesuai dengan RPP yang berbasis aktivitas belajar mandiri. Namun, apabila RPP belum ada, maka dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. Tetapkan kerangka bahan yang akan disusun. Tetapkan tujuan akhir (*performance objective*), yaitu kemampuan yang harus dicapai peserta didik setelah selesai mempelajari suatu modul. Tetapkan tujuan antara (*enable objective*), yaitu kemampuan spesifik yang menunjang tujuan akhir. Tetapkan sistem (skema/ketentuan, metoda, dan perangkat) evaluasi. Tetapkan garis-garis besar atau *outline* substansi atau materi untuk mencapai tujuan yang

telah ditetapkan, yaitu komponen-komponen: kompetensi (KI-KD), deskripsi singkat, estimasi waktu dan sumber pustaka. Bila RPP-nya sudah ada, maka dapat diacu untuk langkah ini.

Materi/substansi yang ada dalam modul berupa konsep/prinsip-prinsip, fakta penting yang terkait langsung dan mendukung untuk pencapaian kompetensi dan harus dikuasai peserta didik. Tugas, soal, dan atau praktik/latihan yang harus dikerjakan atau diselesaikan oleh peserta didik. Evaluasi atau penilaian yang berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai modul, kunci jawaban dari soal, latihan dan atau tugas.

Sebaiknya dalam pengembangan modul dipilih struktur atau kerangka yang sederhana dan yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Kerangka modul tersusun sebagai berikut.

- a) *Cover*
  - b) Pendahuluan yang setidaknya berisi KD, IPK, deskripsi singkat materi, petunjuk penggunaan e-modul.
  - c) Pembelajaran yang berisi kegiatan pembelajaran, tujuan, uraian materi, rangkuman, tugas, latihan, dan penilaian diri.
  - d) Evaluasi
- 3) Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan
- a) Alur Validasi dan Penyempurnaan E-Modul



**Gambar 2.1. Skema validasi dan penyempurnaan e-modul**

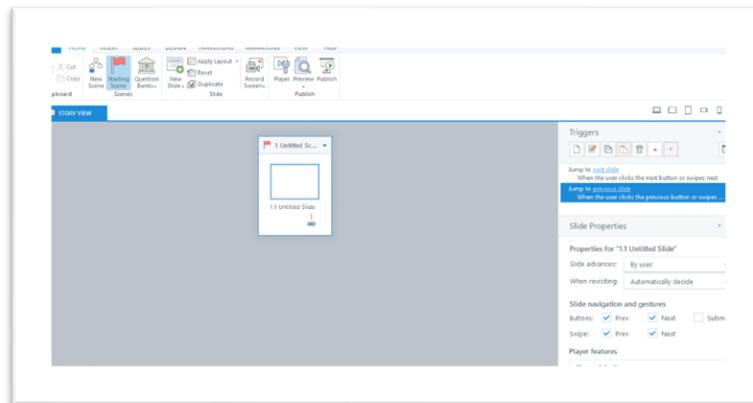
## b) Instrumen Validasi E-Modul

**Tabel 2.1. Instrumen Validasi E-modul**

No.	Komponen	Ada	Tidak	Ket.
1	Cover			
2	KD/IPK			
3	Deskripsi materi			
4	Petunjuk			
5	Kegiatan pembelajaran			
6	Tujuan Pembelajaran			
7	Uraian materi			
8	Rangkuman			
9	Tugas			
10	Latihan			
11	Penilaian diri			
12	Evaluasi			

**2.3 Articulate Storyline 3**

Untuk membuat sebuah modul elektronik atau bahan ajar interaktif, banyak alternatif *software* yang bisa kita gunakan. Salah satu di antaranya adalah *Articulate Storyline*. *Articulate storyline* merupakan salah satu *software* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *articulate storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone* maupun *handphone*.



**Gambar 2.2 (Halaman muka *articulate storyline*)**

*Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Sama halnya dengan *Microsoft Power Point*, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga memiliki fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan.

Keunggulan *Articulate Storyline* antara lain : 1) *Smart brainware* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara offline maupun online. 2) Gambar, animasi dan suara memiliki daya tarik tersendiri. 3) Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan seni dan kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik.

## 2.4 Biografi

Fokus topik bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah tentang biografi tokoh pendidikan. Di bawah ini akan diuraikan beberapa istilah yang berkaitan dengan topik.

### 2.4.1 Pengertian Biografi

Menurut Nugraha (2013: 1) biografi adalah sebuah kisah riwayat hidup seseorang, bisa berbentuk beberapa kata, beberapa baris kalimat, atau bisa juga dalam bentuk buku, ditulis dalam bahasa tutur atau gaya bercerita yang menawan dan mendekatkan antara pembaca dan tokoh yang disosokkan. Harahap (2014: 6) menyatakan bahwa biografi yaitu penelitian terhadap seorang tokoh dalam

hubungannya dengan masyarakat; sifat-sifat, watak, pengaruh pemikiran dan idenya, dan pembentuk watak tokoh tersebut selama hayatnya.

Sejalan dengan pengertian di atas, Sukirno (2016: 55) menyatakan bahwa biografi adalah tulisan yang isinya menceritakan atau mengisahkan kehidupan seseorang atau orang lain. Dalam tulisan tersebut juga berisi biodata dan riwayat hidup tokoh yang ditulis. Jadi, dapat dimaknai bahwa Biografi merupakan riwayat hidup tokoh yang ditulis oleh orang lain baik tokoh tersebut masih hidup atau sudah meninggal.

#### **2.4.2 Unsur Pembangun Biografi**

Sukirno (2016: 55) menyatakan bahwa unsur pembangun dalam biografi yaitu biodata atau identitas lengkap; pelaku; urutan peristiwa yang dialami; dan latar peristiwa. Berikut ini merupakan penjelasan dari unsur pembangun biografi:

- 1) Biodata atau Identitas lengkap dari tokoh yang akan ditulis. Biodata biasanya berisi nama, tempat tanggal lahir, profesi/pekerjaan, nama orangtua, dan tempat tinggal.
- 2) Pelaku yang akan ditulis. Pelaku dalam biografi sering disebut tokoh. Tokoh yang ditulis dapat laki-laki, dan perempuan, bahkan berdasarkan profesi.
- 3) Urutan peristiwa yang dialami tokoh. Peristiwa yang pernah dialami oleh tokoh dapat menarik perhatian pembaca.
- 4) Latar peristiwa yang dialami tokoh. Latar peristiwa yang dialami tokoh dapat membantu pembaca membayangkan apa yang terjadi pada tokoh, dari hasil yang ditulis penulis.

#### **2.4.3 Struktur Teks Biografi**

Teks biografi adalah teks paparan yang ditulis oleh orang lain. Teks ini ditulis dengan tujuan menyampaikan hal-hal yang dapat dijadikan keteladanan dari orang tersebut. Teks biografi ini biasanya merupakan teks pemaparan dari tokoh-tokoh terkenal. Proses penyusunan teks ini pun tidak sembarangan melainkan melalui pencarian data-data yang akurat.

Menurut Susanto (2014: 217-219), struktur teks biografi sebagai berikut:

- 1) Orientasi, merupakan bagian awal dari sebuah teks biografi yang menceritakan mengenai tempat dan tanggal lahir tokoh serta masa kecil tokoh.
- 2) Peristiwa atau masalah, dalam teks biografi, peristiwa atau masalah dapat di tuliskan menjadi beberapa paragraf dan berisi peristiwa hebat dan menakjubkan yang pernah dialami tokoh.
- 3) Reorientasi, merupakan penutup dalam teks biografi. Reorientasi biasanya berisi opini si Penulis dan biasanya bersifat opsional (bisa ada atau tidak).

#### **2.4.4 Kriteria Seorang Tokoh**

Dalam menulis biografi tokoh, penulis harus memandang sang tokoh dalam konteks seluruh kehidupannya, mulai dari lahir sampai sekarang. Penulisan biografi tokoh memungkinkan penulis memandang seseorang tokoh dalam hubungannya dengan sejarah zamannya dan menyelidiki bagaimana arus sosial, budaya, dan keagamaan, politik, dan ekonomi mempengaruhi dirinya. Peneliti dapat menemukan titik temu antara kehidupan seorang tokoh dengan sejarah masyarakatnya.

Tokoh adalah orang yang berhasil di bidangnya yang ditunjukkan dengan karya-karya monumental dan memiliki pengaruh pada masyarakat sekitarnya serta ketokohnya diakui secara “mutawatir” (Furchan, 11:2005). Dari batasan ini, tokoh harus mencerminkan empati indikator, yaitu :

- 1) Berhasil dibidangnya, istilah berhasil menunjuk pencapaian tujuan tertentu. Orang yang berhasil adalah orang yang mencapai tujuantujuan tertentu (baik tujuan jangka pendek maupun jangka panjang) berdasarkan potensi yang dimiliki dan aktivitas yang dilakukan sesuai dengan bidang yang digelutinya.
- 2) Memiliki karya-karya yang monumental, sebagai tokoh agama, ia harus memiliki karya-karya yang dapat diwariskan kepada generasi berikutnya, lebih berupa karya tulis maupun karya nyata dalam bentuk fisik maupun non fisik yang dapat dilacak jejaknya. Artinya karya itu masih dapat

dipertanggung jawabkan secara ilmiah bahwa itu merupakan karya sang tokoh.

- 3) Memiliki pengaruh terhadap masyarakat, artinya segala pikiran dan aktivitas sang tokoh betul-betul dapat dijadikan rujukan dan panutan oleh masyarakat dalam melaksanakan aktivitas kehidupan sesuai dengan bidangnya.
- 4) Ketokohnya diakui secara mutawatir, artinya dengan segala kekurangan dan kelebihan sang tokoh, sebagian besar warga masyarakat memberikan apresiasi positif dan mengidolakannya sebagai orang yang pantas menjadi tokoh atau ditokohkan untuk menyelesaikan berbagai persoalan sesuai dengan bidangnya.

Berdasarkan indikator di atas, maka seseorang yang layak untuk dijadikan subyek yaitu studi tokoh adalah orang yang populer di masyarakatnya, minimal bertaraf regional (skala propinsi), lebih-lebih apabila sang tokoh itu berkaliber nasional atau bahkan internasional. Untuk menentukan kualifikasi sang tokoh, kita dapat melihat karya dan aktivitasnya, misalnya tokoh berskala regional dapat dilihat dari segi apakah ia menjadi pengurus organisasi atau pemimpin lembaga ditingkat regional, atau tokoh dalam bidang tertentu yang banyak memberikan kontribusi pada masyarakat regional, dengan pikiran dan karya nyata yang semuanya itu memiliki pengaruh yang signifikan bagi peningkatan kualitas masyarakat regional. Di samping itu, ia harus memiliki keistimewaan tertentu yang berbeda dari orang lain yang sederajat pada tingkat regional, terutama perbedaan keahlian dibidangnya. Dengan kualifikasi seperti itu, maka ketokohan seseorang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

#### **2.4.5 Model Pembelajaran *Discovery Learning***

*Discovery Learning Method* adalah gaya belajar aktif dan langsung yang dikembangkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1960-an. Bruner menekankan bahwa belajar itu harus sambil melakukan atau *learning by doing*. Dengan metode ini, peserta didik secara aktif berpartisipasi, bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif. *Discovery Learning* menunjukkan pendekatan instruksional umum yang mewakili pengembangan pembelajaran konstruktivis untuk lingkungan

belajar berbasis sekolah. Bruner (1961) mengembangkan pembelajaran penemuan dari studi kontemporer dalam psikologi kognitif, dan merangsang pengembangan metode instruksional yang lebih spesifik.

#### **2.4.5.1 Sintaks Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Setiap metode tentulah memiliki prosedur pelaksanaan yang harus diikuti bila ingin menggunakannya, termasuk metode *Discovery Learning*. Kemendikbud (2013) menetapkan enam tahapan dalam pembelajaran *Discovery learning* yang harus diterapkan secara sistematis. Keenam langkah tersebut adalah; 1). *Stimulation* atau pemberian rangsangan; 2). *Problem statement* atau identifikasi masalah; 3). *Data collection* atau pengumpulan data dan informasi; 4). *Data processing* atau pengolahan data; 5). *Verification* atau analisis dan interpretasi data atau disebut juga pembuktian; 6). *Generalization* atau penarikan kesimpulan.

1. *Stimulation* atau pemberian rangsangan. Pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan yang belum ada solusinya sehingga memotivasi mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut. Pada tahap ini, guru memfasilitasi mereka dengan memberikan pertanyaan, arahan untuk membaca buku atau teks, dan kegiatan belajar yang mengarah pada kegiatan *discovery* sebagai persiapan identifikasi masalah.
2. *Problem statement* atau identifikasi masalah. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara untuk masalah yang ditetapkan.
3. *Data collection* atau pengumpulan data dan informasi. Selanjutnya, peserta didik melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, mewawancarai nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan lainnya. Peserta didik juga berusaha menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis.
4. *Data processing* atau pengolahan data. Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi. Semua informasi baik dari

hasil bacaan, wawancara, dan observasi, diolah, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan jika dibutuhkan dapat dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5. *Verification* atau analisis dan interpretasi data atau disebut juga pembuktian. Peserta didik melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.
6. *Generalization* atau penarikan kesimpulan. Tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

#### **2.4.6 Bahasa dan Kebudayaan**

Ada beberapa teori mengenai hubungan bahasa dengan kebudayaan. Secara garis besar, teori-teori tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu menyatakan hubungan yang bersifat subordinatif, di mana bahasa di bawah lingkup kebudayaan dan hubungan yang bersifat koordinatif, yakni hubungan yang sederajat dengan kedudukannya yang sama tinggi (Chairunnis, 2018:52). Kebanyakan ahli mengatakan bahwa kebudayaan menjadi *main system*, sedangkan bahasa hanya merupakan *subsystem*, tidak ada atau belum ada yang mengatakan sebaliknya.

Berkaitan dengan hubungan yang bersifat koordinatif antara bahasa dengan kebudayaan, Masinambouw (1985) menyatakan bahwa bahasa dan kebudayaan merupakan dua sistem yang “melekat” pada manusia karena kebudayaan merupakan sistem yang mengatur interaksi manusia, sedangkan bahasa atau kebudayaan merupakan sistem yang berfungsi sebagai sarana keberlangsungan sarana itu.

### 1) Hubungan Koordinatif

Ada dua fenomena menarik mengenai hubungan yang bersifat koordinatif ini. Pertama, ada yang mengatakan hubungan tersebut terikat erat seperti sekeping mata uang logam: sisi yang satu adalah sistem kebahasaan dan sisi yang lain adalah sistem kebudayaan (Silzer: 1990 dalam Chaer, 1995:218). Jadi, pendapat ini sejalan dengan konsep Masinambouw di atas, bahwa kebahasaan dan kebudayaan merupakan dua fenomena yang berbeda tetapi hubungannya sangat erat. Kedua, adanya hipotesis yang sangat kontroversial, yaitu hipotesis dari dua pakar linguistik ternama, Edward Sapir dan Benjamin Lee Whorf. Hipotesis ini terkenal dengan nama hipotesis Sapir-Whorf, yang lazim disebut relativitas bahasa. Edward Sapir (1884--1939) adalah seorang linguis Amerika, sedangkan Benjamin Lee Whorf (1897--1941) adalah seorang murid Sapir. Keduanya banyak mempelajari Bahasa-bahasa orang Indian, dan menuliskan hasil penelitiannya secara luas. Dalam hipotesisnya dikemukakan, bahwa bahasa bukan hanya menentukan corak budaya, tetapi juga menentukan cara dan jalan pikiran manusia. Oleh karena itu, mempengaruhi pula tindak lakunya.

### 2) Hubungan Subordinatif

Beberapa hal yang dapat diklasifikasikan pada pola hubungan ini antara lain:

- a. Hubungan bahasa dengan kebudayaan yang berkaitan dengan perubahan bahasa yang diakibatkan perubahan budaya. Hal ini lebih menonjol pada aspek morfologis daripada aspek-aspek linguistik yang lain. Perubahan bahasa secara morfologis dapat dilihat dari beberapa segi, yaitu (1) penghilangan, (2) Penambahan, (3) Perluasan, (4) Penyempitan dan (5) Pertukaran.
- b. Tunduknya tindak komunikasi pada norma-norma kebudayaan. Tata cara berbahasa harus sesuai dengan norma-norma yang hidup dalam masyarakat, tempat hidup dan dipergunakannya bahasa tersebut. Tindak laku berbahasa atau disebut juga etika berbahasa, memiliki kaitan erat dengan pemilihan kode bahasa, norma-norma sosial, dan sistem budaya yang berlaku dalam satu masyarakat. Etika berbahasa ini akan “mengatur” (a) apa yang harus kita katakan pada waktu dan keadaan tertentu kepada partisipan tertentu berkenaan dengan status sosial dan budaya dalam masyarakat itu; (b) ragam

bahasa apa yang paling wajar kita gunakan dalam situasi sosiolinguistik dan budaya tertentu; (c) kapan dan bagaimana kita menggunakan giliran berbicara dan menyela pembicaraan orang lain; (d) kapan kita harus diam; (e) bagaimana kualitas suara dan fisik kita di dalam berbicara itu (Chaer, 1995:226--227).

- c. Hubungan langsung yang menyatakan bahwa Bahasa adalah hasil kebudayaan (Levi-Strauss, 1963 dalam Sibarani, 1992:104). Bahasa yang diucapkan atau dipergunakan oleh suatu kelompok masyarakat adalah suatu refleksi atau cerminan keseluruhan kebudayaan masyarakat tersebut. Dengan kata lain, bahasa hanya akan memiliki makna dalam latar kebudayaan yang menjadi wadahnya. Bahasa bermakna berbeda dalam latar kebudayaan yang berbeda.

#### **2.4.7 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan, acuan, dan untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dari itu, dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut.

1. Hasil penelitian Warsiyem (Tesis, 2016)

Penelitian Warsiyem (2016) berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Lampung Berbasis Teams Games Tournament*”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar Bahasa Lampung dan menghasilkan produk berupa buku cetak Bahasa Lampung.

2. Hasil penelitian Nurfeni (Tesis, 2017)

Penelitian Nurfeni (2017) berjudul “*Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Lampung Berbasis Teks Kelas VIII Semester Ganjil*”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Modul Bahasa Lampung dan menghasilkan produk berupa modul cetak Bahasa Lampung Kelas VIII berbasis teks.

3. Hasil Penelitian Angga Gustama (2018)

Penelitian Angga Gustama (2018) berjudul “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) Sesikun Melalui Model Problem Bas Learning (PBL) Untuk*

*Siswa Kelas X SMA*”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD materi sesikun dan menghasilkan produk berupa LKPD.

4. Hasil Penelitian Fevi Yunita (2023)

Penelitian Fevi Yunita (2023) berjudul “*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi Bubalahan Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi di Kelas X SMK*”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD materi Bubalahan dan menghasilkan produk berupa LKPD.

Berdasarkan empat penelitian terdahulu di atas, bahan ajar sudah pernah dikembangkan dengan hasil produk berupa bahan ajar cetak. Sedangkan bahan ajar berupa e-modul yang terkait dengan pembelajaran Bahasa Lampung baru ada berupa referensi kamus. Dalam hal ini, peneliti melihat kekosongan yang perlu diisi, yaitu belum adanya pengembangan materi biografi tokoh pendidikan yang dibuat dalam bentuk e-modul. E-modul ini penting untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi komunikasi atau media.

**Tabel 2.2 Relevansi Penelitian**

No.	Peneliti	Materi/Hasil	Jenjang	Produk
1	Warsiyem	Bahan ajar	SMP Kelas VIII	Cetak
2	Nurfeni	Bahan ajar	SMP Kelas VIII	Cetak
3	Angga Gustama	LKPD Sesikun	SMA	Cetak
4	Fevi Yunita	LKPD Bubalahan	SMK	Cetak
5	Mohammad Ridwan	Biografi Tokoh	SMP Kelas VII	E-Modul

Berdasarkan tabel relevansi di atas, penelitian yang akan peneliti kembangkan adalah sesuatu yang belum pernah dikembangkan oleh peneliti lain baik dari materi pembelajaran maupun produk yang dikembangkan.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dari Borg dan Gall. Sugiyono (2015: 297) mengatakan metode penelitian dan pengembangan atau R & D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu kemudian menguji produk tersebut. Borg and Gall (1983: 772), bahwa:

*Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan-temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan ini, mengujinya di dalam pengaturan di mana ia akan digunakan pada akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap pengujian yang diajukan. Dalam program R&D yang lebih ketat, siklus ini diulang sampai data uji lapangan menunjukkan bahwa produk memenuhi tujuan yang ditetapkan secara perilaku.*

Merujuk dua pendapat di atas, dapat dimaknai bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk dan diuji keefektifan serta kelayakannya.

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 yaitu 1) pengumpulan informasi (2) perencanaan, (3) pengembangan desain/draf produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba lapangan awal, (6) uji lapangan (7) penyempurnaan

produk hasil uji lapangan, (8) Uji lapangan operasional, (9) Penyempurnaan produk akhir, (10) Diseminasi.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah. Borg and Gall (dalam Amir, 2019) menjelaskan, *“anda berpikir dengan cermat, yang terbaik adalah melakukan dalam proyek skala kecil yang melibatkan jumlah subjek uji coba yang terbatas dengan desain instruksional dibuat oleh peneliti, jika anda tidak memiliki sumber daya keuangan yang cukup besar. Anda perlu menghindari media pembelajaran yang mahal, seperti film dan disinkronkan tape slide, cara lain untuk menurunkan proyek penelitian dengan membatasi penelitian dengan hanya beberapa langkah dan siklus R&D”*. Penjelasan Borg and Gall (dalam Amir, 2019) menunjukkan bahwa langkah dalam penelitian dan pengembangan dapat dibatasi, sehingga dalam penelitian pengembangan itu peneliti hanya menggunakan tujuh langkah dari sepuluh karena mengingat waktu yang tersedia dan kesempatan yang terbatas. Prosedur yang dilakukan penulis sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Kegiatan awal yaitu melakukan observasi untuk mencari analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

2. Pengumpulan Data

Dalam kegiatan ini peneliti melakukan kajian terhadap materi dan wawancara dengan pihak terkait.

3. Pengembangan (Desain) Produk

Mendesain produk awal sesuai dengan fungsi, isi, dan tampilan modul serta penulisan modul.

4. Validasi Oleh Ahli

Validasi dalam hal ini meliputi validasi ahli materi, validasi tampilan, dan validasi oleh guru Bahasa Lampung.

5. Revisi Awal (Hasil Uji Validasi)

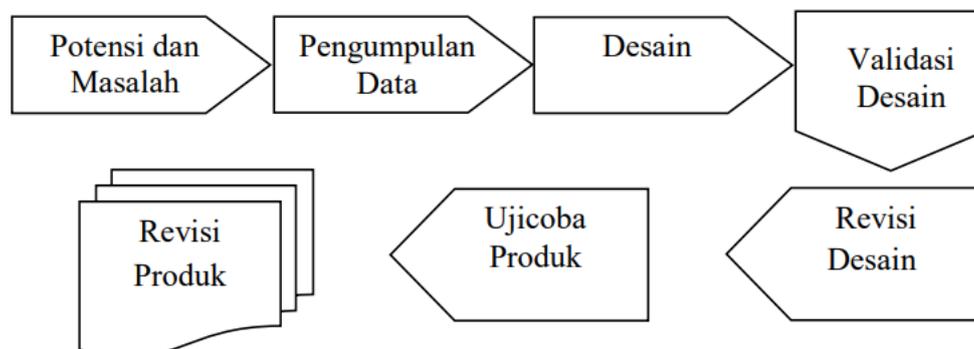
Perbaikan desain dilakukan untuk menghasilkan produk yang lebih menarik.

6. Uji Coba Produk

Uji coba akan dilakukan dua kali yaitu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

## 7. Revisi produk Tahap Akhir

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah berupa e-modul berbasis *Articulate Storyline*.



**Gambar 3.1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan**  
(Sumber: Modifikasi dari Sugiyono, 2015:298)

### 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan media instruksional oleh Borg and Gall. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar e-modul yang dapat di manfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Lampung. Di bawah ini diuraikan prosedur yang akan dilaksanakan pada penelitian.

#### 1) Potensi dan Masalah

Pada tahap ini penelitian dilakukan dengan memunculkan dan menetapkan masalah yang dihadapi. Untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi maka membutuhkan data sebagai sumber penunjang penelitian. Salah satu cara yang digunakan adalah membagikan angket kepada guru Bahasa Lampung di Kabupaten Pringsewu untuk mendapatkan data awal.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pertanyaan dalam Angket

No.	Aspek	Pertanyaan
1	Identitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapakah Lengkap Nama Bapak/Ibu</li> <li>• Dimana Bapak/Ibu Mengajar?</li> <li>• Sudah berapa lama Bapak/Ibu mengajar?</li> </ul>
2	Ketersediaan bahan	<p>Apakah Bapak/Ibu menggunakan bahan ajar/modul untuk pembelajaran <i>Biografi Tokoh</i>?</p> <p>Jika iya, apakah bahan ajar dibuat sendiri? Jika Tidak, bahan ajar yang Anda gunakan? Bahan ajar apa yang Anda gunakan dalam mengajar Bahasa Lampung?</p>
3	Kesesuaian dengan KD	Apakah Bahan ajar yang anda gunakan sudah sesuai KD?
4	Penyajian	<p>Apakah Bahan ajar yang Anda gunakan menunjang pembelajaran <i>Biografi Tokoh</i>?</p> <p>Adakah kendala Bapak/Ibu selama memberikan materi Biografi Tokoh menggunakan panduan yang ada? Jika ada, apa kendala Anda?</p>
5	Materi	<p>Dalam mengajarkan materi Biografi Tokoh, siapa saja tokoh yang Anda sampaikan kepada siswa?</p> <p>Menurut Anda, siapakah Tokoh Lampung (khususnya Kabupaten Pringsewu) yang layak diangkat?</p> <p>Kenapa memilih tokoh tersebut?</p>

## 2) Pengumpulan Data

Setelah ditemukan masalah pada tahap sebelumnya, selanjutnya perlu dilakukan pengumpulan data dan analisis kurikulum dengan melakukan pengkajian terhadap materi dan pengkajian terhadap perangkat pembuatan media sehingga diperoleh data sebagai berikut:

### a. Pengkajian Materi

Pada tahap ini ditentukan materi yang akan disampaikan pada peserta didik, perangkat bahan ajar, dan penggunaannya. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi Biografi Tokoh Kelas VII. Materi disesuaikan dengan Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 tahun 2014 tentang *Mata Pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal Wajib pada Jenjang Satuan Pendidikan*

*Dasar dan Menengah.* KD yang dipilih sesuai materi tersebut adalah KD 7.3.8 *mengidentifikasi isi teks biografi tokoh sesuai dengan kaidah-kaidahnya* serta 7.4.8 *Mengungkapkan kembali isi teks biografi tokoh secara lisan dan tulisan.*

#### b. Teknik Wawancara

Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. Pihak yang mengajukan suatu pertanyaan dalam proses wawancara disebut pewawancara (*interview*) dan yang memberikan wawancara disebut *interviewee* (Fathoni, 2011: 105).

Dalam mengumpulkan data biografi tokoh yang diperlukan, penulis melakukan wawancara sebagai sumber data primer kepada informan. Informan adalah sumber data tentang pihak lain (Abdurrahmat Fathoni, 2011: 105). Pertanyaan wawancara mengarah pada kaidah penulisan teks biografi yang memuat tiga struktur, yaitu orientasi, peristiwa penting, dan reorientasi. Adapun informan yang mengetahui sejarah dari Perkembangan Pendidikan yang didirikan oleh K.H Gholib sebagai berikut:

1. H. Samsul Ma'arif (Cucu K.H. Gholib)
2. H. Moh. Ghufron (Pengasuh Ponpes Nurul Huda Pringsewu)

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara**

No.	Tokoh	Pertanyaan
1	K.H. Gholib	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapakah Lengkap K.H. Gholib?</li> <li>• Kapan dan dimana beliau dilahirkan?</li> <li>• Apakah beliau asli putra daerah Pringsewu?</li> <li>• beliau anak ke berapa?</li> <li>• Siapa nama ayah dan ibu beliau?</li> <li>• Apakah semasa kecil beliau tergolong keluarga mampu?</li> <li>• Dimana saja beliau menempuh Pendidikan?</li> <li>• Bagaimana keadaan Pendidikan beliau semasa menempuh Pendidikan?</li> <li>• Kapan beliau mulai mengembara?</li> <li>• Kapan beliau menikah?</li> <li>• Dengan siapa beliau menikah?</li> </ul>

No.	Tokoh	Pertanyaan
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kapan beliau mulai masuk ke Pringsewu?</li> <li>• Apa saja yang beliau lakukan untuk Pendidikan pringsewu?</li> <li>• Bagaimana keadaan sekolah/pesantren yang beliau dirikan setelah beliau tiada?</li> <li>• Bagaimana perkembangan sekolah/ pesentren yang beliau dirikan sekarang?</li> </ul>

### c. Teknik Kepustakaan

Menurut Bungin (2010) teknik kepustakaan adalah cara atau metode yang digunakan untuk memperoleh bahan pustaka yang relevan dengan topik penelitian, baik dari sumber primer maupun sumber sekunder. Dalam hal ini bahan pustaka yang dijadikan referensi akan menjadi data sekunder.

Berikut adalah beberapa referensi yang akan dijadikan data dalam penelitian ini.

1. Ariyani, Farida. 2018. Rekam Jejak KH Gholib dan Pengaruhnya dalam Sejarah. Pringsewu: FGD Abad Pringsewu.
2. Ariyani, Farida. 2019. Galeri Perjuangan K.H Gholib.
3. Heri Wardoyo, dkk. 2008. 100 Tokoh Terkemuka Lampung, 100 Tahun Kebangkitan Nasional. Bandar Lampung: Lampung Post.
4. Musthofa, Faishol Hilmy. 2020. Perkembangan Pendidikan yang dilakukan Oleh K.H Gholib di Pringsewu Tahun 1942-1949. Skripsi.
5. Utama, Restra, dkk. 2015. Perjuangan K.H Gholib dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Tahun 1949.
6. Rafendi, DR, dkk. 2016. Yayasan K.H Gholib Dalam Melestarikan Peninggalan K.H Gholib Sebagai Objek Wisata.

### 3) Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya membuat produk awal bahan ajar e-modul berbasis *Articulate Storyline* sehingga bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada perancangan bahan ajar, peneliti akan menggunakan beberapa sumber buku dan sumber yang lain secara daring sebagai panduan materi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan bahan ajar ini adalah sebagai berikut;

- a. Menentukan aplikasi yang digunakan
- b. Membuat rancangan e-modul

- c. Mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan
  - 1) Mendesain tampilan awal
  - 2) Mencari/membuat gambar, video, audio, dan animasi yang sesuai dengan materi
  - 3) Membuat soal diaplikasi *Articulate Quizmaker*.
- d. Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran
- e. Menentukan struktur pembuatan
- f. Memilih sumber materi pembelajaran dan mengemas materi pembelajaran.

#### **4) Validasi Ahli**

Langkah selanjutnya setelah produk awal selesai adalah konsultasi kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli tampilan. Ahli materi dan ahli tampilan (*layout*) memvalidasi produk dari aspek-aspek kriteria modul yang telah ditentukan. Ahli materi yang menjadi validator produk pengembangan merupakan guru Bahasa Lampung dan dosen Pendidikan Bahasa. Kriteria ahli materi di antaranya minimal menempuh pendidikan S1. Ahli tampilan yang menjadi validator produk adalah dosen yang menguasai bidang media pembelajaran berbasis komputer.

#### **5) Revisi Desain**

Setelah validasi produk selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah merevisi desain yang dianggap masih kurang oleh validator ahli materi dan ahli tampilan. Desain materi dan desain media direvisi sesuai dengan saran-saran dari para ahli.

#### **6) Uji Coba Produk**

Uji coba produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam bagian ini secara berurutan dikemukakan tentang desain uji coba, subjek validasi, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

a. Uji coba kelompok kecil

Subjek uji coba kelompok kecil diberikan pada peserta didik kelas 7 SMPN 1 Adiluwih dengan jumlah responden 20 siswa. Pada uji coba ini masing-masing siswa diberikan angket untuk dijawab sesuai pengalaman menggunakan e-modul yang telah dibuat.

b. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar diberikan kepada peserta didik kelas 7 di SMPN 1 Adiluwih dengan jumlah responden adalah 100 siswa.

### **7) Revisi Produk Tahap Akhir**

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli dan dilakukan uji coba, maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

### **3.3 Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini ialah data kualitatif yang berupa data kemenarikan dan kelayakan produk kemudian di ubah menjadi data kuantitatif yang berupa data angka dari skor nilai kemenarikan dan kelayakan produk.

### **3.4 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini ialah menggunakan lembar validasi berupa angket menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dirancang valid atau tidak.

Lembar validasi pada penelitian ini terdiri atas empat macam yaitu:

a. Lembar validasi materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi pada e-modul. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dan lembar validasi ini diisi oleh ahli materi.

b. Lembar validasi tampilan

Lembar validasi tampilan berisi tampilan e-modul pembelajaran Bahasa Lampung dalam masing-masing aspek yang dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Lembar validasi ini diisi oleh ahli tampilan (*layout*).

c. Lembar validasi guru

Lembar validasi ini berisi tentang kelayakan isi dan tampilan e-modul pembelajaran Bahasa Lampung menggunakan *Articulate Storyline* untuk digunakan sebagai bahan ajar peserta didik kelas VII.

d. Lembar angket respon peserta didik

Berupa angket yang digunakan untuk mengetahui respon kemenarikan peserta didik terhadap e-modul berbasis *Articulate Storyline*.

Berikut ini adalah instrumen validasi ahli yang diadaptasi dari panduan penyusunan e-modul Kemendikbud (2017:9).

**Tabel 3.3 Instrumen Validasi Produk**

No	Indikator Penilaian	Nilai				
		SB (5)	B (4)	CB (3)	KB (2)	SKB (1)
<b>A. Bahasa</b>						
1	E-Modul menggunakan Bahasa yang mudah dipahami					
2	E-Modul menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah EYD.					
3	E-Modul menggunakan kalimat yang efektif.					
<b>TOTAL</b>						
<b>B. Isi E-Modul</b>						
4	Kejelasan tujuan pembelajaran					
5	E-Modul mengikuti perkembangan kurikulum					
6	Memuat seluruh materi satu kompetensi dasar secara utuh					
7	Materi yang disajikan <i>up to date</i> atau kekinian					
8	Materi disajikan sistematis, logis dan dipahami					

No	Indikator Penilaian	Nilai				
		SB (5)	B (4)	CB (3)	KB (2)	SKB (1)
9	Tugas dan soal disajikan relevan dengan materi, konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik					
10	Ketersediaan rangkuman materi pembelajaran					
11	Ketersediaan daftar pustaka					
<b>TOTAL</b>						
<b>C. Kemenarikan</b>						
12	Informasi petunjuk penggunaan mudah dipahami					
13	E-Modul didesain menarik dan menyenangkan					
14	E-Modul didesain menggugah motivasi belajar siswa					
<b>TOTAL</b>						
<b>D. Kegrafikan</b>						
15	Tata letak teks					
16	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf					
17	Kesesuaian warna					
18	Kemenarikan sajian					
19	Kemudahan dalam mengoperasikan e-modul					
<b>TOTAL</b>						

Tabel 3. 4 Intrumen Uji Coba Produk

No	Indikator Penilaian	Nilai				
		SM (5)	M (4)	CM (3)	KM (2)	SKM (1)
<b>KEMENARIKAN</b>						
1	Apakah variasi penggunaan huruf (ukuran, bentuk, jenis dan warna) membuat e-modul menarik dipelajari?					
2	Apakah ilustrasi yang ada membuat e-modul menarik dipelajari?					

No	Indikator Penilaian	Nilai				
		SM (5)	M (4)	CM (3)	KM (2)	SK M (1)
3	Apakah desain tata letak membuat e-modul menarik dipelajari?					
4	Apakah penggunaan variasi warna membuat e-modul menarik dipelajari?					
5	Apakah dengan penggunaan gambar-gambar membuat e-modul menarik dipelajari?					
6	Apakah format latihan dan tugas menarik?					
<b>TOTAL</b>						
<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN</b>						
7	Apakah e-modul ini mudah digunakan?					
8	Apakah petunjuk penggunaan e-modul ini dapat dipahami dengan mudah?					
9	Apakah isi dalam e-modul ini mudah dipahami?					
10	Apakah Bahasa dalam e-modul ini dapat dipahami dengan jelas?					
11	Apakah pertanyaan-pertanyaan dalam modul ini dapat dipahami dengan mudah?					
<b>TOTAL</b>						
<b>KEMANFAATAN</b>						
12	Apakah e-modul ini membantu Anda dalam belajar?					
13	Apakah e-modul ini meningkatkan semangatmu dalam belajar?					
14	Apakah materi dalam e-modul ini membantumu dalam menambah wawasan?					
<b>TOTAL</b>						

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

#### a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas kuisisioner atau angket dan dokumentasi.

- 1) Kuisisioner atau angket, pada tehnik ini peneliti memberikan angket menggunakan skala likert kepada ahli materi, dan ahli tampilan, dan memberikan angket respon kepada peserta didik
- 2) Dokumentasi, peneliti menggunakan e-modul pada pembelajaran Bahasa Lampung untuk mendapatkan data-data tentang keadaan peserta didik dan data lainnya pada saat proses pembelajaran.

b. Analisis Data

1. Teknik analisis data validasi

Teknik analisis data instrumen validasi yang digunakan untuk melihat kelayakan e-modul yaitu berdasarkan skala likert. Menurut Sudaryono dkk. (2013:50) Penskoran pada analisis data instrumen validasi, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.5 Aturan Pemberian Skor**

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Cukup Layak	3
4	Tidak Layak	2
5	Sangat Tidak Layak	1

**Sumber: Sudaryono (2013:50)**

- 1) Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus skala likert:

$$x = \frac{\sum}{S_{max}}$$

**Keterangan:**

- x = Nilai kelayakan setiap aspek  
 $\sum$  = Jumlah Skor  
 Smax = Skor Maksimal

- 2) Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus:

$$X_r = \frac{x}{n}$$

**Keterangan:**

- Xr = Rata-rata akhir  
 x = Nilai kelayakan setiap aspek  
 n = Banyaknya pernyataan

- 3) Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria interpretasi penilaian pada tabel.

**Tabel 3.6 Skala Kelayakan**

Persentase	Kriteria
0—20	Sangat kurang layak
20,01—40	Kurang layak
40,01—60	Cukup layak
60,01—80	Layak
80,01—100	Sangat layak

**Sumber: Sudaryono (2013:50)**

## 2. Teknik analisis data angket respon peserta didik

Teknik analisis data angket yang digunakan untuk melihat kemenarikan modul yaitu berdasarkan skala likert. Penskoran pada angket uji kemenarikan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.7 Aturan Pemberian Skor**

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Menarik	5
2	Menarik	4
3	Cukup Menarik	3
4	Tidak Menarik	2
5	Sangat tidak menarik	1

**Sumber: Sudaryono (2013:50)**

- 1) Menghitung persentase kelayakan dari setiap peserta didik dengan rumus skala likert:

$$x = \frac{\sum}{S_{max}}$$

**Keterangan:**

- x = Nilai kelayakan setiap peserta didik  
 $\sum$  = Jumlah Skor  
 Smax = Skor Maksimal

- 2) Menghitung persentase kelayakan dari setiap peserta didik dengan rumus:

$$X_r = \frac{x}{n}$$

**Keterangan:**

- X<sub>r</sub> = Rata-rata akhir  
 x = Nilai kelayakan setiap peserta didik  
 n = Banyaknya peserta didik

- 3) Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria interpretasi penilaian pada tabel.

**Tabel 3.8 Skala Kelayakan**

Persentase	Kriteria
0—20	Sangat kurang layak
20,01—40	Kurang layak
40,01—60	Cukup layak
60,01—80	Layak
80,01—100	Sangat layak

**Sumber: Sudaryono (2013:50)**

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e-modul biografi tokoh berbasis *Articulate Storyline* untuk siswa kelas VII SMP Kabupaten Pringsewu yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Penelitian diawali dengan mencari informasi melalui angket terhadap kebutuhan bahan ajar materi biografi tokoh tingkat SMP di Kabupaten Pringsewu. Informasi didapatkan dari angket yang diisi oleh guru-guru Bahasa Lampung SMP Kabupaten Pringsewu. Berdasarkan hasil analisis angket tersebut bahwa kebutuhan bahan ajar biografi tokoh di SMP Kabupaten Pringsewu masih minim, sehingga menghasilkan produk berupa pengembangan e-modul biografi tokoh berbasis *Articulate Storyline*.
- 2) Merancang dan mengembangkan modul berdasarkan teori *research & development (R & D)* sudah sesuai tahapan. Tahapan yang dimaksud adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi oleh ahli, (5) revisi produk, (6) uji coba, dan (7) revisi tahap akhir.
- 3) Kelayakan e-modul ini divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli bahasa dan materi, ahli tampilan, dan praktisi (guru Bahasa Lampung). Hasil validasi dari ketiga ahli menyimpulkan bahwa e-modul ini masuk ke dalam kategori sangat layak dengan rata-rata persentase sebesar 92,7%. Hasil uji coba produk kepada siswa selaku pengguna e-modul juga mengkategorikan e-modul ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan rerata persentase sebesar 91%.

## 5.2 Saran

Dari hasil penelitian, analisis, pembahasan, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Bagi guru, e-modul yang dikembangkan dapat digunakan di sekolah sebagai salah satu penunjang pembelajaran pada materi biografi tokoh agar proses pembelajaran lebih menarik.
- 2) Bagi siswa, e-modul ini bisa digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar mandiri untuk memahami dan menambah wawasan tentang biografi tokoh di Kabupaten Pringsewu.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dan pengembangan e-modul Berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Lampung perlu ditindaklanjuti lagi untuk penelitian di bidang pengembangan bahan ajar yang lebih baik dan perlu dikembangkan lebih lanjut untuk materi yang lain dengan konten yang lebih variatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2010. *Metodologi Penelitian Sosial: Penulisannya dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Candra Utama dan Aynin Mashfufah. 2016. "Implementasi Media Pembelajaran Articulate Studio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pena Sains* Vol. 03 No. 01.
- Chairunnisa dan Yuniati, Ira. 2018. *Bahasa dan Kebudayaan*. UNES Journal of Education Scienties Volume 2, Issue 1, May 2018.  
<http://lppm.ojs.unespadang.ac.id/index.php/UJES>
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul, Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dirjen Kemendikbud. 2020. *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Fachrory, Akbar Ghozali dan Puput, Wanarti Rusmianto. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Studio'13 Kompetensi Dasar Arsitektur dan Prinsip Kerja Fungsi Setiap Blok PLC di SMK Negeri 1 Sampang". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* Vol. 05 No. 01 h.224.
- Fathoni, Abdurrahmat. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Fuad, Muhammad, dkk. 2020. "Exploring Teachers' TPACK: Are Indonesian Language Teachers Ready for Online Learning during the COVID-19 Outbreak?". *Universal Journal of Educational Research* esearch 8(11B): 6091-6102, 2020.
- Fuad, Muhammad, dkk. 2023. "Lampung Language Online Learning during the Covid-19 Outbreak: How are the Teacher's TPACK Skills?". *International Journal of Instruction* Vol.16 No.1 h.311-332. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16118a>
- Fuad, Zulfikar. 2012. *Rahasia Menulis Biografi Ala Ramadhan K.H.* Jakarta: Akademia Permata.

- Furchan, Arief dan Maimun, Agus. 2005. *Studi Tokoh: Metode Penelitian Mengenai Tokoh*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Harahap, Syahrin. 2014. *Metodologi Studi Tokoh dan Penulisan Biografi*. Jakarta: Prenadamedia.
- Hernawan, A. H., Permasih., & Dewi, L. 2010. *Pengembangan bahan ajar*. Diambil pada tanggal 5 Oktober 2020, dari <http://file.upi.edu>.
- Koran Lampung Post. 2014. *Bahasa daerah Lampung yang hampir punah*. 4 Maret. Halaman 15. Lampung.
- Kemendikbud, Dirjen Pembinaan. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. Jakarta: Kemendikbud.
- Larasakti dkk. 2019. “Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X Sman 3 Bengkulu Tengah Tahun 2019”. Bengkulu. UNIB. Jurnal Ilmiah Korpus, Volume 3, Nomor 3.
- Lasmiyati dan Harta. 2014. “Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP”. Yogyakarta: UNY. PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 9 – Nomor 2, Desember 2014, (161-174).
- Loeloek Endah Poerwati dan Sofan Amri. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publishe.
- Lukman & Ishartiwi. 2014. “Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Mind Map untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP”. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan.
- Mahsun. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mohamad, Mustari. 2015. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Mungo, Ray. 1999. *Pedoman Menulis Otobiografi: Petunjuk untuk Menggali dan Menghidangkan Kembali Pengalaman Hidup Anda*. Penerbit Pustaka Tangga.
- Nugraha, Pepih. 2013. *Ranjau Biografi*. Yogyakarta: PT Benteng Pustaka.
- Nurul Cholifah dan Agus Budi Santoso. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Kelas X TAV di SMK Negeri 1 Madiun”. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Vol 05 No 01 (Mei 2016), h 266

- Prastowo, Andi. 2016. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri, Wana Nandita. 2018. "Pergeseran Bahasa Daerah Lampung Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung". Bandar Lampung: prasasti:journal of linguistics vol 3 no 1 hal 83-97
- Pribadi, Benny Agus dan Putri, Dewi A.P. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rafmana, Hesta. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Xi Di Sma Srijaya Negara Palembang". Palembang. Unsri. Jurnal Bhineka Tunggal Ika Vol. 5 No. 1.
- Ramdhana, Oktavian. 2019. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas XI Di Perpustakaan SMA 11 Pandeglang Tahun Pelajaran 2018/2019". Bandung: Universitas Pasundan Bandung. Skripsi.
- Sasongko, Setiawan G. 2012. *Menyelamatkan Sejarah Hidup: Panduan Menulis Biografi, Profil Perusahaan, dan Buku Pemikiran*. Klaten: Pustaka Wasilah.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan media pembelajaran*: Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sukirno. 2016. *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Kuantum*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ready. 2014. *Buku Paket XI SMA/SMK/MAK Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Bandung: Nuansa.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal. 187.;
- Warsiyem dkk. 2017. *Hanggum Nihan Bebahasa Lampung Kelas 7*. Bandar Lampung: Gunung Pesagi Jaya Abadi.

Wicaksono, Bayu Aji. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Pemahaman Big Book Berbasis Budaya Lokal Sub Cerita Sejarah Wirasaba Pada Tingkat Sekolah Dasar*. Purwokerto. UMP. Skripsi

Yahya, Rizki. 2020. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Berisikan Mini-Project*. Malang: UMY. Jurnal SJME Vol 4 no 1. 78-91

\_\_\_\_. 2020. *Articulate Storyline Guide*.