

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL MENULIS TEKS PIDATO
PERSUASIF BERBASIS MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VIII**

(Tesis)

Oleh

HANA RIANA

2423041004



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2026

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL MENULIS TEKS PIDATO
PERSUASIF BERBASIS MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VIII**

Oleh

HANA RIANA

Tesis

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

Pada

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



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2026

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL MENULIS TEKS PIDATO PERSUASIF BERBASIS MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VIII

Oleh

HANA RIANA

Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis model *project based learning* untuk peserta didik kelas VIII SMP. Penelitian ini menghasilkan modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis *project based learning*, mendeskripsikan kelayakan modul digital, serta menguji keefektifan modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis *project based learning* bagi peserta didik kelas VIII SMP.

Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 26 Bandar Lampung, SMP Global Madani Bandar Lampung, dan SMP Negeri 1 Bandar Lampung. Sumber data penelitian berupa modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis *project based learning*. Data penelitian berupa hasil penilaian ahli materi, ahli pembelajaran, praktisi, serta hasil uji coba produk dan efektivitas kepada peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis *project based learning* berhasil dikembangkan; (2) modul digital yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 96,52%, ahli pembelajaran 96,19%, dan praktisi 94,0%; (3) modul digital yang dikembangkan dinyatakan efektif berdasarkan perbandingan hasil *pretest*, *posttest*, dan *N-gain*, dengan skor 0,77 di SMP Negeri 26 Bandar Lampung, 0,81 di SMP Global Madani, dan 0,79 di SMP Negeri 1 Bandar Lampung.

Kata kunci: modul digital, teks pidato persuasif, pembelajaran berbasis proyek

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF DIGITAL MODULE FOR WRITING PERSUASIVE SPEECH TEXT PROJECT BASED LEARNING MODEL FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN GRADE VIII

By

HANA RIANA

This research aims to develop a digital module for writing persuasive speech text based on the project based learning model for eighth-grade junior high school students. This study produced a digital module for writing persuasive speech text based on Project- Based Learning, described the feasibility of the digital teaching materials, and tested the effectiveness of the digital teaching materials for writing persuasive speech text based on Project-Based Learning for eighth-grade junior high school students.

The research method was used the ADDIE model, which consists of the stage of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research was conducted at SMP Negeri 26 Bandar Lampung, SMP Global Madani Bandar Lampung, and SMP Negeri 1 Bandar Lampung. The research data source was a digital module for writing persuasive speech text based on project based learning. The research data consisted of assessments by subject matter expert, learning experts, practitioners, and product trials and effectiveness tests an students. Data collection techniques were conducted through observation, questionnaires, and test.

The results of the study indicate that (1) a digital module for writing persuasive speech texts based on project based learning was successfully developed; (2) the developed digital module was declared very feasible with a percentage of this assessment from material experts was 96.52%, learning experts 96.19%, and practitioners 94.0%; (3) the developed digital module was declared effective based on a comparison of pretest, post- test, and N-gain results which resulted score of 0.77 at SMP Negeri 26 Bandar Lampung, 0.81 at SMP Global Madani, and 0.79 at SMP Negeri 1 Bandar Lampung.

Keywords: digital module, persuasive speech text, project-based learning

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL
MENULIS TEKS PIDATO PERSUASIF
BERBASIS MODEL *PROJECT BASED
LEARNING* BAGI PESERTA DIDIK SMP
KELAS VIII**

Nama Mahasiswa

: **Hana Riana**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2423041004

Jurusan/Fakultas

: Pendidikan Bahasa dan Seni/Kependidikan dan
Ilmu Pendidikan

Program Studi

: Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 196208291988032001

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Koordinator Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

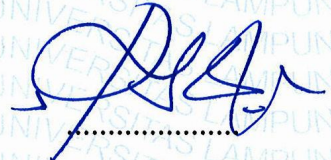
Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

Dr. Siti Samhati, M. Pd.
NIP 196208291988032001

MENGESAHKAN

Tim Penguji

Ketua : Dr. Sumarti, M.Hum.



Sekretaris : Dr. Siti Samhati, M.Pd.



Anggota Penguji : I. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.

II. Dr. Edi Suyanto, M.Pd.



**Dekan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan,**



Dr. Albet Maydiantoro, S. Pd., M. Pd.
NIP 198705042014041001

Direktur Pascasarjana,



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 196403261989021001

Tanggal Lulus Ujian : 27 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Sebagai *civitas academica* Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hana Riana

NPM : 2423041004

Judul Tesis : Pengembangan Modul Digital Menulis Teks Pidato Persuasif Berbasis
Project Based Learning bagi Peserta Didik SMP Kelas VIII

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa

1. karya tulis ini bukan saduran atau terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing;
2. dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik 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 diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 27 Januari 2026



Hana Riana
NPM 2423041004

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Bandar Jaya pada 28 Desember 1988, anak pertama dari pasangan suami istri Rianto dan Elina. Riwayat pendidikan penulis mulai dari TK Al-Munawaroh Tata Karya pada tahun 1993 hingga 1994, SD Negeri 5 Rajabasa pada tahun 1994 hingga 2000, SMP Negeri 8 Bandar Lampung pada tahun 2000 hingga 2003, SMA Negeri 9 Bandar Lampung pada tahun 2003 hingga 2006, dan S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tahun 2006 hingga 2010.

Peneliti memulai kariernya di dunia pendidikan dengan mengajar di SMA dan SMK Yadika Bandar Lampung sejak tahun 2011 hingga 2019. Pada April 2019, peneliti diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil di SMP Negeri 26 Bandar Lampung sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di tahun yang sama, peneliti menyelesaikan Pendidikan Profesi Guru (PPG) dan mengikuti Pendidikan Guru Penggerak (PGP) Angkatan 2. Sejak 2022 hingga saat ini, peneliti aktif sebagai instruktur PPG di Universitas Lampung, berperan dalam membimbing calon guru profesional. Pada tahun 2024, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan kepada orang-orang terkasih dan tersayang:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta sebagai pendidik utama yang senantiasa mendoakan keberhasilan anak-anaknya;
2. Suamiku Reza Renaldo;
3. Ananda Annasya Adreena Saila dan Hanin Reihana Syahira.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

"Karena sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 5–6)

فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ

"Apabila kamu telah bertekad, maka bertawakallah kepada Allah."

(QS. Ali Imran: 159)

SANCAWACANA

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Puji syukur tiada terhingga ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penelitian tesis ini. Tesis dengan judul “Pengembangan Modul Digital Menulis Teks Pidato Persuasif Berbasis Model *Project Based Learning* Bagi Peserta Didik SMP Kelas VIII” ini adalah salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dengan selesainya tesis ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Dr. Sumarti, S. Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing I ;
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing II, dan dosen pembimbing akademik;
6. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M. Pd., selaku dosen pembahas;
7. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku penguji I dan validator ahli materi;
8. Dr. Edi Suyanto, M. Pd., selaku penguji II dan dosen pembimbing akademik;

9. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku validator ahli pembelajaran;
10. Kepala sekolah, dewan pendidik, staf karyawan, dan peserta didik SMP Negeri 26 Bandar Lampung, SMP Global Madani Bandar Lampung, dan SMP Negeri 1 Bandar Lampung;
11. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Rianto dan Ibunda Elina, yang tiada henti melimpahkan kasih sayang, doa, dan nasihat berharga sebagai penopang langkah keberhasilanku.
12. Mertua terkasih, Chairul Amri dan Emil Midrar serta keluarga besar yang selalu memberikan motivasi dalam setiap langkah.
13. Suamiku, Reza Renaldo yang selalu memberikan motivasi dalam bentuk moral maupun material;
14. Kedua anakku, Reyna dan Hanin sebagai penguat segalanya.
15. Adikku, Heni Oktaviana, A.Md., Ak. yang senantiasa mendukung dan mendoakan.
16. Keluarga besar yang senantiasa menantikan kelulusanku dengan memberikan dukungan, semangat, dan doa.
17. Keluarga besar SMP Negeri 26 Bandar Lampung yang selalu membantu dan memberikan dukungan.
18. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2024. Terima kasih atas persahabatan, kekeluargaan, doa, pembelajaran baru dan kebersamaan yang telah rekan-rekan berikan.
19. Keluarga besar MPBSI angkatan 2023, 2024, dan 2025.
20. Semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan tesis ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga Allah Swt. memberikan semua budi baik kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan tesis ini. Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

Wassalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Bandar Lampung, Oktober 2025
Penulis,

Hana Riana
NPM 2423041004

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
SANCAWACANA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
 I. PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
 II. KAJIAN PUSTAKA.....	 8
2.1 Bahan Ajar	8
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar	9
2.1.2 Fungsi Bahan Ajar.....	10
2.1.3 Jenis-Jenis Bahan Ajar.....	11
2.1.4 Unsur-Unsur Bahan Ajar.....	12
2.2 Modul Digital.....	14
2.2.1 Pengertian Modul Digital.....	14

2.2.2 Perbandingan Modul Cetak dengan Modul Digital	15
2.2.3 Karakteristik Modul Digital	16
2.2.4 Keunggulan Modul Digital	17
2.2.5 Tantangan dan Implikasi Modul Digital	18
2.3 Menulis	19
2.3.1 Pengertian Menulis	20
2.3.2 Tujuan Menulis	21
2.3.3 Manfaat Menulis	22
2.4 Menulis Teks Pidato Persuasif	22
2.4.1 Pengertian Teks Pidato Persuasif	23
2.4.2 Tujuan Teks Pidato Persuasif	24
2.4.3 Jenis-Jenis Pidato	25
2.4.4 Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Pidato Persuasif	26
2.4.5 Tahapan Menulis Teks Pidato	29
2.5 Project Based Learning	30
2.5.1 Pengertian dan Karakteristik <i>Project Based Learning</i>	31
2.5.2 Tahapan Sintaks Project Based Learning	32
2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan PjBL	38
III. METODE PENELITIAN	40
3.1 Desain Penelitian	40
3.2 Langkah - Langkah Model Pengembangan ADDIE	41
3.2.1 <i>Analysis</i> (Tahap Analisis)	41
3.2.1 <i>Design</i> (Tahap Perencanaan)	42
3.2.3 <i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	42
3.2.4 <i>Implementation</i> (Tahap Implementasi)	43
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi)	43
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	43
3.4 Teknik Pengumpulan Data	44
3.5 Instrumen Penelitian	44
3.6 Teknik Analisis Data	56

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Hasil Pengembangan	57
4.1.1 <i>Analysis</i> (Tahap Analisis)	59
4.1.2 <i>Design</i> (Tahap Perancangan)	62
4.1.3 <i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	66
4.1.4 <i>Implementation</i> (Tahap Implementasi)	69
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi)	77
4.2 Pembahasan	77
4.2.1 Proses Pengembangan Modul Digital.....	78
4.2.2 Kelayakan Pengembangan Modul Digital	123
4.2.3 Keefektifan Pengembangan Modul Digital	125
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	128
5.1 Simpulan.....	128
5.2 Saran	129
DAFTAR PUSTAKA.....	130
LAMPIRAN	135

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Perbedaan Modul Cetak dengan Modul Digital.....	15
Tabel 3. 1 Instrumen Studi Pendahuluan	46
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	47
Tabel 3. 3 Angket Penilaian Ahli Materi	47
Tabel 3. 4 Instrumen Ahli Pembelajaran.....	49
Tabel 3. 5 Angket Penilaian Ahli Pembelajaran	49
Tabel 3. 6 Angket Penilaian Praktisi.....	51
Tabel 3. 7 Penskoran Kuesioner (Angket)	52
Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Produk	52
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	53
Tabel 3. 10 Angket Respon Peserta Didik	53
Tabel 3. 11 Tujuan Pembelajaran.....	54
Tabel 3. 12 Indikator Penilaian Teks Pidato Persuasif	55
Tabel 3. 13 Penskoran Rubrik Penilaian Menulis Teks Pidato Persuasif	56
Tabel 3. 14 Nilai Rata-Rata N-gain Ternormalisasi dan Klasifikasinya.....	56
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Penilaian Ahli dan Praktisi.....	68
Tabel 4. 2 Masukan dan Saran Ahli dan Praktisi	68
Tabel 4. 3 Rincian Responden Penelitian	70
Tabel 4. 4 Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran.....	70
Tabel 4. 5 Hasil Rata- Rata Menulis Teks Pidato Persuasif	75
Tabel 4. 6 Capaian Pembelajaran.....	78
Tabel 4. 7 Tahap Perancangan Produk.....	81
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi	85
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Uji Validasi Ahli Materi.....	96
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	99

Tabel 4. 11 Hasil Revisi Uji Validasi Ahli Pembelajaran.....	107
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Praktisi	111
Tabel 4. 13 Rekapitan Hasil Prates di SMP Negeri 26 Bandar Lampung.....	115
Tabel 4. 14 Rekapitan Hasil Prates di SMP Global Madani Bandar Lampung ..	115
Tabel 4. 15 Rekapitan Hasil Prates di SMP Negeri 1 Bandar Lampung.....	116
Tabel 4. 16 Rekapitan Hasil Pascates di SMP Negeri 26 Bandar Lampung	116
Tabel 4. 17 Rekapitan Hasil Pascates di SMP Global Madani Bandar Lampung	117
Tabel 4. 18 Rekapitan Hasil Pascates di SMP Negeri 1 Bandar Lampung.....	118
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Hasil Prates dan Pascates	118
Tabel 4. 20 Klasifikasi N-gain SMP Negeri 26 Bandar Lampung	120
Tabel 4. 21 Klasifikasi N-gain SMP Global Madani Bandar Lampung	120
Tabel 4. 22 Klasifikasi N-gain SMP Negeri 1 Bandar Lampung	121
Tabel 4. 23 Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik	122

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	40
Gambar 4. 1 Diagram analisis kebutuhan menulis teks pidato persuasif.....	59
Gambar 4. 2 Tampilan Cover Modul Digital	63
Gambar 4. 3 Tampilan Kata Pengantar Modul Digital	63
Gambar 4. 4 Tampilan Panduan Penggunaan Modul Digital	64
Gambar 4. 5 Tampilan Daftar Isi Modul Digital	64
Gambar 4. 6 Tampilan Pendahuluan Modul Digital	65
Gambar 4. 7 Tampilan Materi Modul Digital	65
Gambar 4. 8 Tampilan Daftar Pustaka Modul Digital	66
Gambar 4. 9 Peserta didik SMP Negeri 26 Bandar Lampung mengisi soal prates	71
Gambar 4. 10 Peserta didik SMP Negeri 1 Bandar Lampung mengisi soal prates	71
Gambar 4. 11 Peserta didik SMP Global Madani Bandar Lampung mengisi soal prates.....	72
Gambar 4. 12 Peserta Didik SMP Negeri 26 Bandar Lampung Menggunakan Modul Digital	73
Gambar 4. 13 Pendidik menayangkan modul digital di SMP Negeri 26 Bandar Lampung	73
Gambar 4. 14 Peserta didik memindai kode batang untuk tampilan tugas	74
Gambar 4. 15 Peserta didik sedang pascates.....	75
Gambar 4. 16 Diagram kelayakan modul digital	125
Gambar 4. 17 Diagram Keefektifan Modul Digital	126

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada pengembangan keterampilan berbahasa yang bermakna dan kontekstual. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai peserta didik adalah menulis teks pidato persuasif. Kemampuan ini tidak hanya melatih daya pikir kritis dan logis, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berani menyuarakan pendapat serta memengaruhi audiens secara positif melalui bahasa yang santun dan meyakinkan. Adapun kegiatan menulis teks pidato persuasif, peserta didik diajak untuk menggali isu-isu yang relevan dengan kehidupan nyata, merumuskan argumen yang kuat, dan menulis dalam bentuk teks yang terstruktur. Materi ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran aktif, reflektif, dan berorientasi pada pengembangan karakter serta kemampuan literasi peserta didik.

Dalam Kurikulum Merdeka, menulis teks pidato persuasif menjadi salah satu materi yang diajarkan di kelas VIII SMP. Materi ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar mampu menyusun dan menyampaikan gagasan secara logis, sistematis, serta mampu memengaruhi pendengar. Namun, kenyataannya tidak semua peserta didik mampu menguasai keterampilan ini dengan baik. Hal yang menjadi kendala utama antara lain kurangnya pemahaman terhadap struktur pidato, penggunaan bahasa yang tepat, dan teknik persuasi yang efektif.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi dan penyebaran angket analisis kebutuhan dengan pendidik di SMP Negeri 26 Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa selama ini dalam proses pembelajaran belum memiliki produk bahan ajar yang bervariasi dan masih terbatas pada penggunaan bahan ajar cetak. Selanjutnya, berdasarkan angket analisis kebutuhan diperoleh 87% peserta didik

masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran terutama dalam materi teks pidato persuasif karena belum sepenuhnya didukung oleh bahan ajar yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Bahan ajar yang digunakan terbatas pada penggunaan buku cetak dan peserta didik mengikuti pembelajaran tanpa mengetahui materi apa yang akan mereka pelajari pada pertemuan tersebut. Artinya, pola pembelajaran masih terpusat kepada pendidik yang menyampaikan konsep-konsep materi secara langsung kepada peserta didik dan sikap peserta didik yang pasif menunggu materi dari pendidik. Pembelajaran saat ini perlu dikembangkan agar berpusat pada peserta didik atau *student centered learning* yang melibatkan keaktifan peserta didik (Herawati & Muhtadi, 2018).

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa rendahnya keterampilan menulis peserta didik disebabkan oleh keterbatasan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan minat belajar mereka. Peserta didik generasi digital cenderung tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual. Namun, bahan ajar yang digunakan masih didominasi oleh format cetak konvensional dan model pembelajaran yang monoton (Mursida et al., 2021; Nurhasanah et al., 2023). Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi, keterlibatan, dan keefektifan dalam proses belajar menulis teks pidato persuasif.

Dalam menjawab tantangan digitalisasi pendidikan dan rendahnya keterampilan menulis peserta didik, dibutuhkan bahan ajar yang berbentuk modul digital yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan konteks kehidupan peserta didik, khususnya dalam pembelajaran menulis teks pidato persuasif. Modul digital dirancang dengan struktur yang terintegrasi dan mudah diakses, misalnya dengan format yang mencakup kover, kata pengantar, daftar isi, bab pendahuluan yang memuat kompetensi dasar, petunjuk penggunaan, serta bab-bab pembelajaran yang dirancang secara sistematis (Ekawati et al., 2022).

Modul digital dirancang tidak hanya sebagai sumber teori, tetapi juga sebagai alat pembelajaran aktif yang memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam proses menulis. Dengan memanfaatkan media visual, latihan interaktif, dan konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik, modul digital dapat

memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur pidato, kaidah kebahasaan, serta strategi persuasif yang efektif.

Keterampilan menulis pidato persuasif merupakan bagian dari capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka sebagaimana tercantum dalam Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 yang mengatur penerapan Kurikulum Merdeka yang mencakup capaian pembelajaran. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C) melalui pembelajaran kontekstual dan berbasis proyek. Oleh karena itu, pengembangan modul digital yang terintegrasi dengan model *project based learning* (PjBL) menjadi sangat relevan dan penting untuk diteliti. Model *project based learning* terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan menulis (Pratiwi et al., 2023; Yuningsih et al., 2023).

Penelitian oleh Pratiwi et al. (2023) menunjukkan bahwa model *project based learning* terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan menulis pidato secara signifikan. Model *project based learning* dalam bahan ajar digital ini mendorong peserta didik untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran melalui tahapan proyek yang mencakup eksplorasi topik, kolaborasi, dan presentasi hasil. Proses pembelajaran ini terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian yang mengembangkan modul digital berbasis *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di tingkat sekolah dasar.

Jubaedah et al. (2021) juga menekankan pentingnya pemahaman terhadap unsur kebahasaan seperti kalimat imperatif dalam menciptakan pidato yang persuasif dan meyakinkan. Dengan menerapkan model *project based learning*, peserta didik dapat mengaitkan teori dengan praktik secara kontekstual sehingga mereka tidak hanya menghafal struktur teks pidato, tetapi juga mampu menganalisis dan menghasilkan teks yang memiliki daya persuasif tinggi (Mustika et al., 2021).

Kombinasi antara pemanfaatan teknologi dalam penyajian materi dan model pembelajaran *project based learning* diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif, yang pada akhirnya meningkatkan

motivasi serta hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi bahan ajar dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis serta mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman teks dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata (Mustika et al., 2021). Dengan demikian, pengembangan modul digital teks pidato persuasif berbasis PjBL merupakan upaya strategis dalam merespons tantangan pembelajaran abad ke-21 dan mendukung peningkatan literasi kebahasaan di kalangan peserta didik.

Penelitian serupa dilakukan oleh Ririn (2024) menunjukkan bahwa produk digital berbasis *project based learning* memiliki validitas tinggi dan mampu meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan pengembangan hasil validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan yaitu rata-rata persentase 93% dengan tingkat validasi sangat valid. Relevansinya dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada hasil produk yang dikembangkan yakni bahan ajar digital. Meskipun konteksnya berbeda, temuan ini memperkuat argumen bahwa pendekatan digital-proyek juga berpotensi diterapkan untuk pembelajaran teks pidato persuasif di tingkat SMP.

Penelitian relevan kedua dilakukan oleh Wijayati et al. (2021) bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan akun YouTube berkonten pembelajaran bahasa Mandarin dalam meningkatkan literasi digital peserta didik kelas X di SMAK Santa Maria Malang selama masa pandemi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan instrumen kuesioner yang disebarakan secara daring kepada 25 peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa media digital seperti *YouTube* memiliki potensi positif dalam mendukung pembelajaran bahasa asing jika digunakan secara terarah dan disertai bimbingan dari guru (Wijayati et al., 2021).

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan modul digital dengan menerapkan model *project based learning* (PjBL) untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks pidato persuasif. Berdasarkan temuan sebelumnya, rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis teks pidato disebabkan oleh penggunaan

bahan ajar yang kurang sesuai dan belum mendukung pengembangan keterampilan menulis secara optimal.

Walaupun modul digital dan model pembelajaran *project based learning* telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menulis, pengembangan modul digital khusus untuk materi menulis pidato persuasif di tingkat SMP kelas VIII masih terbatas. Dengan demikian, dibutuhkan modul digital yang inovatif, interaktif, dan terintegrasi dengan PjBL guna menjawab kebutuhan pembelajaran abad 21 dan memperkuat literasi kebahasaan peserta didik SMP.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis model *project based learning* peserta didik SMP kelas VIII?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis model *project based learning* peserta didik SMP kelas VIII?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis model *project based learning* peserta didik SMP kelas VIII?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis model *project based learning* peserta didik SMP kelas VIII.
2. Mendeskripsikan kelayakan modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis model *project based learning* peserta didik SMP kelas VIII.
3. Mendeskripsikan keefektifan pengembangan modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis model *project based learning* peserta didik SMP kelas VIII.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, manfaat penelitian ini untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan dan pemanfaatan modul digital yang mengintegrasikan model *project based learning* pada pembelajaran menulis teks pidato persuasif, sehingga dapat memperkaya kajian teoretis mengenai penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik SMP.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik

Memberikan alternatif bahan ajar berupa modul digital interaktif yang dapat membantu guru dalam mengajar teks pidato persuasif secara lebih kontekstual dan menarik.

2. Bagi Peserta Didik

Memberikan bahan ajar yang lebih fleksibel, mandiri, dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan berpidato secara persuasif.

3. Bagi Sekolah

Mendukung penguatan implementasi Kurikulum Merdeka atau kurikulum lain yang mendorong penggunaan teknologi dan berbasis proyek.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar berupa modul digital dilandasi oleh hasil analisis kebutuhan peserta didik SMP Negeri 26 Bandar Lampung, yang diperoleh melalui penyebaran angket dan observasi.
2. Prosedur pengembangan menggunakan metode *R&D* dengan pendekatan ADDIE yang terdiri atas *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (Sugiyono, 2015).

3. Penelitian ini berfokus pada aspek pengembangan modul digital untuk keterampilan menulis teks pidato persuasif. Selain itu, cakupan materi mengikuti ketentuan yang tercantum dalam capaian pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VIII pada Kurikulum Merdeka.
4. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 26 Bandar Lampung, SMP Negeri 1 Bandar Lampung, dan SMP Global Madani Bandar Lampung pada semester ganjil bulan Agustus 2025.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan elemen esensial dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu pendidik menyampaikan materi secara terstruktur dan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Izzah (2024) menegaskan bahwa bahan ajar tidak sekadar menyajikan isi materi, melainkan harus disusun berdasarkan prinsip-prinsip pedagogik agar mampu menciptakan interaksi belajar yang efektif. Oleh sebab itu, bahan ajar berperan sebagai sarana utama dalam mencapai tujuan pembelajaran, baik dalam bentuk cetak seperti buku dan modul, maupun dalam bentuk digital seperti *e-learning* dan media interaktif.

Seiring perkembangan zaman, bahan ajar turut mengalami pergeseran menuju digitalisasi. Darwanto & Meilasari (2022) mengungkapkan bahwa bahan ajar digital mampu menjawab tantangan pembelajaran jarak jauh sekaligus memberikan keleluasaan dalam hal waktu dan tempat belajar bagi peserta didik. Pemanfaatan teknologi seperti *augmented reality*, video interaktif, serta platform pembelajaran daring memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Namun, perubahan ini juga menuntut pendidik untuk menguasai keterampilan desain instruksional berbasis teknologi.

Keberhasilan bahan ajar bergantung pada sejauh mana isi, penyajian, dan pendekatannya sesuai dengan karakteristik peserta didik. Heryani et al. (2023) menyatakan bahwa penerapan bahan ajar berbasis teori perkembangan, seperti teori Valsiner, berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar harus dilaksanakan secara sistematis, berlandaskan teori, serta responsif terhadap dinamika zaman demi menunjang kualitas pendidikan yang transformatif. Berikut uraian selengkapnya.

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memahami materi ajar dan membantu implementasi metode pengajaran yang efektif. Dalam pengertian yang lebih luas, bahan ajar dapat mulai dari panduan pendidik, modul, informasi digital, hingga alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar (Butar-Butar et al., 2024; Sahjat et al., 2023). Dokumen - dokumen ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian informasi, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui integrasi nilai-nilai karakter, pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta pengajaran berbasis konteks dan teknologi.

Pengembangan bahan ajar yang efektif sangat bergantung pada metodologi yang digunakan oleh pendidik. Misalnya, penelitian oleh Sahjat et al. (2023) menyoroti pentingnya penggunaan model *problem based learning* untuk pengembangan bahan ajar yang tidak hanya efektif tetapi juga mampu membangun keterampilan berpikir kritis peserta didik (Sahjat et al., 2023). Selain itu, Waidi menunjukkan bagaimana profesionalisme pendidik dalam mengembangkan bahan ajar Al-Qur'an dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik (Waidi, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif pendidik dalam penyusunan bahan ajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi telah memberikan kontribusi signifikan terhadap inovasi dalam pembuatan bahan ajar. Haliza et al. (2023) mengingatkan bahwa penggunaan teknologi seperti *QR Code* dan *platform* digital dalam bahan ajar dapat meningkatkan interaksi dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran (Haliza et al., 2023). Pengembangan bahan ajar digital berfokus pada penanaman nilai karakter, tetapi klaim tentang peningkatan motivasi belajar peserta didik belum didukung oleh referensi yang memadai (Afandi et al., 2023).

Pembelajaran yang berorientasi pada *problem solving* dan nilai-nilai karakter juga menjadi sorotan penting dalam pengembangan bahan ajar. Penelitian oleh Fitri &

Yefteson (2021) menunjukkan bahwa modul pembelajaran yang memuat nilai-nilai karakter dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, membantu mereka tidak hanya dalam aspek akademis tetapi juga dalam pengembangan karakter (Fitri & Yefteson, 2021). Dalam konteks pembelajaran yang beragam, pemilihan bahan ajar yang sesuai dapat menjadi kunci untuk memahami karakteristik unik peserta didik.

Dengan demikian, bahan ajar dalam segala bentuk dan inovasinya menjadi sangat krusial dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyeluruh. Ketersediaan bahan ajar yang beragam dan relevan serta dukungan dari penggunaan teknologi dan integrasi nilai-nilai karakter memberikan landasan yang kuat bagi kesuksesan pendidikan di masa kini.

2.1.2 Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki peran yang krusial dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga oleh ketersediaan bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Kosasih, p. (2021, p. 7) fungsi bahan ajar sebagai berikut.

1. Bahan ajar mewadahi pokok-pokok isi pelajaran sesuai dengan tujuan dan kurikulum.
2. Bahan ajar menyajikan pokok-pokok bahasan yang kaya dan komprehensif, yang meliputi semua aspek: sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
3. Bahan ajar mendorong peserta didik untuk menerapkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperolehnya di dalam kehidupan nyata sehari-hari maupun di dunia kerja.
4. Bahan ajar mengantarkan peserta didik untuk menguasai kompetensi tertentu dengan metode pembelajaran yang jelas dan sistematis.
5. Bahan ajar menyajikan pula sejumlah latihan, kegiatan sekaligus perangkat evaluasi dalam rangka mengukur ketuntasan belajar peserta didik terkait dengan kompetensi tertentu.

Bahan ajar mempunyai fungsi yang erat kaitannya dengan kurikulum, khususnya kompetensi-kompetensi dasarnya, yakni sebagai berikut.

1. Menyajikan materi pokok yang lebih jelas serta mendemonstrasikan aplikasinya dalam bahan suatu proses pembelajaran yang berguna bagi peserta didik.
2. Menyajikan suatu pokok masalah yang kaya, mudah dibaca, dan bervariasi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
3. Menyediakan suatu kompetensi tertentu yang tersusun rapi dan bertahap mengenai keterampilan yang berkaitan dengan sejumlah kecakapan hidup yang berguna bagi peserta didik.

2.1.3 Jenis-Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar dalam konteks pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dan dapat dikelompokkan berdasarkan berbagai kriteria, termasuk bentuk, metode penyampaian, dan teknologi yang digunakan. Dalam Abdullah (2022) jenis bahan ajar dapat dikategorikan dalam dua jenis yakni *printed material* dan *electronic material*. Uraian mengenai dua jenis bahan ajar tersebut sebagai berikut.

1. *Printed Materials* (Materi yang Disajikan dalam Bentuk Cetak)

a. *Handout*

Handout diartikan sebagai buku pegangan peserta didik yang berisi materi pembelajaran secara lengkap. Materi yang disajikan dalam *handout* memunculkan komponen yang diperlukan dalam pembelajaran. Komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran/kompetensi, prasyarat materi pembelajaran yang mendukung, prosedur pembelajaran, materi pembelajaran yang tersusun sistematis dan tugas serta soal evaluasi.

b. Buku Pelajaran

Buku pelajaran memuat bahan ajar yang tersusun sistematis dari suatu mata pelajaran atau bahan kajian.

c. Modul

Modul merupakan suatu unit program pembelajaran yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pelatihan. Modul juga digunakan sebagai paket program pembelajaran yang bersifat *self-*

contained dan *self-instruction* yaitu bahan pembelajaran mandiri. Pembelajaran dalam modul menerapkan pendekatan sistem/teknologi instruksional yang berbeda dengan *handout*, buku teks, dan bahan tertulis lainnya.

2. *Electronic Materials* (Materi yang Disajikan dalam Bentuk Elektronik)

Bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang materinya dimuat dalam bentuk elektronik. Bahan ajar elektronik diartikan sebagai seperangkat materi yang disusun secara runtut, sistematis dan menampilkan kebutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik. Proses pembelajaran diarahkan dalam multimedia interaktif. Beberapa contoh bahan ajar yang termasuk ke dalam bahan ajar elektronik, seperti *e-book*, modul digital, *e-magazine*, CD/DVD multimedia interaktif, *e-learning*, dan lain-lain.

2.1.4 Unsur-Unsur Bahan Ajar

Bahan ajar adalah susunan bahan yang dikumpulkan dan dihasilkan secara sistematis dari berbagai sumber belajar. Oleh karena itu, bahan ajar mengandung unsur-unsur tertentu. Untuk mampu membuat bahan ajar yang baik, kita tentu harus memahami unsur-unsur sebagai berikut.

1. Interaktivitas

Bahan ajar harus memiliki elemen interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat langsung dengan materi. Misalnya, penggunaan aplikasi *e-learning* seperti *iSpring* yang memastikan materi dapat diakses melalui perangkat mobile, serta menyediakan video dan latihan soal yang sesuai dengan indikator kemampuan. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Ahmad, 2019; Nuraeni et al., 2022).

2. Relevansi Budaya

Bahan ajar yang baik harus mengintegrasikan konten yang relevan dengan budaya lokal, seperti pengembangan buku cerita berbasis budaya lokal yang menunjukkan peningkatan karakter peduli lingkungan. Ini menunjukkan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan konteks sosial dan budaya peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dan minat belajar mereka (Purnami & Nurhidayati, 2024).

3. Orientasi Pembelajaran Kontekstual

Bahan ajar harus dirancang dengan pendekatan kontekstual yang memudahkan peserta didik dalam memahami konsep dengan mengaitkannya pada situasi nyata dan nilai-nilai yang mereka kenal. Penelitian tentang bahan ajar berbasis *Contextual Teaching and Learning* menunjukkan keefektifan dalam menyajikan konten yang bermanfaat dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari (Mursida et al., 2021)

4. Model Pembelajaran Berbasis *Konstruktivisme*

Bahan ajar harus mengikuti prinsip konstruktivisme, yang mendukung kolaborasi dan eksplorasi. Penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep tetapi juga kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mandiri (Siregar & Yenti, 2018).

5. Kevalidan dan Kepraktisan

Pengembangan bahan ajar harus melalui tahapan evaluasi yang ketat untuk memastikan kevalidan dan kepraktisannya. Penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari produk bahan ajar seringkali mencapai angka di atas 85% dalam kategori sangat valid (Waritsman et al., 2024).

6. Penggunaan Teknologi

Pengintegrasian teknologi dalam bahan ajar, seperti penggunaan website dan video pembelajaran, juga terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik dan kualitas materi ajar. Dalam era digital saat ini, penggunaan *platform* seperti *Google Sites* untuk membuat kuis interaktif menjadi penting untuk memfasilitasi proses belajar mengajar (Waritsman et al., 2024).

7. Meningkatkan Pemahaman dan Apresiasi

Bahan ajar harus dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan serta apresiasi terhadap nilai-nilai kebhinekaan. Penelitian menunjukkan bahan ajar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sebesar 25% terhadap nilai-nilai global (Purnami & Nurhidayati, 2024).

2.2 Modul Digital

Modul digital merupakan salah satu inovasi penting dalam bidang pendidikan seiring dengan berkembangnya era digitalisasi dan kebutuhan akan pembelajaran yang adaptif. Modul digital menampilkan keunggulan berupa kemudahan akses, fleksibilitas waktu belajar, serta integrasi berbagai fitur interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penggunaan modul digital dinilai mampu mendorong minat dan kreativitas peserta didik, memperbaiki hasil belajar, serta menyesuaikan ragam strategi pembelajaran dengan kebutuhan individu peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul digital yang dirancang secara efektif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berorientasi pada peningkatan prestasi akademik peserta didik.

Modul digital berperan dalam penguatan literasi digital dan kompetensi abad 21, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemanfaatan teknologi informasi. Model pembelajaran yang mengadopsi modul digital memungkinkan proses belajar menjadi lebih mandiri, adaptif, serta menyesuaikan perkembangan zaman, sebagaimana terlihat pada hasil kajian yang menyimpulkan integrasi digital learning environment dapat mempercepat adaptasi peserta didik terhadap kebutuhan baru dunia pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan modul digital di berbagai jenjang pendidikan menjadi kebutuhan utama dalam rangka menciptakan ekosistem pembelajaran yang responsif terhadap tantangan global.

2.2.1 Pengertian Modul Digital

Modul digital merupakan salah satu bentuk inovasi bahan ajar yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi informasi. Modul ini dikembangkan dengan memanfaatkan media digital seperti teks interaktif, video, audio, animasi, dan kuis online yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan smartphone. Tujuan utama dari modul digital adalah untuk memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan mandiri, yang sangat relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Menurut Mahsan et al. (2022), modul digital adalah seperangkat materi pembelajaran berbasis digital yang memuat elemen interaktif dan visual untuk mendukung kegiatan belajar jarak jauh, terutama pada masa pandemi COVID-19. Modul ini tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga membangun keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Astawa (2021) menegaskan bahwa modul digital memiliki kelebihan dalam menyajikan materi dalam bentuk representasi yang bervariasi, seperti grafik, teks naratif, serta simulasi kontekstual, sehingga membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret.

Sementara itu, Utari et al. (2023) menekankan bahwa modul digital juga memungkinkan penerapan strategi *drill and practice* yang mendukung penguasaan materi secara bertahap dan sistematis, terutama pada mata pelajaran eksakta. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa modul digital adalah perangkat ajar berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran aktif, adaptif, dan mandiri dengan menyediakan berbagai fitur interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara optimal.

2.2.2 Perbandingan Modul Cetak dengan Modul Digital

Modul Digital mengadaptasi komponen-komponen yang terdapat di dalam modul cetak pada umumnya. Menurut Suci (2020) perbedaan hanya pada penyajian fisik yang membutuhkan perangkat komputer yang tersambung ke internet. Adapun perbedaan modul digital dan modul cetak dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. 1 Perbedaan Modul Cetak dengan Modul Digital

No	Aspek	Modul cetak	Modul digital
1.	Tampilan	Berupa kumpulan kertas yang berisi informasi tercetak, dijilid dan diberi cover.	Ditampilkan dengan menggunakan gawai atau komputer.
2.	Kepraktisan	Kurang praktis untuk dibawa kemana-mana karena bentuknya relatif besar dan berat.	Lebih praktis untuk dibawa kemanapun.
3.	Penyimpanan	Tidak ada penyimpanan data.	CD, USB, <i>Flashdisk</i> , <i>memori card</i> sebagai media penyimpanan data.

4.	Biaya Produksi	Lebih mahal	Lebih murah
5.	Pendistribusian	Cetak kertas lalu didistribusikan ke toko-toko buku	Dapat dilakukan dengan menggunakan <i>email</i> atau jejaring sosial
6.	Sumber Daya	Tidak membutuhkan sumber daya khusus untuk menggunakannya	Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik dan komputer atau notebook untuk mengoperasikannya.
7.	Ketahanan	Tidak tahan lama karena modul berbahan kertas yang mudah lapuk dan sobek	Tahan lama, tergantung dengan media yang digunakan.
8.	Penyajian	Tidak dapat dilengkapi dengan audio dan video dalam penyajian	Dapat dilengkapi dengan audio, animasi dan video dalam penyajiannya.

(Suci:2020)

Modul cetak dan modul digital memiliki perbedaan signifikan dalam berbagai aspek, mulai dari tampilan hingga penyajiannya. Modul cetak disajikan dalam bentuk fisik dan cenderung kurang praktis serta memerlukan biaya produksi yang lebih tinggi. Sementara itu, modul digital lebih fleksibel, mudah diakses, dan dapat didistribusikan secara daring dengan biaya yang lebih efisien. Dari segi ketahanan dan penyajian, modul digital juga lebih unggul karena tidak mudah rusak dan dapat menampilkan materi secara interaktif melalui audio, video, maupun animasi.

2.2.3 Karakteristik Modul Digital

Modul digital memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari bahan ajar konvensional. Berdasarkan penelitian Febriyanti et al. (2024) modul digital memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Interaktif dan multimedia, modul ini dirancang menggunakan teknologi berbasis multimedia seperti video, animasi, dan kuis interaktif. Desain tersebut memungkinkan pembelajaran yang lebih hidup dan mendukung gaya belajar abad ke-21.
2. Mendukung pembelajaran berbasis proyek, modul menekankan aktivitas kolaboratif dan berpikir kritis yang merupakan ciri pembelajaran berbasis proyek. Ini memperkuat keterlibatan peserta didik dan kualitas pemahaman konsep.

3. Fleksibel dan Adaptif karena modul dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital. Ini memberi fleksibilitas serta relevansi tinggi terhadap kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi.
4. *Self directed learning*, peserta didik dapat mengakses modul secara mandiri sesuai ritme dan kebutuhan belajarnya. Modul diatur sistematis dan *user-friendly* sehingga peserta didik tidak bergantung penuh pada fasilitator serta mendapat umpan balik langsung melalui elemen interaktif.

Modul ini juga mendukung penguatan literasi digital dan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan menggunakan teknologi informasi. Modul digital dapat diakses secara portabel melalui berbagai perangkat digital dan terintegrasi dengan platform pembelajaran daring seperti *Learning Management System* (LMS). Beberapa studi akademik menegaskan bahwa modul digital mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

2.2.4 Keunggulan Modul Digital

Modul digital telah menjadi solusi inovatif dalam menunjang pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik melalui tampilan visual yang interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mandiri serta fleksibel. Dalam penelitian yang dilakukan Fitriani & Fitrianti (2022) keunggulan modul digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja yang sangat membantu peserta didik dalam mengulang materi dan memperkuat pemahaman. Keunggulan lain adalah meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Modul digital dapat memadukan unsur teks, gambar, dan animasi yang menjadikan materi lebih mudah dipahami, terutama pada topik-topik yang sering dianggap abstrak atau membosankan, seperti struktur kalimat atau jenis paragraf.

Adapun menurut Saptadi et al. (2025) dijelaskan bahwa integrasi modul digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan banyak keunggulan, baik secara pedagogis maupun teknologis. Buku ini menyatakan bahwa media digital, termasuk modul interaktif berbasis aplikasi atau *e-book*, mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan karakteristik peserta didik generasi *digital-native*.

Keunggulan modul digital yang ditekankan meliputi aspek keterjangkauan, fleksibilitas, dan interaktivitas.

Modul digital memberikan kemudahan akses terhadap materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, yang sangat bermanfaat terutama dalam konteks pembelajaran daring atau *hybrid*. Selain itu, fitur-fitur seperti *hyperlink*, audio-visual, dan simulasi interaktif memungkinkan penyajian materi Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan mendalam. Dalam modul digital ini menggarisbawahi pentingnya peran pendidik dalam mendesain modul digital yang tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Modul digital yang baik mampu membangun literasi fungsional dan kritis peserta didik, terutama dalam pembelajaran teks sastra, teks eksposisi, serta keterampilan menyimak dan berbicara. Dengan demikian, pemanfaatan modul digital tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi literasi Bahasa Indonesia yang lebih optimal.

2.2.5 Tantangan dan Implikasi Modul Digital

Implementasi dan pengembangan modul digital kerap dihadapkan pada tantangan yang kompleks. Tantangan utama yang harus dihadapi, yaitu rendahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital dan keterbatasan akses terhadap perangkat serta jaringan internet. Dalam penelitian Setianingsih et al. (2025) menggarisbawahi meskipun teknologi telah tersedia, kesenjangan keterampilan digital menjadi penghambat dalam implementasi modul digital yang optimal. Selain itu, tantangan dalam pelatihan yang belum merata dan kurangnya dukungan infrastruktur digital di beberapa sekolah memperparah masalah. Tantangan ini memiliki implikasi langsung terhadap keefektifan pembelajaran karena pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga harus mampu mendesain serta mengelola modul digital yang menarik dan interaktif. Modul digital yang dirancang tanpa pendekatan pedagogis yang tepat justru dapat menurunkan minat dan pemahaman peserta didik.

Implikasi manajerial dari temuan tersebut adalah perlunya strategi kebijakan pendidikan yang mendorong penguatan literasi digital di kalangan pendidik serta investasi pada teknologi pembelajaran. Sekolah perlu menjalin kemitraan dengan institusi pelatihan dan penyedia layanan teknologi guna membangun ekosistem digital yang mendukung. Modul digital yang dirancang secara tepat bukan hanya mampu meningkatkan capaian akademik, tetapi juga memperkuat kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi.

2.3 Menulis

Menulis adalah salah satu bentuk ekspresi diri dan alat komunikasi tertua yang dimiliki manusia. Melalui tulisan, ide, gagasan, serta perasaan dapat dituangkan dan disampaikan secara sistematis dan abadi. Dalam konteks akademik, menulis tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi, tetapi juga menjadi media untuk membangun argumen, menganalisis fenomena, dan menunjukkan pemahaman terhadap suatu topik tertentu. Oleh karena itu, kemampuan menulis merupakan keterampilan yang sangat penting dalam dunia pendidikan maupun profesional.

Menulis juga melibatkan proses berpikir yang mendalam. Setiap penulis perlu melalui tahapan-tahapan mulai dari merencanakan, menyusun kerangka, menyusun kalimat demi kalimat, hingga merevisi agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh pembaca. Proses ini menuntut konsentrasi, ketekunan, serta kemampuan untuk menyusun ide secara logis. Maka, tidak mengherankan jika menulis sering dianggap sebagai kegiatan yang mencerminkan kemampuan intelektual seseorang.

Kemampuan menulis tidak datang secara instan. Banyak orang menghadapi tantangan seperti kebuntuan ide, kesulitan dalam merangkai kalimat, hingga rasa tidak percaya diri terhadap kualitas tulisannya. Oleh sebab itu, pembelajaran menulis perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui latihan, umpan balik, dan pembiasaan membaca. Lingkungan yang mendukung juga sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam mengembangkan keterampilan menulisnya.

Dengan memahami pentingnya menulis dan tantangan yang mungkin dihadapi, seseorang dapat lebih siap dalam menjalani proses belajar menulis. Menulis bukan hanya sekadar tugas atau kewajiban, melainkan merupakan proses kreatif dan reflektif yang dapat membuka cakrawala berpikir dan memperluas wawasan. Pada akhirnya, kemampuan menulis yang baik akan menjadi bekal berharga dalam menghadapi berbagai tuntutan akademik, sosial, dan profesional di era informasi saat ini.

2.3.1 Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu; penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembaca.

Tarigan, p. (2005, p. 21) mengemukakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa dan grafis itu.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Marwoto, p. (1987, p. 19) menjelaskan bahwa menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa. Dalam hal ini, menulis itu membutuhkan skemata yang luas sehingga penulis mampu menuangkan ide, gagasan dan pendapatnya dengan mudah dan lancar. Skemata itu sendiri adalah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Jadi semakin luas skemata seseorang, semakin mudah ia menulis.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna. Dalam kegiatan menulis terdapat suatu kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan suatu tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata atau kalimat, kumpulan kalimat membentuk paragraf, dan paragraf tersebut membentuk wacana atau karangan yang bermakna.

2.3.2 Tujuan Menulis

Kegiatan menulis sering dilakukan tentunya mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Secara umum, kegiatan menulis biasanya dilakukan karena kesenangan untuk memberi informasi atau untuk mempengaruhi pembaca sehubungan dengan hal tersebut. Sujanto (dalam Supardi & Supriatna, p. (2010, p. 8)) mengemukakan bahwa tujuan menulis sebagai berikut.

1. Mengekspresikan perasaan,
2. Memberi informasi.
3. Mempengaruhi pembaca dan,
4. Memberi hiburan.

Selanjutnya, Hugo Hartig (dalam Supardi & Supriatna, pp. (2010, pp. 8–9)) mengemukakan tujuan menulis sebagai berikut.

1. *Assignment Purpose* (Tujuan Penugasan)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri. Misalnya, para peserta didik yang diberi tugas merangkum buku, sekretaris yang ditugaskan membuat laporan notulen rapat.

2. *Altruistic Purpose* (Tujuan Altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan keduakaan para pembaca ingin menolong para pembaca untuk memahami, menghargai perasaan dan penalarannya ingin membuat hidup para pembaca agar lebih mudah dalam menyenangkan dalam karyanya itu. Seseorang tidak akan dapat menulis secara tepat guna kalau dia percaya, baik secara sadar maupun tidak sadar bahwa pembaca dan penikmat karyanya itu adalah lawan atau musuh. Tujuan *altruistic* adalah kunci keterbatasan suatu tulisan.

3. *Persuasive Purpose* (Tujuan Persuasif)

Tujuan persuasif bertujuan menyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4. *Informational Purpose* (Tujuan Informasional)

Tulisan ini bertujuan memberi informasi atau keterangan kepada para pembaca.

5. *Self-Expressive Purpose* (Tujuan Pernyataan Diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6. *Creative Purpose* (Tujuan Kreatif)

Tujuan ini erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri, tetapi keinginan kreatif ini di sini melebihi pernyataan diri dan melibatkan keinginan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik atau seni yang ideal, seni idaman; tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

7. *Problem Solving Purpose* (Tujuan Pemecahan Masalah)

Dalam tulisan seperti ini, sang penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta menjelajahi dan meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca

2.3.3 Manfaat Menulis

Menulis tidak hanya menjadi keterampilan berbahasa semata, tetapi juga membawa banyak manfaat multidimensi yang berpengaruh terhadap perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan profesional seseorang. Dalam konteks pendidikan, menulis merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan daya nalar, kreativitas, dan ekspresi diri peserta didik (Supardi & Supriatna, 2010, pp. 9–10). Adapun manfaat menulis sebagai berikut.

1. Wawasan Anda tentang topik itu bertambah luas dan dalam.
2. Menulis berarti menyusun gagasan secara runtut dan sistematis.
3. Jika Anda menulis, Anda menuangkan gagasan di atas kertas sehingga ada jarak antara Anda dan gagasan itu. Dengan demikian, Anda akan lebih mudah dalam menilai gagasan Anda.
4. Dengan menuliskan permasalahan di atas kertas, maka lebih mudah dalam memecahkannya.
5. Kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan berpikir dan berbahasa secara tertib.

2.4 Menulis Teks Pidato Persuasif

Teks pidato persuasif merupakan bentuk komunikasi lisan yang bertujuan untuk memengaruhi pendengar agar menerima ide atau ajakan yang disampaikan oleh pembicara. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, pidato persuasif menjadi media penting dalam melatih peserta didik mengungkapkan gagasan secara

logis, sistematis, dan meyakinkan. Pembelajaran menulis teks pidato jenis ini tidak hanya menekankan aspek kebahasaan, tetapi juga strategi retorika dan penyusunan argumen yang kuat (Saputra et al., 2021).

Struktur pidato persuasif umumnya terdiri atas tiga bagian utama: pembukaan, isi, dan penutup. Pada bagian pembukaan, penulis perlu menarik perhatian audiens serta memperkenalkan isu yang dibahas. Bagian isi menyampaikan argumen-argumen pendukung, sementara penutup memberikan ajakan atau simpulan yang memperkuat posisi pembicara. Kemampuan menyusun argumen yang logis dan dilandasi data merupakan kunci keefektifan pidato ini (Wijayanti, 2021).

Dalam praktik pembelajaran, menulis teks pidato persuasif terbukti dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini tampak dalam temuan penelitian yang menunjukkan bahwa ketika peserta didik dilibatkan dalam penulisan teks pidato yang relevan dengan kehidupan mereka, kemampuan mereka dalam menyusun argumen dan menyampaikan pendapat secara lisan meningkat signifikan. Oleh karena itu, pengintegrasian pidato persuasif dalam pembelajaran bahasa Indonesia memberikan ruang bagi pengembangan literasi kritis dan ekspresi diri (Saputra et al., 2021).

Penerapan pendekatan berbasis proyek atau kolaboratif dalam pembelajaran menulis pidato persuasif juga disarankan. Kegiatan seperti debat, presentasi kelompok, atau praktik berpidato di depan kelas mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi peserta didik. Selain itu, pendidik dapat menggunakan isu-isu aktual sebagai bahan pidato untuk meningkatkan relevansi dan daya tarik pembelajaran (Wijayanti, 2021).

2.4.1 Pengertian Teks Pidato Persuasif

Teks pidato persuasif adalah sebuah bentuk teks pidato yang dirancang untuk menyampaikan pesan dengan tujuan mengajak, memobilisasi, dan mempengaruhi sikap serta perilaku pendengar melalui penggunaan bahasa yang strategis dan retorika yang khas (Harianto, 2022; Yuningsih et al., 2023). Teks ini memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari jenis teks lainnya, yakni adanya struktur yang sistematis mulai dari pendahuluan, penyampaian argumen, hingga penutup

yang mengandung ajakan jelas untuk tindakan (Dina et al., 2022). Dalam penyusunannya, teks pidato persuasif harus memperhatikan kaidah kebahasaan, pengaturan ide, dan penggunaan kalimat imperatif atau ajakan yang halus, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima secara emosional dan logis oleh audiens (Yuningsih et al., 2023).

Aspek retorika dalam teks pidato persuasif pun menjadi fokus utama, di mana penutur atau penulis harus mampu menggabungkan elemen emosional dan logis agar pesan yang terkandung dapat membangun hubungan yang kuat dengan pendengarnya (Harianto, 2022). Strategi penyampaian seperti penggunaan analogi, metafora, dan repetisi juga sering diterapkan untuk menekankan tujuan persuasi secara efektif (Dina et al., 2022). Secara praktis, penguasaan terhadap struktur dan kaidah kebahasaan dalam teks tersebut sangat penting. Kesulitan peserta didik dalam menyusun teks pidato persuasif seringkali dikaitkan dengan kurangnya pemahaman detail tentang struktur dan kaidah bahasa yang diperlukan (Yuningsih et al., 2023).

Adapun literatur dalam buku pelajaran atau bahan ajar, seperti yang ditampilkan dalam studi oleh Fazrini (2015), menekankan bahwa materi pidato dalam buku teks, termasuk pada konteks bahasa daerah seperti Bahasa Sunda, dirancang untuk memberikan gambaran tentang gradasi materi ajar yang sistematis, sehingga peserta didik mendapatkan dasar pemahaman yang kokoh tentang bagaimana teks pidato persuasif dibangun (Fazrini, 2015). Dengan demikian, baik dari segi teoretis maupun aplikatif, pengertian teks pidato persuasif mencakup upaya sistematis dalam mengorganisasi ide dan argumen untuk mencapai tujuan persuasif melalui bahasa yang efektif, dengan penekanan pada aspek struktur, kaidah kebahasaan, dan retorika (Dina et al., 2022; Fazrini, 2015; Yuningsih et al., 2023).

2.4.2 Tujuan Teks Pidato Persuasif

Pidato persuasif merupakan jenis pidato yang dirancang dengan tujuan mempengaruhi sikap, perilaku, atau opini audiens melalui penyampaian argumentasi dan gaya bahasa yang meyakinkan. Secara umum, pidato persuasif bertujuan untuk membujuk pendengar agar menerima suatu pandangan, mengambil

tindakan tertentu, atau mengubah pola pikir mereka. Tujuan ini tidak hanya berkaitan dengan penyampaian informasi, melainkan juga dimaksudkan untuk menyentuh aspek emosional audiens sehingga mereka terdorong untuk bertindak sesuai dengan harapan sang pembicara (Mustika et al., 2021). Penelitian mengenai penulisan teks pidato persuasif menunjukkan bahwa kemampuan untuk menyusun pidato dengan tujuan tersebut sangat penting, terutama dalam konteks pendidikan, di mana pidato persuasif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengasah kemampuan retorika peserta didik (Irawan, 2022).

Dengan demikian, tujuan utama pidato persuasif adalah untuk “mengajak” dan “membujuk” audiens melalui penyampaian pesan yang terstruktur dan disertai dengan argumentasi yang logis serta pendekatan emosional. Ciri-ciri tersebut harus dipahami dengan baik agar penyampaian pidato persuasif dapat mencapai keefektifan komunikatifnya dalam berbagai konteks, baik itu dalam lingkungan pendidikan, sosial, maupun politik (Irawan, 2022; Mustika et al., 2021).

2.4.3 Jenis-Jenis Pidato

Tujuan pidato menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam penyampiannya. Menurut Susanti, pp. (2024, pp. 65–66), terdapat beberapa jenis pidato yang dapat digunakan sesuai kebutuhan komunikatif adalah sebagai berikut.

1. Pidato Informatif

Tujuan pidato informatif adalah untuk berbagi informasi suatu topik yang belum diketahui oleh audiens. Contoh teks dalam akademi seperti menyampaikan temuan dari sebuah penelitian, proyek akhir atau mengajarkan pelajaran tentang mata pelajaran tertentu. Pidato ini dapat menampilkan fakta, statistik, atau data yang menunjukkan pengetahuan.

2. Pidato Persuasif

Tujuan pidato persuasif adalah untuk mengubah keyakinan atau pendapat pendengar. Jenis persuasif ini sering berfokus pada topik yang bersifat kontroversi. Pidato persuasif harus menggunakan bukti nyata dan fakta agar audiens percaya dan mengikuti saran atau ajakan yang disampaikan.

3. Pidato Demonstratif

Tujuan pidato demonstratif adalah untuk menunjukkan kepada audiens bagaimana langkah untuk melakukan sesuatu. Pidato jenis ini berorientasi pada proses dan berkembang selangkah demi selangkah dengan sangat rinci. Tidak jarang pembicara menggunakan alat peraga dan alat bantu visual untuk memandu audiens. Contoh, konten video di media sosial yang memberikan demontarasi membuat kue atau melakukan renovasi ruangan.

2.4.4 Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Pidato Persuasif

Dalam analisis teks, pemahaman tentang struktur dan kaidah kebahasaan merupakan aspek fundamental yang menjelaskan bagaimana informasi diorganisasi dan disampaikan secara sistematis. Struktur merujuk kepada susunan bagian-bagian teks yang saling berkaitan, seperti pengenalan (judul atau pernyataan umum), isi (argumentasi, urutan proses, dan deskripsi) serta penutup (kesimpulan atau rangkuman) misalnya, dalam wacana tajuk rencana, struktur umumnya mencakup pengenalan isu, penyampaian argumen yang mendetail, dan penarikan kesimpulan yang logis.

Pada konteks lain, teks eksplanasi yang sering dipakai dalam bahan ajar juga menampilkan struktur yang sistematis melalui adanya judul, pernyataan umum, urutan uraiannya, serta penutup yang berfungsi untuk merangkum fenomena yang dijelaskan (Apriani et al., 2021; Fadhila & Hartono, 2022).

Kaidah kebahasaan, di sisi lain, mengacu pada norma dan aturan penggunaan bahasa yang mencakup aspek sintaksis, leksikal, morfologis, semantik, dan pragmatik serta penggunaan elemen koherensi seperti konjungsi temporal, konjungsi kausalitas, dan konjungsi pertentangan (Apriani et al., 2021; Fadhila & Hartono, 2022).

Penelitian mengenai wacana tajuk rencana menunjukkan ciri-ciri kebahasaan seperti kalimat retorik, penggunaan kata-kata populer, serta pemakaian kata ganti tunjuk yang mendukung penyampaian argumen secara persuasif. Sedangkan pada teks eksplanasi, pemilihan konjungsi temporal dan kausalitas tidak hanya menjamin keterpaduan ide, tetapi juga membantu pembaca dalam memahami urutan kejadian

atau proses yang dijelaskan. Bahkan, penelitian pada teks berita karya peserta didik mengungkapkan bahwa kesesuaian struktur dan penerapan kaidah kebahasaan sangat menentukan keakuratan penyajian fakta dan kejelasan informasi yang dipresentasikan (Listikal & Tamsin, 2023).

Dalam ranah pendidikan, pemahaman mendalam terhadap struktur dan kaidah kebahasaan tidak hanya menjadi tolak ukur kualitas teks, tetapi juga merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa dengan pengaktifan diskusi melalui media daring, kemampuan peserta didik dalam menganalisis struktur dan kaidah teks dapat meningkat secara signifikan (Silalahi, 2020). Hal ini menegaskan bahwa pengajaran yang didukung oleh pendekatan interaktif dan komunikatif dapat memberikan dampak positif dalam menginternalisasi konsep struktur dan kaidah kebahasaan, sehingga peserta didik mampu menghasilkan tulisan yang koheren dan sesuai dengan norma kebahasaan yang berlaku.

Dengan demikian, pemahaman yang komprehensif mengenai struktur dan kaidah kebahasaan tidak hanya mendukung kesempurnaan penyusunan teks, tetapi juga berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis serta ekspresi verbal yang efektif, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap kualitas komunikasi dan literasi. Pengintegrasian penelitian-penelitian yang telah dilakukan menggarisbawahi bahwa pendekatan analitis dan pedagogis dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan standar penulisan melalui pemahaman mendalam terhadap struktur dan norma kebahasaan (Apriani et al., 2021; Fadhila & Hartono, 2022; Listikal & Tamsin, 2023; Silalahi, 2020).

Contoh Teks Pidato Persuasif

Tema: Pentingnya Meningkatkan Literasi di Kalangan Peserta Didik

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yang terhormat Bapak/Ibu guru, serta seluruh peserta didik yang saya banggakan.

Pada kesempatan ini, izinkan saya menyampaikan sebuah ajakan penting mengenai peningkatan budaya literasi di lingkungan sekolah. Literasi bukan sekadar kemampuan membaca, tetapi merupakan fondasi utama bagi peserta didik untuk memahami informasi, mengembangkan pemikiran kritis, dan membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi. Di tengah arus informasi yang begitu cepat, peserta didik perlu memiliki kecakapan literasi agar mampu menyaring, memahami, dan memanfaatkan informasi secara tepat.

Hadirin yang saya banggakan

Rendahnya minat baca masih menjadi persoalan yang banyak kita temui. Padahal, peningkatan literasi dapat dimulai dari langkah-langkah sederhana, seperti meluangkan waktu membaca setiap hari, memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber pengetahuan, serta mengikuti kegiatan literasi yang diselenggarakan sekolah. Melalui kebiasaan ini, peserta didik tidak hanya memperluas wawasan, tetapi juga meningkatkan kemampuan akademik dan karakter positif yang mendukung proses pembelajaran.

Oleh karena itu, *saya mengajak seluruh peserta didik untuk menjadikan membaca sebagai bagian dari aktivitas harian. Mari menjadikan sekolah kita sebagai lingkungan yang mendukung budaya literasi, tempat di mana membaca bukan lagi kewajiban, melainkan kebutuhan. Komitmen bersama inilah yang akan membawa kita menuju generasi yang lebih cerdas, kritis, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.*

Demikian yang dapat saya sampaikan. Semoga ajakan ini dapat menginspirasi kita semua untuk bersama-sama meningkatkan budaya literasi di sekolah.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

2.4.5 Tahapan Menulis Teks Pidato

Menulis teks pidato terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, supaya mendapatkan hasil tulisan yang baik. Selain itu, meningkatkan hasil tulisan yang baik juga terdapat langkah-langkah menulis didalamnya yang perlu dilakukan kemudian berlatih secara terus menerus. Menurut Yosodipuro (2020:42) terdapat tahapan dalam menulis pidato sebagai berikut.

1. Menentukan Topik

Topik menjadi poin awal, *starting point*, dalam penulisan teks pidato sebab dari inilah teks pidato akan dikembangkan. Untuk pengembangan, lazimnya kita menggunakan peta konsep atau *mind map*. Peta konsep adalah suatu gambar yang memaparkan struktur konsep, yaitu keterkaitan antarkonsep dari suatu gambaran yang menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dari suatu materi pelajaran yang dihubungkan dengan suatu kata penghubung sehingga membentuk suatu proposisi (Dahar, 1989, p. 123).

2. Menentukan Judul

Seperti halnya dalam penulisan novel atau cerpen, judul bisa ditentukan di awal sebelum memulai penulisan atau diakhir setelah penulisan selesai. Hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan judul adalah; (1) diawali dengan huruf kapital, (2) relevan dengan topik, (3) berbentuk frasa, (4) menarik perhatian dan (5) sesuai dengan isi.

3. Menyiapkan Bahan, Data dan Referensi

Dalam menulis pidato, menyiapkan bahan, data, dan referensi merupakan langkah penting agar isi pidato tersusun secara sistematis, logis, dan meyakinkan. Bahan yang dipilih harus relevan dengan tema yang diangkat sehingga mampu memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Data yang akurat, baik berupa fakta, statistik, maupun hasil penelitian, berfungsi untuk memperkuat argumentasi dan meningkatkan kredibilitas pembicara. Sementara itu, referensi dari sumber-sumber terpercaya, seperti buku, artikel ilmiah, maupun media resmi, menjadi dasar pijakan agar pidato tidak hanya sekadar opini, tetapi juga memiliki landasan ilmiah.

4. Menulis

Setelah kita mempersiapkan bahan, data dan referensi maka tahap berikutnya adalah menulis naskah pidato sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan pidato. Pengembangan isi harus mencakup informasi yang relevan, kalimat persuasif, dan contoh nyata.

5. Menyunting Pidato

Tahap berikutnya setelah selesai penulisan naskah adalah menyunting atau merevisi. Tujuannya adalah untuk mengecek apakah ada kesalahan atau kekurangan dalam naskah yang sudah ditulis. Menyunting juga dilakukan untuk menghindari salah ketik.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, pidato tidak hanya akan meyakinkan, tetapi juga dapat membangun koneksi yang baik dengan audiens, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan jelas dan efektif.

2.5 Project Based Learning

Model *project based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu proyek secara mandiri dalam kurun waktu tertentu, dengan tujuan menghasilkan suatu produk atau melakukan presentasi sebagai bentuk akhir dari kegiatan belajar. Pendekatan ini dipilih karena menawarkan berbagai keunggulan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah kemampuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan penting pada peserta didik. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kreativitas. Selain itu, *project based learning* juga dinilai efektif dalam membantu peserta didik mengelola diri sendiri serta menumbuhkan rasa percaya diri.

Melalui *project based learning* Model pendidik bertindak sebagai fasilitator yang menugaskan peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penilaian dan interpretasi untuk menghasilkan produk hasil pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik dibiarkan belajar secara mandiri dalam periode tertentu. Pengumpulan dan pengintegrasian pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dilakukan dengan permasalahan sebagai langkah awal dalam memperoleh informasi atau data.

2.5.1 Pengertian dan Karakteristik *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis Proyek atau *project based learning* adalah pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap belajar yang disiplin dan membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif. *Project based learning* adalah model pembelajaran proyek atau kegiatan yang melibatkan peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, mencari solusi, dan mengaplikasikan pengetahuan dengan aktivitas setiap hari. *Project based learning* menggunakan kegiatan atau proyek sebagai media pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, menilai, menginterpretasi, menyintesis dan menghasilkan informasi sebagai hasil belajar sehingga dapat disimpulkan bahwa *project based learning* adalah model pembelajaran yang bersifat kegiatan atau proyek dalam melibatkan peserta didik untuk menemukan solusi permasalahan yang nyata serta menumbuhkan kedisiplinan, keaktifan, dan kreatifitas (Cendana et al., 2022).

Project based learning dikenal sebagai pendekatan pembelajaran yang dinamis dan fleksibel yang dapat terlihat berbeda pada setiap kelompok peserta didik. Hal ini dapat dihasilkan dari pertanyaan atau permasalahan yang diberikan haruslah bersifat menantang, analisis permasalahan, keaslian sumber informasi, dikaitkan dengan pembelajaran, diintegrasikan dengan kehidupan nyata sesuai dengan minat dan bakat peserta didik, hasil yang diberikan adalah hasil dari peserta didik dan evaluasi untuk menyempurnakan hasil karya. *Project based learning* juga diimplementasikan sesuai dengan waktu pembelajaran dan waktu pengerjaan proyek sehingga tidak mengganggu kegiatan lainnya. Oleh sebab itu, perlu perencanaan yang matang dan bermakna, signifikan dan detail, serta sesuai dengan profil pelajar pancasila pada jenjangnya.

Eliza (dalam Cendana et al. (2022)) mengemukakan tujuan *project based learning* dalam pembelajaran yaitu; (1) meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah; (2) mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru untuk dikembangkan; (3) peserta didik aktif, kreatif, dan kritis untuk memecahkan masalah; (4) peserta didik dapat mengembangkan dan mengolah alat dan bahan yang akan digunakan, dan (5) memberikan makna dalam kelompok untuk berkolaborasi, bertanggung jawab, dan menghargai pendapat orang lain. Tujuan

PjBL menentukan karakteristik dari pendekatan ini. Menurut Rusman (dalam Cendana et al., pp. (2022, pp. 2–3)) karakteristik pendekatan PjBL sebagai berikut.

1. Isi, berisikan ide-ide yang membentuk gambaran abstrak sesuai topik yang selaras dan diminati peserta didik untuk diseimbangkan dengan pengalaman.
2. Kondisi, menuntut peserta didik untuk mandiri dan tanggung jawab dalam mengelola, menyelesaikan, dan menyesuaikan waktu belajardan praktik mencari sumber informasi dari buku atau internet.
3. Aktivitas yang efektif dan menarik untuk memikat peserta didik menemukan jawaban permasalahan. Aktivitas membantu membangun konsep pengetahuan yang baik dan benar untuk diolah dan disimpan.
4. Hasil, menentukan perkembangan peserta didik dalam mengatur dan mengintegrasikan aktivitas belajar, termasuk penerapan strategi memecahkan masalah.

2.5.2 Tahapan Sintaks Project Based Learning

Di dalam pelaksanaannya, menurut Dianawati (dalam Cendana et al., p. (2022, p. 4)) model pembelajaran berbasis proyek memiliki langkah-langkah (sintaks) yang mempunyai ciri khas yang membedakannya dari model pembelajaran lain seperti model Pembelajaran Penemuan (*discovery learning* model) dan model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*problem based learning* model). Adapun langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* antara lain; 1) menentukan pertanyaan dasar, 2) membuat desain proyek, 3) menyusun penjadwalan, 4) memonitor kemajuan proyek, 5) penilaian hasil, dan 6) evaluasi pengalaman.

Homan (2013:25) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam *project based learning* adalah sebagai berikut: 1) menentukan proyek, 2) merencanakan proyek, 3) menyusun jadwal aktivitas pendidik dan peserta didik, 4) mengawasi jalannya proyek (monitoring), 5) penilaian terhadap hasil proyek, 6) Menentukan proyek dengan pertanyaan yang terjadi di sekitar.

Merencanakan proyek menulis teks pidato persuasif yang dilaksanakan secara kolaboratif antara pendidik dan peserta didik. Menyusun jadwal kegiatan secara bersama untuk memastikan setiap tahap penyusunan pidato persuasif berjalan terarah. Selama proses berlangsung, pendidik berperan sebagai mentor yang membimbing peserta didik dalam mengembangkan argumen, memilih diksi yang meyakinkan, serta merancang alur pidato yang efektif. Penilaian difokuskan pada kualitas teks pidato persuasif yang dihasilkan melalui proyek tersebut. Pada tahap akhir, pendidik dan peserta didik melakukan evaluasi dan refleksi terhadap seluruh rangkaian aktivitas serta hasil proyek untuk mengidentifikasi keberhasilan dan aspek yang perlu ditingkatkan.

Adapun menurut Titenti (2019) menyatakan bahwa penjabaran mengenai keempat tahapan dalam *project based learning* adalah sebagai berikut: 1) tahap perencanaan 2) tahap perancangan. 3) tahap pelaksanaan 4) tahap pelaporan. Perencanaan adalah pendidik menyampaikan tema sebuah cerpen. Perancangan adalah peserta didik merancang sebuah proyek yang akan dibuat mengenai cerpen. Pelaksanaan adalah peserta didik melakukan proyek yang sudah dirancang. Pelaporan adalah peserta didik memaparkan hasil laporan.

Selanjutnya menurut Kemendikbud (2013) model *project based learning* terdiri atas enam langkah, yaitu penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dalam kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman. Penjelasan mengenai enam langkah diuraikan sebagai berikut.

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar

Pembelajaran diawali dengan pertanyaan esensial yang dirancang sebagai pemicu utama aktivitas belajar peserta didik. Pertanyaan ini tidak sekadar menuntut jawaban verbal, melainkan mengarahkan peserta didik untuk melakukan penugasan nyata, seperti mengamati, mencari informasi, menganalisis permasalahan, dan menarik simpulan berdasarkan data yang diperoleh.

Topik yang diangkat bersifat kontekstual dan relevan dengan realitas sehingga peserta didik mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman langsung yang mereka temui di lingkungan sosialnya. Melalui pendekatan ini, pembelajaran dimulai dengan investigasi mendalam, peserta didik secara aktif mengeksplorasi masalah, mengidentifikasi fakta pendukung, serta membangun pemahaman konseptual secara bertahap. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemandirian belajar peserta didik.

2. Perencanaan Proyek

Dalam kegiatan pembelajaran menulis teks yang menerapkan model *project based learning*, tahap perencanaan proyek dilaksanakan secara kolaboratif antara pendidik dan peserta didik sebagai implementasi sintaks *design a plan for the project*. Pada tahap ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan, sementara peserta didik dilibatkan secara aktif dalam merancang keseluruhan proses proyek. Keterlibatan ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya memahami tugas yang akan dikerjakan, tetapi juga merasa memiliki dan bertanggung jawab terhadap proyek penulisan teks yang akan dihasilkan.

Perencanaan proyek diawali dengan pembahasan aturan main yang disepakati bersama, meliputi tujuan penulisan teks, ketentuan struktur dan kaidah kebahasaan yang harus dipenuhi, pembagian peran dalam kerja kelompok, serta waktu penyelesaian proyek. Selanjutnya, pendidik dan peserta didik bersama-sama melakukan pemilihan aktivitas pembelajaran yang relevan untuk menjawab pertanyaan esensial, seperti kegiatan mengamati contoh teks, mengidentifikasi ciri kebahasaan, menyusun kerangka tulisan, hingga melakukan revisi dan penyuntingan. Aktivitas tersebut dirancang secara berurutan dan saling terintegrasi agar mendukung proses berpikir dan keterampilan menulis secara sistematis.

Selain itu, perencanaan proyek juga mengintegrasikan berbagai subjek pendukung, seperti penggunaan teknologi digital untuk mencari referensi, keterkaitan dengan isu sosial atau lingkungan sebagai tema teks, serta penguatan literasi dan keterampilan berpikir kritis. Pada tahap ini pula dibahas alat dan bahan yang diperlukan untuk menunjang penyelesaian proyek, baik berupa bahan bacaan, media digital, lembar kerja, maupun perangkat teknologi yang digunakan dalam proses penulisan dan penyajian hasil karya. Dengan perencanaan yang matang dan kolaboratif sesuai sintaks PjBL, kegiatan pembelajaran menulis teks menjadi lebih terarah, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara utuh.

3. Penyusunan Jadwal Aktivitas

Pada tahap penyusunan jadwal aktivitas dalam pembelajaran berbasis *project based learning*, pendidik dan peserta didik secara bersama-sama menyusun perencanaan waktu sebagai implementasi sintaks *create a schedule*. Kegiatan ini bertujuan agar pelaksanaan proyek berjalan terarah, terukur, dan sesuai dengan target pembelajaran yang telah ditetapkan. Melalui keterlibatan langsung dalam penyusunan jadwal, peserta didik tidak hanya memahami alur kerja proyek, tetapi juga belajar mengelola waktu dan tanggung jawab secara mandiri.

Aktivitas utama pada tahap ini meliputi pembuatan *timeline* dan penetapan *deadline* untuk setiap tahapan proyek, mulai dari pengumpulan ide, penyusunan kerangka, penulisan draf teks, revisi, hingga penyajian hasil akhir. Timeline disusun secara realistis dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan tugas dan kemampuan peserta didik, sehingga proyek dapat diselesaikan secara optimal.

Selain itu, pendidik berperan aktif dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik apabila strategi atau cara yang direncanakan tidak relevan atau menyimpang dari tujuan proyek. Bimbingan ini dilakukan melalui diskusi dan refleksi, bukan dengan memberikan solusi secara langsung, sehingga peserta didik tetap memiliki ruang untuk berpikir dan mengambil keputusan.

Pendidik juga meminta peserta didik menjelaskan alasan atas pemilihan cara atau strategi tertentu dalam menyelesaikan proyek. Kegiatan ini mendorong

peserta didik untuk berpikir kritis dan reflektif terhadap proses yang mereka jalani, sekaligus melatih kemampuan argumentasi secara logis. Dengan demikian, tahap penyusunan jadwal aktivitas dalam PjBL tidak hanya berfungsi sebagai pengatur waktu, tetapi juga sebagai sarana penguatan keterampilan metakognitif, kemandirian, dan tanggung jawab belajar peserta didik.

4. Memonitor Peserta Didik dalam Kemajuan Proyek

Guna memastikan keterlaksanaan proyek berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran, pendidik memiliki tanggung jawab untuk mengawasi dan memonitor aktivitas peserta didik selama proses penyelesaian proyek. Monitoring ini dilakukan secara berkelanjutan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap tahapan pelaksanaan proyek, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, penulisan draf, hingga tahap revisi dan finalisasi hasil karya. Dalam konteks ini, pendidik tidak berperan sebagai pengendali utama, melainkan sebagai mentor dan pendamping yang memberikan arahan, umpan balik, serta penguatan ketika peserta didik mengalami kesulitan.

Peran pendidik sebagai mentor diwujudkan melalui kegiatan seperti mengajukan pertanyaan pemantik, membantu peserta didik merefleksikan proses kerja, serta mengarahkan kembali aktivitas yang mulai menyimpang dari tujuan proyek. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik tetap memiliki otonomi dalam menyelesaikan proyek, namun tetap berada dalam koridor pembelajaran yang telah dirancang.

Untuk mempermudah dan mengefektifkan proses monitoring, diperlukan rubrik penilaian proses yang disusun secara sistematis. Rubrik ini berfungsi untuk merekam dan mendokumentasikan keseluruhan aktivitas penting peserta didik, seperti keaktifan dalam diskusi, ketepatan mengikuti tahapan proyek, kemampuan bekerja sama, serta perkembangan kualitas hasil tulisan. Dengan adanya rubrik, proses monitoring menjadi lebih objektif, terukur, dan transparan, sekaligus membantu pendidik memberikan umpan balik yang konstruktif dan berkelanjutan selama pelaksanaan proyek.

5. Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran berbasis *project based learning* dilakukan secara komprehensif untuk mengukur ketercapaian standar kompetensi, mengevaluasi kemajuan belajar setiap peserta didik, serta memberikan umpan balik yang bermakna terhadap tingkat pemahaman dan keterampilan yang telah dicapai. Melalui penilaian, pendidik dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, sehingga hasil penilaian tersebut dapat dimanfaatkan sebagai dasar dalam membantu peserta didik menyusun strategi pembelajaran selanjutnya secara lebih tepat dan terarah.

Dalam proyek menulis teks, penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga mempertimbangkan proses berpikir dan kerja sama yang ditunjukkan selama pengerjaan proyek. Penilaian produk dilaksanakan pada tahap akhir ketika setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Pada tahap ini, peserta didik menunjukkan produk teks yang telah disusun beserta penjelasan mengenai ide, struktur, dan kaidah kebahasaan yang digunakan.

Dalam kegiatan presentasi, pendidik dapat menilai kualitas produk tulisan secara lebih autentik, sementara peserta didik memperoleh kesempatan untuk menerima umpan balik dari pendidik maupun teman sebaya. Dengan demikian, penilaian dalam PjBL tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukuran hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan penguatan pembelajaran yang berkelanjutan.

6. Evaluasi pengalaman.

Pada tahap evaluasi dalam pembelajaran, pendidik dan peserta didik secara bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses dan hasil proyek yang telah dilaksanakan. Refleksi ini bertujuan untuk menelaah sejauh mana aktivitas pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan, serta menilai kualitas produk yang dihasilkan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk mengevaluasi peran, kontribusi, dan perkembangan belajarnya secara personal maupun kolektif.

Dalam kegiatan refleksi, peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan, pengalaman, serta tantangan yang dihadapi selama menyelesaikan proyek, termasuk strategi yang dianggap efektif maupun kendala yang memengaruhi kinerja kelompok. Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk berpikir reflektif dan jujur terhadap proses belajar yang telah dijalani.

Sebagai tindak lanjut, pendidik dan peserta didik melakukan diskusi bersama untuk merumuskan upaya perbaikan terhadap kinerja dan strategi pembelajaran di masa mendatang. Diskusi ini difokuskan pada penguatan aspek yang sudah berjalan dengan baik serta perbaikan pada aspek yang masih perlu ditingkatkan. Dengan demikian, tahap evaluasi tidak hanya menjadi penutup kegiatan pembelajaran, tetapi juga menjadi landasan penting untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran selanjutnya secara berkelanjutan.

Dengan penerapan sintak model *project based learning* dalam pembelajaran secara runtut akan menuntun peserta didik disiplin dalam level perencanaan, pemahaman, penerapan, penalaran dan akhirnya mampu berinovasi untuk mencipta suatu karya. Level perencanaan merupakan faktor penting untuk terlaksananya suatu tujuan yang telah menjadi harapan. Dengan tahap perencanaan tentunya memberi tuntunan berproses dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Seiring hal tersebut proses pemahaman pun akan dengan sendirinya berproses, selanjutnya dengan bimbingan pendidik dan kolaborasi dengan teman proses penerapan dan penalaran pun akan mengisi hari-hari dalam proses pembelajaran dengan model *project based learning*. Aktivitas tersebut akan menempa peserta didik yang memiliki semangat belajar tinggi dan akhirnya mampu berinovasi dalam berkarya.

2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan PjBL

Melihat karakteristik model *project based learning*, tentunya memiliki sisi kelebihan maupun kekurangan masing-masing ketika pengaplikasiannya di dalam pembelajaran. Menurut Daryanto dan Rahardjo (dalam Cendana et al., pp. (2022, pp. 5–6)) bahwa pembelajaran *project based learning* mempunyai kelebihan sebagai berikut.

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik baik secara motivasi intrinsik (motivasi dari dirinya sendiri) maupun ekstrinsik (motivasi yang dipengaruhi orang lain).
2. Meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah.
3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dengan adanya kegiatan diskusi.
4. Meningkatkan kemampuan berkolaborasi atau bekerja sama.
5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan berkomunikasi saat kegiatan presentasi
6. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar.
7. Memberikan pengalaman kepada peserta didik ketika pembelajaran praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat perencanaan alokasi waktu atau *time schedule* dan sumber- sumber lain seperti perlengkapan alat dan bahan untuk menyelesaikan tugas proyeknya.
8. Menyediakan pengalaman belajar yang tentunya melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk selalu berkembang sesuai dengan dunia nyata yang mengalami perubahan secara dinamis.
9. Membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Adapun kekurangan *project based learning* adalah sebagai berikut.

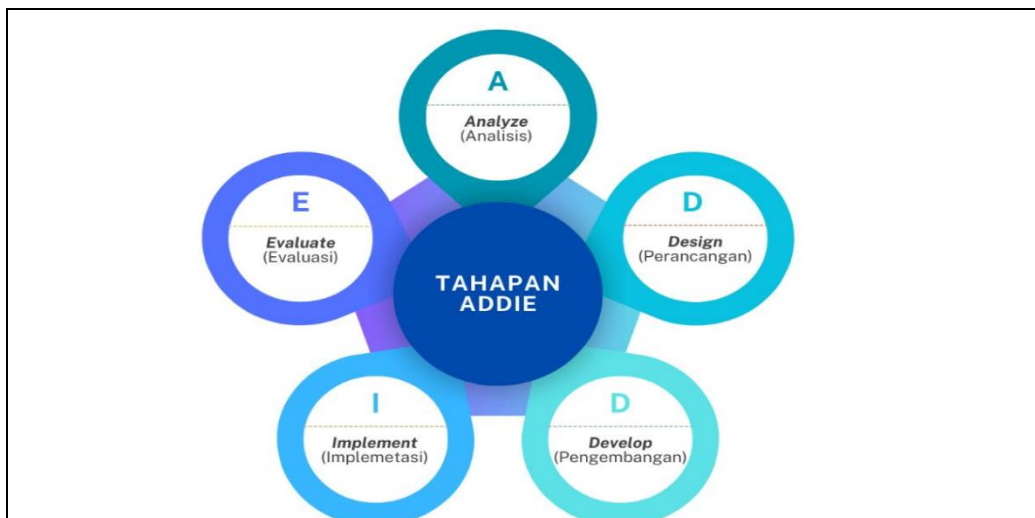
1. Pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks.
2. Banyak orang tua peserta didik yang merasa keberatan karena tentunya menambah anggaran biaya proyek untuk memasuki sistem baru.
3. Banyak pendidik yang merasa nyaman dengan kelas konvensional, di mana pendidik memegang peran utama di kelas. Ini merupakan perubahan tradisi yang sulit, karena pendidik harus benar-benar meluangkan waktu dalam membimbing proyek dan kemauan menguasai teknologi dengan menjadi *smart teacher*.
4. Adanya peralatan dan bahan proyek yang harus disediakan.
5. Peserta didik memiliki kelemahan motivasi maupun keaktifan dalam kerja kelompok ketika percobaan dan pengumpulan informasi

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar digital teks pidato persuasif berbasis *project based learning* untuk peserta didik kelas VIII SMP. Pendekatan ini digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan serta respon pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis penelitiannya menggunakan ADDIE.

ADDIE merupakan akronim dari lima tahap utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini tidak hanya membantu merancang pembelajaran yang efektif, tetapi juga memberikan kerangka kerja evaluatif untuk menilai dan meningkatkan kualitas hasil pengembangan (Sari & Suswanto, 2017). Dalam konteks metodologis, ADDIE merupakan bagian dari metode kualitatif-deskriptif yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan berbasis pengembangan (Munawwarah & Yusmaniar, 2024).



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

Kelebihan dari model ADDIE terletak pada fleksibilitas dan keberlanjutannya. Setiap tahap dapat direvisi berdasarkan hasil dari tahap berikutnya, menjadikan proses ini iteratif dan adaptif. Penelitian yang menggunakan ADDIE telah membuktikan keefektifannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti dalam pengembangan media berbasis web, modul digital, dan video animasi interaktif. Oleh karena itu, model ini sangat relevan diterapkan pada era pembelajaran digital dan merdeka belajar (Rahmah et al., 2021).

3.2 Langkah - Langkah Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan salah satu kerangka kerja yang banyak digunakan dalam desain instruksional. Model ini menawarkan pendekatan sistematis yang penting untuk meningkatkan kualitas dan keefektifan dalam pengembangan bahan ajar. Selama penelitian, ADDIE telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk pengembangan aplikasi pendidikan, modul pembelajaran, dan berbagai media pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, ADDIE sangat berperan dalam membantu pendidik merancang bahan ajar yang memenuhi tujuan pembelajaran dengan cara yang terstruktur. Penggunaan model ini membantu dalam penetapan prinsip dan metode pembelajaran yang efektif (Utami et al., 2024). Sejalan dengan itu penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media e-komik berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik tentang sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia (Wicaksana et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa ADDIE tidak hanya berguna dalam menghasilkan materi pembelajaran yang menarik, tetapi juga dalam mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.

3.2.1 Analysis (Tahap Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta kebutuhan pengguna, baik guru maupun peserta didik. Pada tahap ini, peneliti melakukan hal sebagai berikut.

1. Melakukan observasi dan penyebaran angket untuk mengetahui bagaimana pembelajaran teks pidato persuasif dilakukan di kelas.

2. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik kelas VIII SMP, termasuk minat belajar, kemampuan berbicara, dan kesiapan menggunakan bahan ajar digital.
3. Menganalisis kebutuhan guru terhadap bahan ajar yang mendukung pendekatan *Project-Based Learning*.
4. Menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui bahan ajar digital.

3.2.1 Design (Tahap Perencanaan)

Berdasarkan hasil analisis, peneliti menyusun desain bahan ajar digital yang mencakup rincian sebagai berikut.

1. Tujuan pembelajaran yang spesifik dan sesuai dengan kurikulum.
2. Materi teks pidato persuasif yang dikembangkan secara bertahap.
3. Kegiatan belajar yang mengintegrasikan langkah-langkah PjBL (menentukan pertanyaan mendasar, merancang proyek, menyusun teks pidato, merekam/mempraktikkan pidato, dan mempresentasikannya).
4. Desain antarmuka modul, navigasi, dan elemen multimedia seperti teks, gambar, dan video.
5. Penyusunan instrumen evaluasi seperti kuis interaktif dan lembar penilaian proyek.

3.2.3 Development (Tahap Pengembangan)

Pengembangan merupakan tahap pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dirancang, serta mencakup proses pengujian produk. Pada tahap ini, pengembangan harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan bahan ajar digital berbasis *Project based learning* (PjBL) yang dirancang untuk mendukung pembelajaran teks pidato persuasif. Setelah produk awal selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah validasi oleh tim ahli yang terdiri atas ahli materi dan ahli pembelajaran.

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan isi berdasarkan kesesuaian dengan materi ajar, dalam hal ini teks prosedur. Sementara itu, validasi oleh ahli pembelajaran dilakukan untuk menilai kelayakan dari aspek konten, desain visual, penggunaan gambar, aplikasi, serta perpaduan warna. Setelah proses

validasi selesai dan produk dinyatakan layak dengan revisi sesuai masukan validator, produk kemudian diuji coba di lapangan.

3.2.4 Implementation (Tahap Implementasi)

Pelaksanaan merupakan kegiatan menggunakan produk. Tahapan ini adalah tahapan penerapan dari hasil produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid. Setelah produk telah dinyatakan valid, kemudian produk diimplementasikan kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 26 Bandar Lampung, SMP Global Madani dan SMP Negeri 1 Bandar Lampung. Setelah uji coba dilakukan, peserta didik pendidik mengisi angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar digital menulis teks prosedur berbasis *project based learning*.

3.2.5 Evaluation (Tahap Evaluasi)

Evaluasi merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Tahapan ini dilakukan untuk menilai kualitas dari produk yang sudah dikembangkan dievaluasi, juga berdasarkan saran validator maupun peserta didik dalam tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan klarifikasi data yang didapatkan dari angket berupa tanggapan peserta didik. Penelitian yang dilakukan hanya melihat kelayakan.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah di Kota Bandar Lampung, yaitu di SMP Negeri 26 Bandar Lampung Jalan Raden Imba Kusuma Kemiling Raya, Kota Bandar Lampung, tempat kedua di SMP Global Madani Bandar Lampung Jalan Kavling Raya XIV No.1, Rajabasa, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung, dan tempat ketiga di SMP Negeri 1 Bandar Lampung Jalan Mr. Gele Harun No.30, Rw. Laut, Enggal, Kota Bandar Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dikumpulkan melalui teknik sebagai berikut.

1. Observasi Awal

Langkah pertama dalam pengembangan produk pembelajaran adalah melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan nyata di lapangan, yang memberikan gambaran menyeluruh mengenai implementasi pembelajaran di kelas. Observasi ini sangat penting untuk mendapatkan data kontekstual mengenai strategi pembelajaran, kendala yang dihadapi oleh guru, dan respons awal dari peserta didik terkait materi yang diajarkan. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk memantau aktivitas hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, serta mengidentifikasi perubahan perilaku belajar yang terjadi setelah diterapkannya bahan ajar digital dalam penulisan teks prosedur berbasis *project based learning*.

2. Angket (Kuesioner)

Penggunaan angket sebagai instrumen kuantitatif juga membantu pengumpulan data secara sistematis dan memungkinkan analisis statistik dari analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Adapun kuesioner digunakan juga untuk mendapatkan data 41 mengenai penilaian para ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli desain tentang pengembangan bahan ajar digital menulis teks pidato persuasif berbasis *project based learning* peserta didik SMP Kelas VIII.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menelusuri berbagai dokumen yang relevan dengan bahan ajar teks prosedur untuk peserta didik kelas VIII SMP. Selain itu, foto yang dikumpulkan juga digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis dan terarah, sehingga mendukung validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan pada setiap tahap pengembangan modul digital berbasis *project based learning* untuk teks pidato persuasif.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kebutuhan awal pembelajaran, data kelayakan bahan ajar, data keefektifan produk terhadap hasil belajar, serta data aktivitas pembelajaran. Untuk memperoleh data tersebut, instrumen yang digunakan terdiri atas angket (kuesioner), tes, dan lembar observasi.

Observasi dilakukan dalam dua tahap. Pertama, observasi awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi faktual pembelajaran teks pidato persuasif di kelas. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai metode yang digunakan guru, keterlibatan peserta didik, serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung. Kedua, observasi juga dilakukan pada tahap implementasi bahan ajar digital. Tujuan dari observasi ini adalah untuk melihat sejauh mana bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis proyek.

Cara pelaksanaan observasi dilakukan secara langsung di kelas dengan menggunakan lembar observasi terstruktur. Peneliti mencatat berbagai aspek seperti keaktifan peserta didik, kerja sama kelompok, kemampuan menyampaikan ide, serta penggunaan bahan ajar digital dalam menyusun dan menyampaikan teks pidato. Selain itu, dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan observasi.

Instrumen lain yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli pembelajaran, serta guru dan peserta didik. Angket ini bertujuan untuk mengukur kelayakan bahan ajar dari aspek isi, penyajian, kontekstualitas, keterpakaian, serta daya tarik media. Sedangkan untuk mengukur keefektifan bahan ajar terhadap hasil belajar peserta didik, digunakan instrumen tes berupa soal menulis teks pidato persuasif yang dilaksanakan sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar (*pretest* dan *posttest*).

Dengan kombinasi instrumen tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif tentang kualitas dan dampak bahan ajar digital yang dikembangkan, baik dari sisi kelayakan isi, keterlibatan peserta didik, maupun keefektifan terhadap peningkatan kemampuan menulis pidato persuasif.

1. Angket Studi Pendahuluan Peserta Didik

Angket studi pendahuluan digunakan pada tahap analisis untuk menggali kebutuhan peserta didik terkait pengalaman, minat, kesulitan, dan preferensi belajar dalam menulis teks pidato persuasif. Instrumen ini membantu peneliti memperoleh informasi faktual mengenai kondisi awal pembelajaran serta kesiapan peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar digital. Angket dikembangkan dalam bentuk pertanyaan tertutup dan terbuka, dengan skala pilihan jawaban yang telah disesuaikan dengan karakteristik informasi yang ingin diperoleh.

Tabel 3. 1 Instrumen Studi Pendahuluan

No	Indikator	Pernyataan/ Pertanyaan	Bentuk Jawaban
1	Pengalaman awal menulis pidato	Apakah kamu sudah pernah menulis pidato di sekolah?	Pilihan ganda (Ya/Tidak)
2	Sikap terhadap pembelajaran pidato	Menurutmu, apakah belajar pidato itu menyenangkan?	Pilihan ganda (Ya/Tidak/Biasa saja)
3	Kebiasaan belajar saat mempelajari pidato	Saat belajar pidato, kamu biasanya...	Pilihan ganda (Menonton contoh video/Membaca buku dan menulis pidato/Hanya mendengarkan penjelasan guru)
4	Kepercayaan diri berbicara di depan teman	Apakah kamu merasa percaya diri saat berbicara di depan teman?	Pilihan ganda (Ya/Tidak/Kadang-kadang)
5	Minat belajar menggunakan perangkat digital	Apakah kamu senang belajar menggunakan HP/laptop?	Pilihan ganda (Ya/Tidak/Kadang-kadang)
6	Minat terhadap penggunaan modul digital	Apakah kamu ingin belajar pidato menggunakan modul digital yang ada video dan latihan soal?	Pilihan ganda (Ya/Tidak/Kadang-kadang)
7	Preferensi cara belajar pidato	Jika bisa memilih, cara belajar pidato yang paling seru menurutmu?	Pilihan ganda (Menonton video pidato/Membuat proyek video pidato sendiri/Membaca buku saja/Mendengarkan guru menjelaskan)

8	Kesulitan dalam menulis pidato	Menurutmu, apakah yang paling sulit dalam menulis pidato?	Jawaban terbuka
9	Harapan terhadap pembelajaran pidato	Apa harapanmu agar belajar pidato lebih menyenangkan dan mudah dipahami?	Jawaban terbuka

Penyebaran angket studi pendahuluan dilakukan secara daring melalui Google Form karena platform ini efisien, mudah diakses, dan mampu merekap data otomatis. Tautan angket dibagikan kepada peserta didik melalui grup kelas sehingga mereka dapat mengisinya menggunakan gawai masing-masing secara fleksibel. Penggunaan Google Form juga meningkatkan kevalidan data karena seluruh respons tercatat langsung tanpa risiko kesalahan input. Data yang terkumpul kemudian diunduh dalam bentuk spreadsheet untuk dianalisis sebagai dasar tahap analisis kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar digital.

2. Angket Ahli Materi

Angket yang digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nomor Pertanyaan
1.	Aspek Kelayakan Isi	1,2,3,4,5,6,7,8
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	9,10,11,12
3.	Aspek Kelayakan Kontekstual	13,14,15,16
4.	Aspek pembelajaran menggunakan model	17,18,19,20,21,22,23
Total		12

Sumber : (Sudaryati, dkk. 2017)

Tabel 3. 3 Angket Penilaian Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Jawaban				
			1	2	3	4	5
	Aspek Kelayakan Isi						
1.	Kesesuaian Isi dengan perumusan Tujuan pengembangan	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan Pengembangan					
		Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua kompetensi pengembangan					

		Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi pengembangan					
2.	Keakuratan Materi	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu					
		Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik					
		Gambar, dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik					
3.	Kemutakhiran materi	Contoh dan kasus yang disajikan sesuai dengan situasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari					
		Pustaka dipilih dalam kurun waktu 10 tahun terakhir					
	Aspek Kelayakan Penyajian						
4.	Sistematika Penyajian Materi	Sistematika penyajian materi dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan konsep metode <i>project based learning</i> (PJBL)					
		Penyajian materi disajikan secara runtut mulai dari yang mudah kesukar agar membantu pemahaman materi selanjutnya.					
5.	Pendukung Penyajian Materi	Soal-soal yang diberikan dapat melatih kemampuan memahami materi dalam kegiatan pembelajaran.					
		Terdapat petunjuk penggunaan dan pedoman pelaksanaan.					
	Aspek Kelayakan Kontekstual						
6.	Hakikat kontekstual	Adanya keterkaitan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata pengembangan					
		Materi dalam bahan ajar bersifat mengkonstruksi pengetahuan dan bukan proses menerima pengetahuan (<i>Constructivism</i>)					
7	Komponen Kontekstual	Materi merangsang peserta pelatihan untuk menemukan pengetahuan sendiri (<i>Inquiry</i>)					

		Terdapat pertanyaan yang mendorong, membimbing, dan mengukur kemampuan berpikir peserta didik (<i>questioning</i>)					
	Aspek pembelajaran menggunakan model						
8.	Keterlibatan aspek pendekatan model <i>project based learning</i> (PJBL)	Adanya rancangan bahan pembelajaran					
		Adanya pemberian rangsangan (setimulus)					
		Adanya statement (pernyataan dan indentifikasi masalah)					
		adanya <i>Collection</i> (pengumpulan data)					
		Adanya <i>Processing</i> (pengolahan data)					
		Adanya <i>Verification</i> (pembuktian)					
		Adanya <i>Generalization</i> (kesimpulan)					

2. Angket Ahli Pembelajaran

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa bahan ajar, aspek komunikasi visual dan aspek pembelajaran. Aspek-aspek yang akan diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 4 Instrumen Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Rekayasa Model	Nomor pertanyaan
1.	Aspek Petunjuk/panduan belajar	1,2,3,4,5,6
2.	Aspek Kualitas Isi Pembelajaran	7,8,9
3.	Aspek Tampilan Pembelajaran	10,11,12,13,14,15
4.	Aspek Efisiensi Pembelajaran	16,17,18
5.	Aspek Kegunaan Pembelajaran	19,20,21
Total		21

Sumber: Fikri dalam (Silvia & Wirabrata, 2021)

Tabel 3. 5 Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Butir pertanyaan	Alternatif Jawaban				
			1	2	3	4	5
Aspek Petunjuk/Panduan Belajar							
1.	Kejelasan informasi dan tuntunan cara menggunakan jurnal agenda pendidik	Relevansi tujuan pengembangan sesuai dengan analisis kebutuhan					
		Kontekstualitas dan aktualitas					

		Panduan penggunaan bahan ajar mudah di pahami					
		Konsistensi evaluasi sesuai tujuan pengembangan					
2.	Kemenarikan komponen petunjuk/panduan belajar.	Penggunaan bahan ajar pendidik dapat mengurangi beban tugas pendidik dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran					
		Penggunaan bahan ajar digital pendidik dapat memfasilitasi proses belajar					
Aspek Kualitas Isi Bahan Ajar							
3.	Kesesuaian isi bahan ajar dengan petunjuk pengguna	Kesesuaian bahan ajar pengembangan dengan tujuan pengembangan					
		Kesesuaian isi materi dengan kebutuhan peserta didik					
		Kesesuaian bahan ajar dengan kekeefektifan pengembangan					
Aspek Tampilan Bahan Ajar							
4.	Kesesuaian kombinasi simbol, warna dan huruf	Ukuran simbol (tombol, <i>frame</i>) sudah sesuai					
		Penempatan simbol (tombol, <i>frame</i>) sudah sesuai					
		Jenis dan ukuran font pada bahan ajar mudah di baca					
		Warna teks yang digunakan pada bahan ajar mudah di baca					
		Komposisi gambar yang ada pada bahan ajar sudah sesuai					
		Adanya keterkaitan materi yang diajarkan dengan kebutuhan pelatihan.					
Aspek Efisiensi Bahan Ajar							
5.	Kemudahan penggunaan bahan	Bahan ajar digital sangat mudah digunakan					

	ajar	Bahan ajar digital memberikan kemudahan sesuai dengan yang diinginkan pengguna					
		Kemenarikan desain					
Aspek Kegunaan Bahan Ajar							
6	Kebermanfaatan bahan ajar	Bahan ajar digital dapat digunakan oleh peserta secara luas					
		Bahan ajar digital dapat meningkatkan kekeefektifan pembelajaran dalam menyelesaikan tugas					
		Bahan ajar digital praktis membantu proses peserta menyelesaikan tugas pembelajaran					

3. Angket Uji Kekeefektifan Modul Digital

Angket uji coba modul kepada pendidik bertujuan untuk (1) mengetahui kemampuan dan kemudahan peserta dalam memahami dan menggunakan bahan ajar; (2) mengetahui kekeefektifan bahan ajar dalam membantu peserta didik dalam mempelajari dan menguasai materi dalam kegiatan pembelajaran; (3) dan mengetahui efisiensi belajar dengan menggunakan modul digital tersebut.

Tabel 3. 6 Angket Penilaian Praktisi

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan ajar menarik digunakan dalam pembelajaran.					
2.	Bahan ajar sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan indikator pembelajaran					
3.	Bahan ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik					
4.	Bahan ajar mudah digunakan pendidik maupun peserta didik					
5.	Bahan ajar mendorong keingintahuan peserta didik					
6.	Bahan ajar mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar					
7.	Bahan ajar mampu memotivasi peserta didik untuk belajar lebih lanjut					

8.	Bahan ajar memudahkan pendidik menjelaskan materi pembelajaran					
9.	Bahan ajar dapat dikuasai oleh peserta didik dengan mudah dan dengan waktu yang relatif singkat					
10.	Bahan ajar dapat menstimulasi keaktifan peserta didik					

(Sumber: diadaptasi dari laporan hasil penelitian Sutopo (2017))

Skala pengukuran angket memberikan lima alternatif jawaban yaitu pada tabel berikut.

Tabel 3. 7 Penskoran Kuesioner (Angket)

Alternatif Jawaban	Skor untuk pertanyaan
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sugiyono, 2015)

Setelah mencari persentase maka ditentukan kriteria dari presentasi tersebut berikut disajikan kriteria validasi dari produk yang dikembangkan ini.

Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Produk

No.	Kriteria	Klasifikasi Kela	Tingkat Validasi
1.	75,01% - 100 %	Sangat Menarik	Sangat Layak
2.	50,01% - 75 %	Menarik	Layak
3.	25,01% - 50 %	Cukup Menarik	Cukup Layak
4.	0 % - 25 %	Kurang Menarik	Kurang Layak

(Akbar & Sriwiyana, 2011)

Berdasarkan tabel, maka nilai persentase minimal yang diperlukan agar produk dapat digunakan sesuai dengan tingkat kriteria kelayakan adalah 50,01% dengan direvisi, sehingga presentasi validasi akan naik dengan adanya revisi tersebut.

Selain kepada praktisi, instrumen keefektifan produk berupa angket yang ditujukan juga kepada peserta didik sebagai pengguna. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan modul digital pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Angket dibuat berdasarkan aspek penyajian, materi, bahasa, dan kemanfaatan.

Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1	Penyajian	Desain tampilan modul digital	1,2	2
		Perpaduan warna	3	1
		Penyajian multimedia	4,5	2
2	Materi	Kesesuaian dan keruntutan materi	6,7	2
3	Bahasa	Bahasa sederhana dan mudah dipahami	8,9	2
		Kejelasan informasi dalam modul digital	10,11	2
4	Kemanfaatan	Kemudahan pengoperasian	12	1
		Menuntun pembelajaran mandiri	13,14	2
		Menumbuhkan semangat belajar	15	1
JUMLAH				15

(Penelitian Reris Sanabila, 2022)

Kisi-kisi instrumen respon siswa di atas kemudian dikembangkan menjadi 15 butir penilaian sebagai berikut.

Tabel 3. 10 Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
A. Penyajian						
1.	Desain modul ini menarik dan tidak membosankan					
2.	Font dan ukuran huruf dalam modul digital sesuai sehingga mudah dibaca					
3	Perpaduan warna pada modul digital tidak membosankan					
4.	Multimedia (ilustrasi gambar, video, dan audio) menarik dan jelas					
5.	Multimedia (ilustrasi gambar, video, dan audio) memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran.					
B. Materi						
6.	Kegiatan pembelajaran dalam modul digital sesuai materi dan disajikan secara berurutan					
7.	Dengan menggunakan modul ini, saya mendapat wawasan pengetahuan baru					

C. Aspek Bahasa					
8.	Kosakata yang digunakan dalam modul digital ini sederhana dan mudah saya pahami				
9.	Bahasa Indonesia yang digunakan dalam modul digital ini sesuai dengan kemampuan bahasa Indonesia saya				
10.	Informasi panduan penggunaan, tujuan pembelajaran dan langkah pembelajaran pada modul digital jelas				
11.	Terdapat glosarium yang membantu saya mencari arti kosakata yang tidak saya ketahui.				
D. Kemanfaatan					
12.	Modul digital ini mudah diakses/digunakan				
13.	Penggunaan modul digital membuat saya bisa belajar mandiri				
14.	Modul digital ini dapat saya gunakan dimana saja				
15.	Saya lebih semangat belajar ketika menggunakan modul digital ini.				

Tabel 3. 11 Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.	Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan secara tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.

(ATP BSKAP, 2024:8)

1. Rubrik Penilaian Menulis Teks Pidato Persuasif

Tabel 3. 12 Indikator Penilaian Teks Pidato Persuasif

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Struktur Pidato	Terdapat pembukaan, isi, dan penutup yang jelas dan tersusun logis	Struktur lengkap, namun ada transisi antar bagian yang kurang halus	Struktur kurang lengkap atau tidak logis	Tidak ada struktur yang jelas atau tidak sesuai format pidato
Tujuan dan Ajakan	Tujuan pidato sangat jelas dan ajakan sangat meyakinkan dan menggerakkan audiens	Tujuan dan ajakan cukup jelas dan mendukung tema	Tujuan kurang jelas dan ajakan tidak cukup kuat	Tidak ada tujuan dan ajakan tidak ditemukan atau tidak sesuai konteks
Argumen dan Alasan	Argumen kuat, logis, dan didukung dengan bukti atau contoh yang relevan	Argumen logis, tetapi bukti atau contoh kurang mendalam	Argumen kurang meyakinkan, minim bukti atau contoh	Argumen lemah atau tidak relevan sama sekali
Bahasa Persuasif	Menggunakan bahasa yang persuasif, emotif, dan efektif untuk membujuk audiens	Bahasa cukup persuasif namun kurang variasi dalam gaya atau diksi	Bahasa kurang tepat, kurang membujuk atau terkesan datar	Bahasa tidak persuasif dan tidak mendukung tujuan pidato
Ketepatan Tata Bahasa	Tata bahasa benar, tanda baca tepat, dan tidak ada kesalahan	Ada kesalahan kecil dalam tata bahasa atau tanda baca	Banyak kesalahan, namun masih dapat dipahami	Banyak kesalahan hingga mengganggu pemahaman
Kreativitas & Orisinalitas	Isi pidato unik, kreatif, dan menunjukkan pemikiran orisinal	Ada unsur kreatif namun belum sepenuhnya orisinal	Terlalu umum, minim kreativitas	Meniru sepenuhnya atau tidak ada gagasan baru

Tabel 3. 13 Penskoran Rubrik Penilaian Menulis Teks Pidato Persuasif

Rentang Skor	Kategori Penilaian
21–24	Sangat Baik
16–20	Baik
11–15	Cukup
6–10	Perlu Perbaikan

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah Semua data tersebut terkumpul, tahap terakhir adalah analisis data yaitu dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Analisis data dari hasil angket uji coba ahli dan praktisi yang diperoleh melalui instrumen penilaian skala empat. Aturan pemberian skor seperti yang tertera pada tabel di bawah ini. Keefektifan diperoleh dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai prates dan pascates. Nilai prates dan pascates kemudian diuji menggunakan rumus statistic Ngain sebagai berikut.

$$(G) = \frac{(S_t) - (S_i)}{(S_m) - (S_i)}$$

Keterangan :

(g) = Gain ternormalisasi

S_t = Nilai *Pascates*

S_i = Nilai *Prates*

S_m = Nilai *Maksimum*

Tabel 3. 14 Nilai Rata-Rata N-gain Ternormalisasi dan Klasifikasinya

Rata-Rata	Klasifikasi	Tingkat Keefektifan
$(g) \geq 0,70$	Tinggi	Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Cukup Efektif
$g < 0,3$	Rendah	Kurang Efektif

Sumber : (Safitri & Nurkamilah, 2020)

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, diperoleh simpulan penelitian sebagai berikut.

1. Penelitian ini mendeskripsikan pengembangan modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis model *project based learning* bagi peserta didik SMP kelas VIII. Pengembangan modul dilakukan secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Modul digital yang dirancang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka, mengintegrasikan sintaks *project based learning*, serta dilengkapi dengan materi, aktivitas proyek, dan evaluasi pembelajaran yang mendukung keterampilan menulis teks pidato persuasif peserta didik.
2. Modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis model *project based learning* yang dikembangkan terbukti memenuhi standar kelayakan dengan kategori *sangat layak*. Hasil tersebut ditunjukkan melalui penilaian para validator, yaitu ahli materi dengan skor 96,5%, ahli pembelajaran dengan skor 96,1%, serta praktisi dengan skor 96%. Seluruh nilai tersebut menandakan bahwa modul digital teks pidato persuasif yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil uji keefektifan, modul digital menulis teks pidato persuasif berbasis *project based learning* dinyatakan *efektif* digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata N-gain yang diperoleh dari tiga sekolah, yaitu 0,79 (kategori tinggi) dengan rincian di SMP Negeri 26 Bandar Lampung 0,77 (kategori tinggi), SMP Global Madani 0,81 (kategori tinggi) dan 0,79 (kategori tinggi) di SMP Negeri 1 Bandar Lampung, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 0,79 (kategori tinggi). Peningkatan nilai hasil

belajar peserta didik juga signifikan, terlihat dari rata-rata prates dan pascates yang meningkat pada ketiga sekolah, sehingga modul digital ini layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks pidato persuasif.

5.2 Saran

Berlandaskan temuan penelitian yang telah dipaparkan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu sumber belajar sesuai tahapan dalam *project based learning* untuk meningkatkan minat, pemahaman, kemandirian, serta keterampilan menulis teks pidato persuasif. Modul ini dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, dan latihan soal interaktif yang dapat mendukung proses belajar lebih menarik dan efektif.
2. Bagi pendidik disarankan menggunakan modul digital ini sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks pidato persuasif. Modul ini dapat digunakan untuk melatih peserta didik dalam berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif melalui materi dan evaluasi yang terdapat dalam modul.
3. Bagi sekolah dapat mendukung penerapan modul digital dengan menyediakan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, seperti perangkat digital, akses internet yang stabil, serta lingkungan belajar yang kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar*. Literasi Nusantara Abadi.
- Afandi, A. K., Sunendar, D., Sastromiharjo, A., & Anshori, D. (2023). Tinjauan pustaka bahasa masyarakat desa dalam komunikasi formal sebagai bahan ajar bagi aparatur pemerintah. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 27–37. <https://doi.org/10.55904/educenter.v2i1.596>
- Ahmad, H. (2019). Pengembangan E-Learning Sebagai Perangkat Blended Learning Untuk Pelaksanaan Diklat Penyusunan Bahan Ajar Di Balai Pendidikan Dan Pelatihan Keagamaan Denpasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jtpi.v9i1.2885>
- Akbar, S. D., & Sriwiyana, H. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Cipta Media.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astawa, I. W. P. (2021). Pengembangan Modul Digital Dengan Representasi Beragam dan Bermuatan Masalah Kontekstual Pada Materi Program Linear Untuk Peserta didik Kelas XI. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*.
- Butar-Butar, A., Manu, R. E. H. R., Yewang, M. U. K., Br Simanungkalit, E. F., Mau Manek, A., & Abineno, M. B. C. (2024). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Android pada SMP N 3 Kupang. *Kelimutu Journal of Community Service*, 4(2), 29–38. <https://doi.org/10.35508/kjcs.v4i2.18440>
- Cendana, W., Wahyuni, M., & Prasetyo, A. H. (2022). *Model-Model Pembelajaran Terbaik*. Nuta Media.
- Dahar, R. W. (1989). *Teori-Teori Belajar*. Erlangga.
- Darwanto, D., & Meilasari, V. (2022). Bahan Ajar Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh Dan Mandiri (Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Graf). *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1055–1063.
- Dina, D., Juandi, J., & Gunawan, H. (2022). Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Pidato Persuasif dengan Menggunakan Model Two Stay Two Stray Pada Peserta Didik Kelas IX SMP Terpadu Badruna Jatiwaras. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 275. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v6i2.8187>

- Ekawati, D., Gloriani, Y., & Mascita, D. E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Digital Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Peserta didik Kelas Vii Di SMP. *Jurnal Tuturan*, 11(1), 46–55. <https://doi.org/10.33603/jt.v11i1.6507>
- Fadhila, H., & Hartono, B. (2022). Analisis Struktur dan Ciri Kebahasaan Wacana Tajuk Rencana pada Harian Kompas dan Suara Merdeka Edisi Februari 2021. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(1), 27–34. <https://doi.org/10.15294/jsi.v11i1.50795>
- Fazrini, D. L. (2015). Bahan Ajar Pidato Dalam Buku Teks Bahasa Sunda (Analisis Gradasi Materi Ajar Serta Relevansinya Dalam Kurikulum 2013). *Lokabasa*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/jlb.v6i2.3161>
- Febriyanti, A. I., Nurrahmah, A., Muzayanah, I. N., Hakim, L., & Arif, A. (2024). Modul ajar digital: Dokumen berbasis digital pendekatan baru untuk pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(2), 67–73. <https://doi.org/10.62017/jppi.v2i2.2935>
- Fitri, V. S., & Yefteson, R. B. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Bermuatan Nilai-Nilai Karakter. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 524–547. <https://doi.org/10.24036/jk.v3i4.259>
- Fitriani, N., & Fitrianti, E. (2022). Performa Gaya Bahasa Komunikasi Lisan Tokoh Politik Nasional Surya Paloh. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 10(2), 58–66. <https://doi.org/10.36294/jkb.v10i2.2158>
- Haliza, S. N., Mujiwati, E. S., & Hunaifi, A. (2023). Penggunaan Bahan Ajar Leaflet Berbasis Qr Code dan Google Sites pada Materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 91–100. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.129>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Harianto, Y. A. (2022). *Mendefinisikan Ulang Komunikasi Persuasif*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/sdzn8>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Heryani, T. P., Suwarma, I. R., & Chandra, D. T. (2023). Development Of STEM-Based Physics Module With Self-Regulated Learning To Train Students Critical Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), 4245–4252.
- Apriani, I. L., Muhyi, D. Z., & Rustandi, A. (2021). Analisis Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Eksplanasi Pada Surat Kabar Pikiran Rakyat Sebagai Alternatif Bahan Ajar Kelas Xi SMA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(2), 227–240. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.209>
- Irawan, B. W. P. (2022). Analisis Kesulitan Peserta didik Dalam Membuat Teks Pidato Pada Peserta didik Kelas Vi Sekolah Dasar. *Inopendas : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 29–35. <https://doi.org/10.24176/jino.v5i1.7688>
- Izzah. (2024). *Penulisan Bahan Ajar Teori & Implementasi*. Bening Media Publishing.

- Jubaedah, S., Setiawan, H., & Meliasanti, F. (2021). Analisis Kalimat Imperatif pada Pidato Nadiem Makarim Rekomendasi sebagai Bahan Ajar Teks Pidato Persuasif. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3808–3815. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1246>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Listikal, E., & Tamsin, A. C. (2023). Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kerinci. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i2.1397>
- Mahsan, I. P., Mokhtar, E. S., & Alim, M. M. (2022). Isu Pelaksanaan Dan Inovasi E-Pembelajaran Pendidikan Seni Visual Sekolah Luar Bandar Di Fasa Pandemik Covid 19. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 4(3), 131–139.
- Marwoto. (1987). *Dasar Keterampilan Menulis*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munawwarah, M., & Yusmaniar, N. (2024). Pengembangan Media Disaster Mitigation Berbasis Digital Untuk Pembelajaran Mitigasi Bencana. *Aulad: Journal on Early Childhood*. <https://www.aulad.org/aulad/article/download/784/438>
- Mursida, A. S., Jannah, M., & Wahid, M. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Contextual Teaching and Learning dan Nilai Islami Pada Materi Cahaya dan Alat Optik di SMP/MTs. *Jurnal Phi Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.22373/p-jpft.v2i1.8773>
- Mustika, I., Suhara, A. M., & Fauzi, E. L. (2021). Menulis Teks Pidato Persuasif, Motivasi Belajar, Dan Pendekatan Saintifik Dengan Bantuan Media Powtoon. *Ranah Jurnal*.
- Nuraeni, I., Ratnaningsih, N., & Madawistama, S. T. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Melalui Aplikasi Ispring untuk Mengeksplor Kemampuan Representasi Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1008–1024. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1179>
- Nurhasanah, D., Iswanto, B. H., & Nasbey, H. (2023). E-Modul Project Based Learning Untuk Pembelajaran Fisika SMA Pada Materi Pemanasan Global. *Lontar Physics Today*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.26877/lpt.v2i1.14349>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Pratiwi, K. F., Sulianto, J., & Sumarno. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 1282–1294. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1718>
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (n.d.). *Physics Learning By E-Module*. Fakultas Pertanian, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Purnami, N. M. A., & Nurhidayati, W. (2024). Meningkatkan Nilai Kebhinekaan Global Melalui Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Di Kelas Tiga Sd Bali Bilingual School. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(2), 1144–1151. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i2.1618>

- Rahmah, R., Susilo, H., & Yuliati, L. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat itu Penting” untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(1), 70. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i1.14388>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Safitri, E. R., & Nurkamilah, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android untuk Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 296–304.
- Sahjat, S., Jalal, A., & Rahman, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berorientasi High Order Thinking Skills dan Pendidikan Karakter Melalui Problem Based Learning. *Edukasi*, 21(1), 245–254. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v21i1.5843>
- Saptadi, N. T. S., Andriani, R., Hayati, R., Raju, M. J., Maulani, G., Wardoyo, T. H., & Hadikusumo, R. A. (2025). *Pendidikan Multilingual*.
- Saputra, D. G., Dawud, D., & Basuki, I. A. (2021). Argumentasi dalam Teks Pidato Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(11), 1704. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15114>
- Setianingsih, D. A., Handoyo, E., Wardani, S., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). The Effect of Using PJBL-Based Interactive E-Modules on Improving Learning Outcomes. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 1179–1198.
- Silalahi, P. R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menelaah Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Dengan Pengaktifan Diskusi Googlemeet Di Kelas 9.6 Di Sekolah SMP Swasta Methodist Binjai. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(3), 168. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i3.5400>
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261–269.
- Siregar, M. K., & Yenti, F. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Matematika Diskrit Berbasis Konstruktivisme. *Pythagoras : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2). <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v7i2.1461>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Supardi, E. K., & Supriatna. (2010). *Pengembangan Keterampilan Menulis*. Multi Kreasi Satudelapan.
- Susanti, S. S. (2024). *Retorika Dalam Public Speaking*. CV. Gita Lentera.
- Sutopo, D. R. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning Kelas IV Sekolah Dasar Pada Tema 6 Sub Tema 1 Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan* [Tesis]. Universitas Lampung.
- Tarigan, H. G. (2005). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.

- Utami, D. R. R. B. U., Nurwati, I. N., & Lestari, A. (2024). Development of School-Based Comprehensive Sexuality Education Module in Junior High School. *Proceeding of the International Conference on Multidisciplinary Research for Sustainable Innovation, 1*, 214–221. <https://doi.org/10.31098/icmrsl.v1i.801>
- Utari, K., Sit, M., & Rakhmawati, F. (2023). Modul Digital Matematika Materi Aritmatika Sosial Berbasis Drill and Practice. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2475–2486.
- Waidi, W. (2021). Peran Profesionalitas Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Bidang Studi Al Quran Hadits di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(9), 1616–1630. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i09.292>
- Waritsman, A., Hariyanti, R. A. M., & Japar, J. (2024). Manajemen Pelatihan: Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Google Sites Dan Youtube Pada Materi Pembuatan Kuis Interaktif Untuk Pembelajaran. *Inovasi-Jurnal Diklat*.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>
- Wijayati, P. H., Haqqie, W. N., & Ventivani, A. (2021). Pemanfaatan Akun Youtube Berkonten Pembelajaran Bahasa Mandarin Dalam Literasi Digital Pada Era Pandemi. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(2), 121. <https://doi.org/10.30651/lf.v5i2.6956>
- Yuningsih, L. siti, Fauziya, D. S., & Ismayani, R. M. (2023). Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Pidato Persuasif Dengan Menggunakan Media Mind Mapping. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(3), 221–232. <https://doi.org/10.22460/parole.v6i3.17898>