

## **ABSTRAK**

### **MATERI *KAYUNAN* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) SEBAGAI PENGEMBANGAN *E-MODUL* UNTUK BAHAN AJAR SISWA KELAS XI SMA**

**Oleh**

**RATIH OKTASARI**

Keterbatasan pemahaman materi *Kayunan* dalam Pelajaran Bahasa Lampung di kelas XI dan kurangnya minat siswa untuk belajar Bahasa Lampung mengakibatkan siswa mendapatkan nilai standar dikelas oleh karena itu tujuan penelitian ini untuk mengungkapkan permasalahan dan menghasilkan produk berupa Materi *Kayunan* dengan Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) sebagai pengembangan *E-Modul* untuk Bahan Ajar Siswa dan mendeskripsikan kelayakan untuk mata pelajaran bahasa Lampung di sekolah.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Desain pengembangan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry dengan menggunakan 5 tahapan, meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SMA YP Unila Bandar Lampung. Uji kelayakan produk di validasi oleh penilaian validator ahli materi, ahli media, dan praktisi, serta uji coba skala kecil dan uji coba skala besar terhadap siswa kelas XI SMA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian validator ahli materi memperoleh nilai rata-rata persentase 91,25, penilaian validator ahli media memperoleh nilai rata-rata persentase 96, penilaian validator praktisi bahasa Lampung memperoleh nilai rata-rata persentase 98,75, hasil uji coba penilaian siswa skala kecil memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 83,1, dan hasil uji coba penilaian siswa skala besar memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 84,35. Hasil rata-rata keseluruhan penilaian mendapatkan persentase sebesar 90,69. Dapat disimpulkan bahwa produk *E-Modul* Materi *Kayunan* untuk Siswa Kelas XI SMA dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Lampung.

***Kata Kunci: E-Modul, Materi Kayunan, TGT (Team Games Tournament).***

## **ABSTRACT**

### ***KAYUNAN MATERIAL WITH LEARNING MODELS TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) AS E-MODULE DEVELOPMENT FOR TEACHING MATERIALS FOR CLASS XI HIGH SCHOOL STUDENTS***

**By**

***RATIH OKTASARI***

*Limited understanding of Kayunan material in Lampung language lessons in class XI and the lack of student interest in learning Lampung language results in students getting standard grades in class. Therefore, the aim of this research is to reveal the problem and produce a product in the form of Kayunan material with the TGT (Team Games Tournament) learning model as the development of an E-Module for student teaching materials and to describe the feasibility of using Lampung language subjects in schools.*

*This type of research is development research or research and development (R&D). The development design uses the ADDIE model developed by Dick and Carry using 5 stages, including Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluate. Data collection techniques use interviews, questionnaires, observation and documentation. This research was conducted at SMA YP Unila Bandar Lampung. The product feasibility test is validated by the assessment of material expert validators, media experts and practitioners, as well as small-scale trials and large-scale trials on class XI high school students.*

*The research results showed that the material expert validator's assessment obtained an average percentage score of 91.25, the media expert validator's assessment obtained an average percentage value of 96, the Lampung language practitioner validator's assessment obtained an average percentage value of 98.75, the results of the small-scale student assessment trials obtained an average percentage value of 83.1, and the results of the large-scale student assessment trials obtained an average percentage value of 84.35. The overall average result of the assessment was a percentage of 90.69. It can be concluded that the Kayunan Material E-Module product for Class XI SMA students is declared very suitable for use in learning Lampung language.*

***Keywords: E-Modul, Kayunan Material, TGT (Team Games Tournament).***

## **ABSTRAK**

### **MATEGHI KAYUNAN JAMA MODEL PEMBELAJAGHAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) SEBAGAI PENGEMBANGAN E-MODUL GUWAI BAHAN AJAGH SISWA KELAS XI SMA**

*Anjak*

**RATIH OKTASARI**

*Keterbatasan pemahaman mateghi Kayunan dilom pelajaghan Bahasa Lampung kelas XI ghik kughangni minat siswa haga belajagh Bahasa Lampung ngakibatko siswa dapok nilai sai lutik atau standagh dikelas, ulih sebab hina tujuan penelitian sinji guwai ngungkapko peghmasalahan ghik ngehasilko produk beghupa Mateghi Kayunan jama Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) sebagai Penganbangan E-Modul guwai Bahan Ajagh siswa ghik ngedeskripsiko kelayakan mata pelajaghan Bahasa Lampung di sekolah.*

*Jenis penelitian hinji ngeghupako penelitian pengembangan atau R&D. Desen penelitian pengembangan sai digunako dilom penelitian hinji iyulah pakai metode pengembangan ADDIE sai dikembangko jama Dick jama Carry sai wat 5 tahapan yakdo, analisis, desen atau peghancangan, pengembangan, impelementasi ghik evaluasi. Kelayakan E-Modul Kayunan guwai kelas XI SMA didapok hasil akumulasi nilai ghata-ghata anjak pagha ahli, penilaian pagha ahli mateghi, ahli media, jama ahli peghaktisi Bahasa lampung, seghta uji sekala lutik ghik uji coba sekala balak teghadap siswa kelas XI SMA.*

*Hasil penelitianni nunjukko penilaian anjak validatogh ahli mateghi dapok nilai ghata-ghata peghsentase 91,25, penilaian anjak validatogh ahli media dapok nilai ghata-ghata peghsentase 96, ghik penilaian anjak Validatogh ahli peghaktisi Bahasa lampung dapok nilai ghata-ghata 98,75. Hasil uji coba penilaian siswa sekala lutik dapok nilai peghsentase 83,1, ghik hasil uji coba penilaian sekala balak dapok nilai 84,35. Hasil ghata-ghata nilai keselughuhan penilaian dapok mempeghulih nilai 90,69. Dapok disimpulko bahwa peghoduk E-Modul Mateghi Kayunan guwai siswa kelas XI SMA dinyatako sangat layak digunako dilom pembelajaghan Bahasa lampung.*

**Kata Kunci:** *E-Modul, Mateghi Kayunan, TGT (Team Games Tournament).*