

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA
DENGAN MENGGUNAKAN *QR CODE*
DI SMA N 8 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)

dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

IPRA IRIYAN

NIM: 21541016

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
TAHUN 2025**

Perihal: Pengajuan Skripsi

Kepada Yth

Bapak Rektor IAIN Curup

Di-

Tempat

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Setelah melalui tahapan pemeriksaan dan perbaikan maka kami berpendapat bahwa skripsi yang diajukan

Nama : Ipra Iriyan

NIM : 21541016

Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Qr Code* di SMA N 8 Rejang Lebong

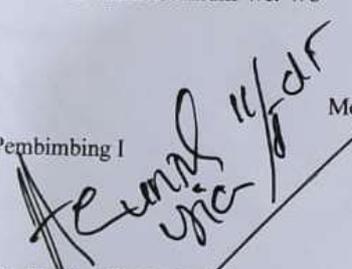
Sudah dapat diajukan untuk Sidang Munaqasah di Institut Agama Islam Negeri Curup. Demikian pernyataan ini kami ajukan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

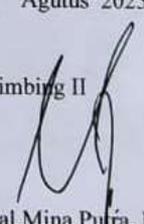
Curup, Agustus 2025

Pembimbing I

Mengetahui,


Dr. H. Analdi, M. Pd
NIP: 196506272000031002

Pembimbing II


Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP:198704032018011001

Hal: Pengajuan Sidang Munaqosyah

Kepada

Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di-

Curup

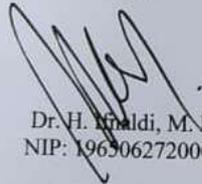
Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara **Ipra Iriyan NIM. 21541016** yang berjudul: "**Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Qr Code di SMA N 8 Rejang Lebong**", sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

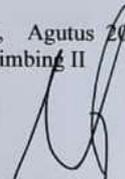
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Dr. H. Haldi, M.Pd
NIP: 196306272000031002

Curup, Agustus 2025
Pembimbing II



Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP: 198704032018011001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ipra Iriyan

NIM : 21541016

Fakultas/ Prodi : Tarbiyah/ Tadris Bahasa Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul '*Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Qr Code di SMA N 8 Rejang Lebong*'. Belum pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan berdasarkan sepengetahuan penulis tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diakui atau dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila suatu hari nanti terbukti bahwa pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya tulis dengan sejujurnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Agustus 2025

Penulis



Ipra Iriyan
Ipra Iriyan
NIM. 21541016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Jalan Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <https://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor 1246 /In.34/F.T/I/PP.00.9/ /2025

Nama : Ipra Iriyan
NIM : 21541016
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Tadris Bahasa Indonesia
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan QR Code di SMA N 8 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 13 Agustus 2025
Pukul : 15.00 – 16.30 WIB
Tempat : RKB Lantai 1

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Ina'di, M.Pd
NIP. 196506272000031002

Sekretaris,

Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP. 198704032018011001

Pengji I,

Dr. Agita Misriani, M.Pd
NIP. 198908072019032007

Pengji II,

Agus Riyan Oktori, M.Pd, I
NIP. 199108182019031008

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd.
NIP. 197409212000031003

MOTTO

"Jangan Lupa Bersyukur Atas Apa Yang Kamu
Miliki Sekarang, Diluar Sana Banyak Orang
Tidak Seberuntung Kamu”

(Ipra Iriyan)

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur ke hadirat Allah SWT, serta Shalawat dan salam kepada baginda Rasulullah SAW, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu mendoakan, mendukung, dan menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah hidupku. Teruntuk ayahku Ali Awang terima kasih yang selalu memberikan nasihat selalu memberikan pentingnya berjuang dan tidak kenal menyerah apapun yang akan terjadi kedepannya dan teruntuk ibuku Holen Arosi terima kasih telah selalu memberikan kesabaran dan mengajarkan bagaimana bersikap bersyukur atas apa yang aku hadapi dan tidak pernah merasakan sendirian disaat aku terpuruk.
2. Keluarga besar, yang telah memberikan semangat dan doa dalam setiap proses yang saya jalani. Terima kasih kepada paman Ambi yang ikut serta membantu, terima kasih kepada bibi Ros yang telah ikut membantu juga dalam proses ini.
3. Dosen pembimbing, atas bimbingan, ilmu, dan kesabarannya selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing 1 bapak Dr. H. Ifnaldi, M.Pd yang telah memberikan saran dan perbaikan serta kesabaran pembuatan skripsi ini agar lebih baik, terima kasih juga kepada pembimbing 2 bapak Muksal Mina Putra, M.Pd yang telah memberikan masukan saran serta kesabaran dalam membimbing skripsi ini.

4. Sahabat-sahabat terbaik, yang selalu hadir, membantu, dan menyemangati di kala senang maupun sulit.
5. Almamater tercinta, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, tempat saya menimba ilmu dan pengalaman yang berharga
6. Kawan-kawan Mahasiswa TBInd Angkatan 2021.

ABSTRAK

''Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Qr Code di SMA N 8 Rejang Lebong''

Oleh: Ipra Iriyan
NIM. 21541016 '

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* untuk siswa kelas X SMA Negeri 8 Rejang Lebong. Latar belakang penelitian berawal dari temuan bahwa bahan ajar yang digunakan guru masih berbentuk konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital, padahal sekolah telah memberikan kebijakan memperbolehkan siswa membawa ponsel untuk mendukung pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan menggunakan metodologi (RnD) *Research and Development* namun hanya dibatasi pada tiga tahap, yaitu *analysis*, *design*, dan *development*. Data diperoleh melalui angket analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis dokumen bahan ajar, serta uji validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa memerlukan bahan ajar yang lebih interaktif, praktis, dan mudah diakses kapan saja. Produk bahan ajar yang dikembangkan memuat materi Bahasa Indonesia kelas X, dilengkapi tautan digital melalui *Qr Code* yang mengarah ke berbagai sumber belajar seperti video, dokumen pendukung, dan latihan soal. Uji validasi menunjukkan skor rata-rata kelayakan ahli materi sebesar 82,65, ahli bahasa sebesar 43,09, dan ahli media sebesar 110,5, yang seluruhnya masuk kategori "layak digunakan". Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan para ahli.

Simpulan penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 8 Rejang Lebong. Pemanfaatan *Qr Code* terbukti mampu mempermudah akses materi, meningkatkan kemandirian belajar, dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Penelitian ini merekomendasikan agar guru memanfaatkan teknologi serupa pada mata pelajaran lain, serta bagi peneliti selanjutnya untuk menguji efektivitas bahan ajar ini terhadap hasil belajar siswa secara lebih mendalam.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Bahasa Indonesia, *Qr Code*.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan ke hadirat beliau Nabi Muhammad SAW dengan harapan mendapat syafaatnya di hari kiamat nanti. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul tentang “*pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan Qr Code di SMA N 8 rejang lebong*”

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan baik moril maupun materil yang telah diberikan kepada penulis. Dengan setulus hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Sutarto S.ag, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Ibu Dr. Agita Misriani, M.Pd., selaku Ketua Program studi Tadris Bahasa Indonesia Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Ibu Ummul Khair, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberi petunjuk selama menjadi Pembimbing Akademik (PA)

dalam menjalani proses perkuliahan.

5. Bapak Dr. H. Ifnaldi, M. Pd ., selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, arahan dan dorongan dalam proses penyelesaian skripsi ini sampai selesai.
6. Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd., selaku pembimbing II yang yang telah banyak meluangkan waktu, memberi bimbingan, arahan, dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini hingga selesai.
7. Semua dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, khususnya dosen Program studi Tadris Bahasa Indonesia.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demikian yang bisa penulis sampaikan, semoga proposal ini bisa memberikan manfaat kepada semua pihak. Harapan saya jika adanya kritikan serta sarannya terhadap proposal ini dalam rangka perbaikan kedepannya guna untuk lebih lagi.

Aamiin Allahumma Aamiin

Curup, Maret 2025
Penulis;

Ipra Iriyan
NIM: 21541016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGAJUAN SIDANG MUNAQOSYAH.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR BEBAS PLAGIASI.....	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Penelitian.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Pengertian Pengembangan	14
2. Bahan Ajar.....	15
3. Pelajaran Bahasa Indonesia.....	28
4. <i>Qr Code</i>	30
B. Penelitian Relevan.....	37
C. Kerangka Berpikir.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Model Pengembangan.....	46
C. Prosedur Pengembangan.....	47
D. Data Dan Sumber Data.....	50
E. Waktu dan Tempat Penelitian.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data.....	51
G. Instrumen Penelitian.....	52
H. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	

A. Kondisi Objektif SMA N 8 Rejang Lebong.....	71
B. Hasil Penelitian.....	72
1. Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik.....	72
2. Hasil Analisis Dokumen bahan ajar bahasa Indonesia.....	89
3. Pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>Qr Code</i>	92
4. Hasil uji validasi bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>Qr Code</i>	110
C. Pembahasan Penelitian.....	123
1. Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMA N 8 Rejang Lebong.....	134
2. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Menggunakan <i>Qr Code</i> di SMA N 8 Rejang Lebong.....	134
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	141
B. Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik.....	54
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik.....	59
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	62
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	64
Tabel 3.6	Pedoman Skor Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik.....	67
Tabel 3.7	Pedoman Skor Analisis Dokumen.....	68
Tabel 3.8	Pedoman Penilaian Skor Validasi Ahli.....	69
Tabel 4.1	Pedoman Skor Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik.....	74
Tabel 4.2	Rata-Rata Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik Terhadap Syarat Pengatahuan.....	74
Tabel 4.3	Hasil Angket Bahan Ajar.....	75
Tabel 4.4	Rata-Rata Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik Terhadap Syarat Pengatahuan.....	76
Tabel 4.5	Rata-Rata Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik Terhadap Syarat Keterampilan.....	79
Tabel 4.6	Hasil Angket Bahan Ajar (Lanjutan).....	80
Tabel 4.7	Rata-Rata Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik Terhadap Syarat Sikap Atau Nilai.....	81
Tabel 4.8	Hasil Angket Bahan Ajar (Lanjutan).....	82
Tabel 4.9	Rata-Rata Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik Terhadap Syarat Sikap Atau Nilai.....	86
Tabel 4.10	Hasil Angket <i>Qr Code</i>	87
Tabel 4.11	Kategori Skor Penilaian Analisis Dokumen.....	91
Tabel 4.12	Jumlah Skor Responden Kelayakan Dokumen Bahan Ajar Bahasa Indonesia.....	92
Tabel 4.13	Bahan Ajar Bahasa Indonesia.....	95
Tabel 4.14	Modul Ajar.....	103
Tabel 4.15	Daftar Ahli Validasi (Validator).....	111

Tabel 4.16	Pedoman Penilaian Skor Validasi Ahli.....	112
Tabel 4.17	Hasil Validasi Ahli Materi.....	114
Tabel 4.18	Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	117
Tabel 4.19	Validasi Ahli Media.....	119
Tabel 4.20	Revisi Desain Menurut Saran Ahli Validasi Materi.....	122
Tabel 4.21	Revisi Desain Menurut Saran Ahli Validasi Bahasa.....	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, menyatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.¹

Namun, pendidikan tidak pernah lepas dari berbagai permasalahan. Menurut Fajri, masalah yang di hadapi pendidikan itu terbagi menjadi 2 yakni masalah mikro dan masalah makro. Masalah mikro merupakan masalah yang ditimbulkan dalam komponen dalam pendidikan itu sendiri sebagai suatu sistem, seperti permasalahan

¹ Pristiwanti, Desi, et al. "Pengertian pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4.6 (2022): hal. 7912

kurikulum. Sedangkan masalah makro, merupakan masalah yang ditimbulkan dari dalam pendidikan itu sebagai suatu sistem dengan sistem lainnya yang lebih luas mencakup seluruh kehidupan manusia, seperti tidak meratanya penyelenggaraan pendidikan di setiap daerah. Begitupun dengan Indonesia, pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih dihadapi dengan berbagai permasalahan. Permasalahan itu menjadi penyebab utama dalam rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia.²

Permasalahan dan dampak peralihan dari K13 ke Kurikulum Merdeka memerlukan pemahaman yang mendalam dan tindakan yang bijaksana. Dalam menghadapi tantangan implementasi Kurikulum Merdeka. Pendidik dan pemerintah perlu bekerja sama untuk memastikan bahwa guru memiliki pelatihan yang cukup dan sumber daya yang memadai untuk mengadaptasi kurikulum baru ini. Pengembangan modul dan materi ajar yang mendukung Kurikulum Merdeka juga menjadi hal yang krusial.³

Dengan adanya kurikulum merdeka merupakan penataan ulang dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia yang mana menurut Yamin & Syahrir “mengemukakan bahwa pernyataan tersebut dalam rangka menyongsong perubahan dan kemajuan bangsa agar dapat menyesuaikan perubahan zaman”. Begitu juga apa yang

² Kurniawati, Fitria Nur Auliah. "Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di indonesia dan solusi." *Academy of Education Journal* 13.1 (2022): h. 2

³ Setiolyuliani, Syntia Eka Putri, and Eka Titi Andaryani. "Permasalahan kurikulum merdeka dan dampak pergantian kurikulum k13 dan kurikulum merdeka." *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 3.2 (2023): h. 157

disampaikan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim bahwa “reformasi pendidikan tidak bisa dilakukan semata-mata menggunakan administrasi approach, melainkan harus melakukan culture transformation” .⁴ Tuntutan merdeka belajar tentu saja memiliki kendala yang beragam Satu diantaranya faktor yang menyebabkan hal itu terjadi adalah teknologi pendidikan.⁵

Kurikulum merdeka resmi diluncurkan oleh kementerian pendidikan kebudayaan, riset dan teknologi (KEMDIKBUD RISTEK) pada tanggal 11 Februari 2022. Pendidikan dalam suatu pembelajaran kurikulum merdeka lebih fleksibel, karena guru dapat melakukan pendekatan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa, sehingga guru bebas untuk memilih pendekatan pembelajaran pada peserta didik. ”*Suara Merdeka.com* yang diterbitkan pada tanggal 26 Oktober 2019 dituliskan era industri 5.0 atau sering disebut Society 5.0 merupakan era baru yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi”. Menurut Budiyo Perkebangan teknologi yang pesat dan kemudahan akses dalam penggunaan internet ternyata memunculkan sejumlah problem baru khususnya kesiapan kompetensi sumber daya manusia khususnya guru dalam mengimbangi sebuah perkembangan saat ini.⁶ Dalam konteks

⁴ Saputra, Roni, et al. "Pendampingan Satuan Pendidikan Untuk Percepatan Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) SD Negeri 139 Kecamatan Lais dan Batik Nau." *Jurnal Dehasen Untuk Negeri* 2.1 (2023): h. 100

⁵ Millati, Izzah. "Peran teknologi pendidikan dalam perspektif merdeka belajar di era 4.0." *Journal of Education and Teaching (JET)* 2.1 (2021): h. 2

⁶ Lestiyani, Pudji. "Analisis persepsi civitas akademika terhadap konsep merdeka belajar menyongsong era industri 5.0." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6.3 (2020): h. 369

pendidikan, teknologi-teknologi ini memberikan dampak positif dan signifikan dalam pengembangan system manajemen pendidikan.⁷

Teknologi saat ini membuat perubahan besar dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi yang pesat saat ini telah mengubah cara manusia bekerja, berkomunikasi, dan hidup secara keseluruhan.⁸ Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penegasan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata Teknologi berarti *skill science* atau keahlian, keterampilan, dan ilmu. Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa Latin *texere* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.⁹

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Menurut Roger “teknologi adalah suatu rancangan atau desain untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan”. Teknologi biasanya memiliki dua

⁷ Khoiriah, Siti Umi, Lia Karunia Lam Uli Lubis, and Diva Kayla Nazwa Anas. "Analisis Perkembangan Sistem Manajemen Pendidikan di Era Society 5.0." *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 2.2 (2023): h. 118

⁸ Farwati, Maryani, et al. "Analisa pengaruh teknologi artificial intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari." *Jursima* 11.1 (2023): h. 44

⁹ Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020. h. 5

aspek, yaitu aspek *harvare* dan *software*.¹⁰ Misalnya dalam proses pembelajaran, yakni teknologi dapat difungsikan sebagai sumber belajar.

Sumber belajar bisa didapati dengan mudah melalui perkembangan teknologi dan informasi. Dengan adanya perkembangan teknologi ini menjadikan sumber belajar tambahan yang lebih fleksibel selain buku ajar yang tersedia dan tanpa mengurangi fungsi buku sebagai mana mestinya. Pendapat Hamalik menjelaskan bahwa “berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar diantaranya disebabkan oleh faktor yang berasal dari luar seperti kesediaan sumber belajar, maupun yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti motivasi dan minat mempelajari sesuatu”.¹¹

Sejalan dengan pendapat itu maka, Sitepu menjelaskan bahwa Sumber belajar perlu dikembangkan karena; 1) perkembangan yang sangat cepat pada ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; 2) pelajaran dan pembelajaran tatap muka memiliki waktu yang terbatas; 3) pemelajar memiliki daya belajar yang beragam; 4) pentingnya pembiasaan belajar mandiri; 5) pemanfaatan secara integratif pada sumber belajar dalam belajar dan pembelajaran; dan 6) adanya inisiatif pengembangan pusat sumber belajar .¹² salah satu sumber yang penting dalam mencapai nya suatu tujuan pembelajaran yaitu bahan ajar.

¹⁰ *Ibid*, h. 6

¹¹ Sasmita, Rimba Sastra. "Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2.1 (2020).

¹² Rahmadi, Imam Fitri, and Cecep Kustandi. "Kebutuhan sumber belajar mahasiswa yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di perguruan tinggi." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 20.2 (2018). h. 122

Widodo dan Jasmadi menyampaikan bahwa “bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Disini menyatakan bahwa dalam pembuatan bahan ajar memang sangat banyak membutuhkan buku –buku sebagai acuan yang dilihat dan di perluas lagi dengan gaya tersendiri yang lebih menarik tetapi tetap belihat tujuan yang diharapkan”.¹³

Namun fakta dilapangan masih banyak menunjukkan permasalahan mengenai bahan ajar. Permasalahan tersebut dialami guru muda dan guru yang sudah berumur dikarenakan masih tahap adaptasi perubahan kurikulum. Permasalahan guru dalam memanfaatkan bahan ajar berbasis teknologi, guru terbiasa menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan sumber belajar berbasis digital. Media konvensional merupakan media pembelajaran tradisional yang dikenal dengan pembelajaran ceramah, metode ini telah dipergunakan sejak dulu sebagai media komunikasi lisan dan tulisan antara pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Pembelajaran dengan metode konvensional erat kaitanya dengan ceramah yang diiringi dengan

¹³ Magdalena, Ina, et al. "Analisis pengembangan bahan ajar." *Nusantara 2.2* (2020): h. 171.

penjelasan, pemberian tugas dan Latihan.¹⁴ Dengan demikian tentu saja media konvensional memiliki beberapa kekurangan diantaranya 1) siswa merasa bosan karena guru hanya menggunakan metode ceramah, 2) siswa saat ini mulai sibuk bermain handphone saat guru menjelaskan, 3) fokus siswa terpecah karena asyik bermain handphone. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan bahan ajar dan media digital berbasis digital untuk kegiatan belajar dan mengajar, salah satunya bahan ajar dengan menggunakan *Qr Code*.

Pengertian *Qr Code* adalah image dua dimensi yang merepresentasikan suatu data, terutama data berbentuk teks. *Qr Code* merupakan evolusi dari barcode yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi.¹⁵ Untuk dapat mengakses *Qr Code* perlu melakukan *scan* atau pemindaian dengan menggunakan *handphone*. *Qr Code* memiliki kapasitas tinggi dalam data pengkodean, yaitu mampu menyimpan semua jenis data, seperti data numerik, data alfabatis, kanji, kana, hiragana, simbol, dan kode biner. Secara spesifik, *Qr Code* mampu menyimpan data jenis numerik sampai dengan 7.089 karakter, data alphanumerik sampai dengan 4.296 karakter, kode binari sampai dengan 2.844 byte, dan huruf kanji sampai dengan 1.817 karakter. Selain itu *Qr Code* memiliki tampilan yang lebih kecil daripada kode batang. Hal ini dikarenakan kode QR mampu menampung data secara horizontal dan vertikal, oleh karena itu

¹⁴ Yuniarti, Anisyah, et al. "Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran." *JUTECH: Journal Education and Technology* 4.2 (2023): h. 87

¹⁵ Sugiana, Dian, and Dedi Muhtadi. "Augmented Reality Type QR Code: Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*. 2019.h. 137

secara otomatis ukuran dari tampilannya gambar kode QR bisa hanya sepersepuluh dari ukuran sebuah kode batang.¹⁶ Adapun kelebihan pembelajaran dengan menggunakan *Qr Code* ialah Belajar dengan menggunakan *Qr Code* memiliki banyak kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas dan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemudahan akses. Dengan hanya memindai *Qr Code* menggunakan smartphone atau perangkat digital lainnya, siswa dapat langsung mengakses berbagai materi pembelajaran seperti video, dokumen, artikel, atau kuis tanpa perlu mengetik alamat tautan secara manual. Hal ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih efisien. Selain itu, penggunaan *Qr Code* menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik, karena siswa dapat terlibat langsung dengan konten digital yang variatif dan modern. *Qr Code* juga mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Dari sisi lingkungan, penggunaan *Qr Code* turut membantu mengurangi konsumsi kertas karena semua informasi disajikan dalam bentuk digital. Dengan fleksibilitas penggunaannya yang tinggi, *Qr Code* dapat ditempatkan di berbagai media seperti buku, papan tulis, atau poster kelas, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

¹⁶ Widayati, Yohana Tri. "Aplikasi Teknologi *Qr* (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal." *KOMPUTAKI 3.1* (2017). h.75

Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara tentang bahan ajar bahasa Indonesia di SMAN 8 Rejang Lebong. Peneliti menemukan fakta dilapangan bahwa guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut belum menggunakan *Qr Code* untuk mendukung bahan ajar secara digital agar dapat diakses oleh siswa. Berdasarkan penjelasan ibu Darmi guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X (sepuluh), dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang digunakan ialah buku LKS dan belum menggunakan *Qr Code* sebagai bahan ajar yang lebih modern.

Dari penelitian terdahulu telah banyak dilakukan penelitian terkait pengembangan bahan ajar berbasis *Qr Code*. Namun setelah di analisa banyak penelitian yang serupa dengan mengambil objek penelitian mata pelajaran matematika, biologi, dan ilmu pengetahuan alam. Dengan hal tersebut pembaharuan peneliti ini dengan sebelumnya adalah terletak pada lokasi penelitian yaitu di SMA 8 Rejang Lebong dengan adanya peneliti melakukan observasi awal dan didapati sebuah fakta belum adanya peneliti mengambil judul pengembangan bahan ajar berbasis *Qr Code* disekolah tersebut.

Melihat uraian diatas maka maka potensi *Qr Code* dapat membantu penyederhanaan bahan ajar dalam satu kali *scan* dan didukung oleh pihak sekolah di SMAN 8 Rejang Lebong yang sudah mengizinkan siswanya untuk membawa *handphone*. Peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar yang ditulis dalam judul **“Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Qr Code* di SMAN 8 Rejang Lebong.**

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah di jelaskan di latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah ;

- a. Kurangnya pengembangan bahan ajar dengan inovasi yang kreatif
- b. Tidak semua guru bisa menggunakan fasilitas sekolah yang sudah memadai.
- c. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran secara konvensional
- d. Buku paket belajar siswa yang dipakai belum menggunakan *Qr Code*.
- e. Penggunaan teknologi yang masih terbatas.

C. Batasan masalah

Batasan masalah adalah suatu dinding yang diciptakan agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu jauh dan melebar. Dengan kata lain, batasan masalah berfungsi untuk membentuk fokus penelitian yang terarah dan sistematis.¹⁷

Pada penelitian ini, fokus penelitian terbatas pada pengembangan bahan ajar bahasa indonesia menggunakan *Qr Code* menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan) *implementation*

¹⁷ Yulianah, "Kebutuhan Informasi Pemustaka: Studi Kasus di Perpustakaan Keliling Kota Administrasi" (Universitas Indonesia, 2009), hlm 26

(penerapan), dan evaluation (evaluasi). Maka dari itu, batasan masalah yang ditetapkan pada penelitian ini, yaitu

1. Peneliti hanya menggunakan model pengembangan ADDIE pada 3 tahapan yakni, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan).
2. Bahan ajar menggunakan *Qr Code* yang dikembangkan berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X (sepuluh).

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMA N 8 Rejang Lebong?
2. Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Menggunakan *Qr Code* di SMA N 8 Rejang Lebong ?

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian untuk mengetahui tentang :

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMA N 8 Rejang Lebong ?
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Menggunakan *Qr Code* di SMA N 8 Rejang Lebong ?

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber data dan menambah informasi, pengetahuan, dan wawasan bagi perkembangan pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai masukan untuk SMA dan juga berbagai pihak yang terkait, diantaranya:

a. Bagi Guru

Manfaat bagi guru, khususnya untuk guru kelas X yaitu sebagai acuan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan dan pengembangan bahan ajar, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi. Selain itu dapat meningkatkan minat guru dalam pengembangan bahan ajar sesuai yang dibutuhkan siswa.

b. Bagi siswa

Manfaat pada siswa untuk memberi kemudahan belajar di rumah ataupun di kelas secara mandiri serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti untuk meningkatkan *skill* dalam penelitian, memperbanyak pengetahuan, dan pengalaman peneliti sebagai calon guru profesional .

d. Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan sumber rujukan atau referensi tentang pengembangan bahan ajar untuk menghasilkan produk yang lebih kreatif dan inovatif.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Pengembangan

Setiap detik dunia terus berkembang maka dapat dipahami bahwa pada umumnya pengembangan mengandung makna tumbuh secara pelan-pelan dan berubah secara bertahap mengikuti proses. Pengembangan juga diartikan sebagai sebuah proses desain pembelajaran yang sistematis dengan tujuan untuk menentukan apa saja yang harus dipenuhi saat transformasi kegiatan pembelajaran dengan menitik beratkan kemampuan serta keahlian siswa yang diajar.

Pendapat lainnya sejalan dengan hal tersebut adalah pandangan dari menurut Seals dan Richey yang mendefinisikan bahwa pengembangan adalah proses yang mengacu pada proses menerjemahkan atau mengembangkan spesifikasi desain dalam bentuk fisik, pengembangan dalam pendidikan berarti proses menghasilkan bahan pembelajaran.¹⁸

2. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

¹⁸ H Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta : Prenada Media, 2016), hlm. 216.

Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), maupun tayangan. Mungkin juga berupa surat kabar, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan mendatangkan penutur asli, instruksi-instruksi yang diberikan oleh guru, tugas tertulis, kartu atau juga bahan diskusi antarpeserta didik. Dengan demikian, bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dipandang dapat untuk meningkatkan pengetahuan dan atau pengalaman peserta didik.¹⁹

b. Bentuk bahan ajar

Menurut Prastowo “bahan ajar dibagi berdasarkan bentuk, cara kerja, sifat, dan substansi (isi materi)”.²⁰

1) Berdasarkan bentuk bahan ajar

- a) Bahan ajar cetak (printed), yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wall chart, foto/gambar, model, atau maket.
- b) Bahan ajar dengar (audio) atau program audio, yaitu: semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau

¹⁹ Kosasih, Engkos. *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara, 2021. h. 1

²⁰ Ina Magdalena dkk, *Analisis Bahan Ajar*, *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* h. 315.

sekelompok orang. Contoh: kaset, radio, piringan hitam, dan compact diskaudio.

c) Bahan ajar pandang dengar (audio visual), yaitu: segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh: video, compact disk, dan film.

d) Bahan ajar interaktif (interactive teaching materials), yaitu: kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari presentasi. Contoh: compact disk interaktif.

2) Berdasarkan cara kerja bahan ajar

a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan. Bahan ajar ini adalah bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya. Sehingga, siswa bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, mengamati bahan ajar tersebut. Contoh: foto, diagram, display, model, dan lain sebagainya.²¹

b) Bahan ajar yang diproyeksikan. Bahan ajar yang diproyeksikan adalah bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan atau dipelajari

²¹ *Ibid h. 316*

siswa. Contoh: slide, filmstrips, overhead transparencies (OHP), dan proyeksi komputer.

- c) Bahan ajar audio. Bahan ajar audio adalah bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Untuk menggunakannya, kita mesti memerlukan alat pemain (player) media perekam tersebut, seperti tape compo, CD, VCD, multimedia player, dan sebagainya. Contoh: kaset, CD, flash disk, dan sebagainya.
- d) Bahan ajar video. Bahan ajar ini memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk video tape player, VCD, DVD, dan sebagainya. Karena bahan ajar ini hampir mirip dengan bahan ajar audio, jadi memerlukan media rekam. Namun, perbedaannya bahan ajar ini ada pada gambarnya. Jadi, secara bersamaan, dalam tampilan dapat diperoleh sebuah sajian gambar dan suara. Contoh: video, film, dan lain sebagainya.
- e) Bahan (media) komputer. Bahan ajar komputer adalah berbagai jenis bahan ajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contoh: computer mediated instruction (CMI) dan computer based multimedia atau hypermedia.

3) Berdasarkan sifat bahan ajar

- a) Bahan ajar berbasiskan cetak. Yang termasuk dalam kategori bahan ajar ini adalah buku, pamphlet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, charts, foto, bahan dari majalah atau Koran, dan lain sebagainya.
 - b) Bahan ajar berbasiskan teknologi. Yang termasuk dalam kategori bahan ajar ini adalah audioassete, siaran radio, slide, filmstrips, film, video, siaran televisive, video interaktif, computer based tutorial, dan multimedia.
 - c) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek. Contoh: kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.
 - d) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan ineraksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh). Contoh: telepon, handphone, video conferencing, dan lain sebagainya.
- 4) Berdasarkan substansi materi bahan ajar

Secara garis besar, bahan ajar (instructional materials) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dlaam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Atau, dengan kata lain, materi pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga jenis materi, yaitu materi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.²²

²² *Ibid h. 317*

c. Peran bahan ajar

Menurut Tian Belawati, peran bahan ajar dapat dikelompokkan berdasarkan fungsinya bagi guru dan peserta didik dalam konteks pembelajaran klasik, individual, dan kelompok.²³

1) Bagi guru

a) Menghemat waktu guru dalam belajar

Adanya bahan ajar, siswa dapat ditugasi mempelajari terlebih dahulu topik atau materi yang akan dipelajarinya, sehingga guru tidak perlu menjelaskan secara rinci lagi.

b) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator. Adanya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran maka guru lebih bersifat memfasilitasi siswa dari pada penyampai materi pelajaran.

c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Adanya bahan ajar maka pembelajaran akan lebih efektif karena guru memiliki banyak waktu untuk membimbing siswanya dalam memahami suatu topik pembelajaran, dan juga metode yang digunakannya lebih variatif dan interaktif karena guru tidak cenderung berceramah.

2) Bagi siswa

²³Tian Belawati, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta:Pusat Penerbitan UT), hlm 14-19

- a) Siswa dapat belajar secara mandiri tanpa kehadiran/harus ada guru
 - b) Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja dikehendaki
 - c) Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan sendiri.
 - d) Siswa dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.
 - e) Membantu potensi untuk menjadi pelajar mandiri.
- d. Karakteristik bahan ajar yang baik Menurut Andi Prastowo isi bahan ajar harus mengandung kriteria sebagai berikut:

1. Pengetahuan

Dalam pengajarannya pengetahuan meliputi :

a. Fakta

Fakta yaitu segala hal yang berwujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama-nama obyek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, nama bagian atau komponen suatu benda dan sebagainya.

b. Konsep

konsep yaitu segala hal yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti atau isi dan sebagainya.

c. Prinsip

Prinsip yaitu hal-hal utama, pokok, dan memiliki posisi terpenting, meliputi dalil, rumus, adagium, postulat,

paradigma, teorema, serta hubungan antar konsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat.

d. Prosedur

Prosedur yaitu langkah-langkah sistematis atau berurutan dalam mengerjakan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem.

2. Keterampilan

Ketrampilan merupakan materi atau bahan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan mengembangkan ide, memilih, menggunakan bahan, menggunakan peralatan dan teknik kerja.

3. Sikap atau Nilai

Bahan ajar jenis sikap atau nilai adalah bahan untuk pembelajaran yang berkenaan dengan sikap ilmiah, antara lain:

- a. Nilai-nilai kebersamaan
- b. Nilai kejujuran
- c. Nilai kasih sayang
- d. Nilai tolong-menolong
- e. Nilai semangat dan minat belajar
- f. Nilai semangat bekerja
- g. Bersedia menerima pendapat orang lain dengan sikap legowo, tidak alergi terhadap kritik, serta menyadari kesalahannya

sehingga saran dari orang lain dapat diterima dengan hati terbuka dan tidak merasa sakit hati.

e. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar yang lazimnya tertuang di dalam buku teks itu memiliki fungsi yang kompleks di dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah Pusat Perbukuan memaparkan bahwa dengan kehadiran bahan ajar, para peserta didik menjadi lebih terbantu di dalam mencari informasi ataupun di dalam membekali dirinya dengan sejumlah pengalaman dan latihan.

Lebih lanjut, terdapat berbagai fungsi bahan ajar dalam proses belajar dan pembelajaran, seperti.²⁴

- 1) Bahan ajar memiliki peran penting sebagai panduan bagi peserta didik yang mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran. Selain itu, bahan ajar juga berfungsi sebagai substansi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai pemahaman yang mendalam dalam materi pembelajaran.
- 2) Bahan ajar memiliki peran sebagai panduan bagi pendidik dalam mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran. Selain itu, bahan ajar juga berfungsi sebagai materi kompetensi yang seharusnya disampaikan kepada peserta didik untuk mencapai pemahaman yang mendalam dalam pembelajaran.

²⁴ Siti Aisyah dkk, Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia, *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia* 2, hlm 63

- 3) Bahan ajar memiliki peran penting sebagai sarana evaluasi untuk menilai pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran. Dengan fungsi sebagai alat evaluasi, bahan ajar harus disusun dan disampaikan secara cermat sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh pendidik. Hal ini memastikan bahwa proses evaluasi berjalan efektif dan memberikan gambaran yang akurat tentang pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

f. Jenis-jenis Bahan Ajar

a. Modul

Dalam dunia pengajaran, modul diartikan sebagai suatu unit yang lengkap berdiri sendiri, dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Dalam sumber lain, dinyatakan bahwa modul ialah sejenis satuan kegiatan belajar yang terencana dan didesain oleh guru, guna membantu peserta didik di dalam mencapai tujuan tertentu. Modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan untuk peserta didikan, dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik.

Selain itu, modul diartikan sebagai alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, serta cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

Depdiknas menyatakan bahwa modul merupakan bahan ajar mandiri (cetak atau perangkat lunak/software) yang disusun secara sistematis dan menarik. Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang:

- 1) Petunjuk belajar (Petunjuk peserta didik/guru)
- 2) Kompetensi yang akan dicapai
- 3) Content atau isi materi
- 4) Informasi pendukung
- 5) Latihan-latihan
- 6) Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK)
- 7) Evaluasi
- 8) Balikan terhadap hasil evaluasi.

b. komponen modul

Modul ajar secara umum terdapat tiga komponen yaitu sebagai berikut:²⁵

- 1) Komponen informasi umum, meliputi:
 - a) Identitas penulis modul, meliputi nama penulis, institute asal, dan tahun dibuatnya modul ajar, jenjang sekolah, kelas, alokasi waktu
 - b) Kompetensi awal, berisi tentang kemampuan yang harus dimiliki oleh peerta didik sebelum mempelajari materi yang akan disampaikan
 - c) Profil pancasila, pada bagian ini berkaitan dengan pembentukan karakter siswa biasanya ditemui dalam proses pembelajaran dan ini merupakan pembeda dengan kurikulum yang lain
 - d) Sarana dan Prasarana, merupakan fasilitas dan media yang diperlukan guru dalam proses penyampaian materi
 - e) Target Siswa, terdapat tiga kategori yaitu : siswa reguler (siswa yang dapat memahami materi yang diajarkan), siswa kesulitan belajar (siswa yang mengalami kusulitan dalam memahami materi yang diajarkan), siswa pencapaian tinggi (siswa dengan cepat memahami materi pembelajaran)

²⁵ Alawiyah, T., Muttaqien, M., & Hadiansah. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Imunitas. (Jurnal Pendidikan Biologi, 3(2), 2021), h. 112

f) Model pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi

2) Komponen isi, meliputi:

a) Tujuan pembelajaran, terdiri dari capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran

b) Pemahaman bermakna, bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran baik konsep maupun kegiatan yang dirancang yang berkaitan dengan konsep materi dapat membentuk perilaku peserta didik

c) Pertanyaan pemantik untuk membangkitkan kecerdasan berbicara, rasa ingin tahu, memulai diskusi antar teman atau guru, dan memulai pengamatan.

d) Kegiatan pembelajaran, Adapun tahap kegiatan pembelajaran adalah pendahuluan, inti, dan penutup

e) Asesmen untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir kegiatan pembelajaran.

f) Refleksi peserta didik dan pendidik

3) Komponen Lampiran, meliputi:

a) Lembar kerja peserta didik

b) Pengayaan dan remedial

c) Bahan bacaan Pendidik dan peserta didik

d) Glossarium

e) Daftar pustaka

d. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD / LKS)

Sesuai dengan namanya, LKPD merupakan bahan ajar yang berupa lembaran kerja atau kegiatan belajar peserta didik. Adapun Dhari dan Haryono mendefinisikannya sebagai lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan yang terprogram. Meskipun demikian, di dalamnya tidak sekadar berisi petunjuk kegiatan, oleh karena LKS atau LKPD berisikan pula uraian pokok materi, tujuan kegiatan, alat/bahan yang diperlukan dalam kegiatan, dan langkah-langkah kerja. Selain itu berisikan pula soal-soal latihan, baik berupa pilihan objektif, melengkapi, jawaban singkat, uraian, dan bentuk-bentuk soal/latihan lainnya; termasuk sejumlah tugas berkaitan dengan materi utama yang ada pada bahan ajar lainnya (buku teks).

c. Indikator bahan ajar

Indikator-indikator kualitas pengembangan bahan ajar dari aspek isi bahan ajar terdiri dari :

- a. relevansi materi.
- b. Bobot materi dan tata bahasa.
- c. Desain bahan ajar terdiri dari tata letak tulisan atau bahasa.
- d. Kelengkapan penyajian.
- e. Kelengkapan unsur tata letak.

f. Perpaduan warna pada ilustrasi dan gambar.²⁶

3. Pelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian pelajaran bahasa Indonesia

Pengajaran bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai bahasa nasional dan bahasa negara, memiliki dua peran penting dalam kurikulum yaitu: 1) meningkatkan penguasaan berbahasa, dan 2) membentuk kompetensi literasi. Yang pertama, melalui pembelajaran dapat ditingkatkan kemampuan siswa dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Yang kedua, meningkatkan penguasaan keterampilan membaca dan menulis (tanpa menafikan keterampilan menyimak dan berbicara). Kompetensi membaca dan menulis yang diperoleh siswa dari belajar bahasa Indonesia selain berguna dalam lingkup pelajaran bahasa juga dibutuhkan untuk menguasai bermacam informasi yang terdapat dalam mata pelajaran lain.²⁷

2. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan adanya mata pelajaran bahasa Indonesia untuk membekali peserta didik dengan kemampuan sebagai berikut :²⁸

1. Membentuk komunikasi yang sistematis selaras dengan tata susila yang resmi, baik secara nontertulis maupun tulis.

²⁶ Aliangga Kusumam dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Untuk Sekolah Menengah Kejuruan", *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23 (1), 2016, 28-39

²⁷ Subandiyah, Heny. "Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia." *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya* 2.1 (2015).h. 113

²⁸ Badan Standar Nasional Pendidikan, *Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Untuk SD*, (Jakarta: Depdiknas 2006), hlm. 22.

2. Menumbuhkan rasa bangga dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi.
3. Menciptakan pemahaman pada bahasa Indonesia dan menggunakan sesuai dengan aturan.
4. Meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial dengan memakai bahasa Indonesia.
5. Mengapresiasasi karya sastra guna memperoleh pengetahuan, memperbaiki budi pekerti, dan meningkatkan kecakapan berbahasa.
6. Menghargai dan merasa bangga sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia terhadap karya sastranya.

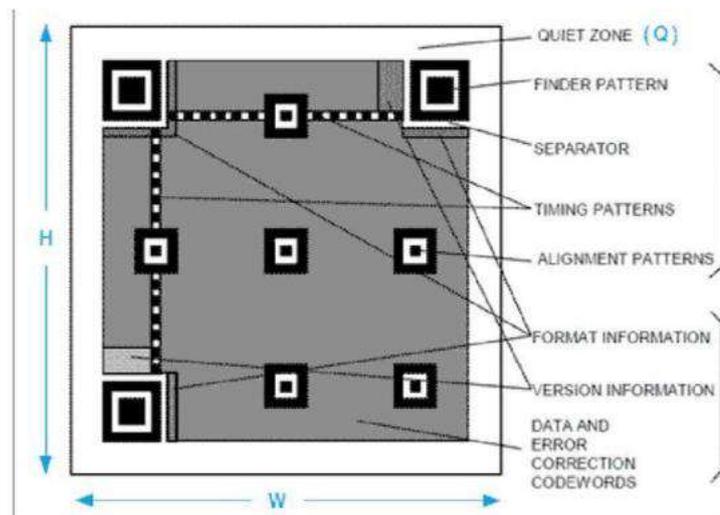
3. Ruang Lingkup Pelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi (a) aspek mendengarkan, (b) aspek berbicara, (c) aspek membaca, (d) aspek menulis, (e) kesastraan dan (d) kosa kata.

4. *Qr Code*

1. Pengertian *Qr Code*

Qr Code adalah singkatan dari Quick Response Code, sejenis kode matriks atau Bar-Code dua dimensi yang dibuat dan dikembangkan oleh Denso Wave pada tahun 1994, yang pada saat itu merupakan divisi dari Denso Corporation, sebuah perusahaan Jepang yang masih merupakan bagian dari grup Toyota. Pemanfaatannya sudah dilakukan di berbagai bidang baik sektor swasta maupun pemerintah.²⁹ *Qr Code* untuk menampung banyak informasi bahkan dalam ukuran kecil. Struktur *Qr Code* secara umum dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 struktur *Qr Code*

Organisasi Standar Internasional dan Komisi Elektronik Internasional (ISO / IEC) telah menerbitkan dua standar sejak tahun 2000. Versi pertama (ISO / IEC 18004: 2000) diterbitkan pada tahun 2000 dan versi kedua (ISO / IEC 18004: 2006) pada

²⁹ Eko Hardiyanto dan Thomas Wurung, "Studi Literatur Pemanfaatan QR-Code sebagai Alternative Jalur Promosi Layanan Publik", *JIKOSTIK – Jurnal Ilmiah Komputasi dan Statistika*. Vol. 1, No.

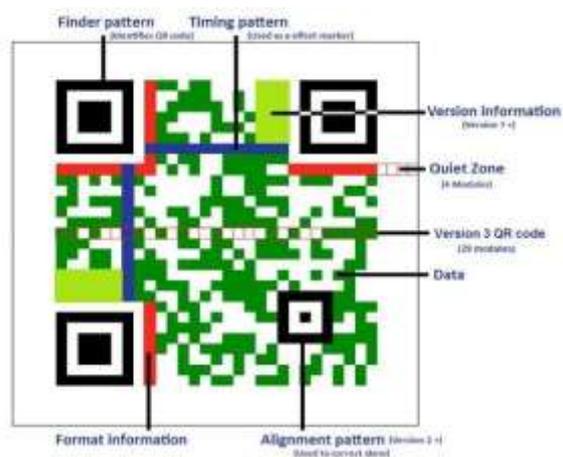


tahun 2006 merevisi versinya terlebih dahulu. Contoh bentuk teknologi perubahan dari *Qr Code* ditunjukkan pada gambar berikut:

Gambar 2.2 perubahan *Qr Code*

Qr Code yang awalnya digunakan di sebuah industri otomotif di Jepang yang menggantikan tanda identifikasi untuk jenis barcode matriks. Selanjutnya, perkembangan teknologi dalam pengembangan smartphone semakin meningkatkan popularitas *Qr Code* dalam tingginya permintaan pasar. Pada saat yang sama, *Qr Code* memiliki kapasitas penyimpanan yang besar dibandingkan dengan barcode standar, bersifat fleksibel untuk digunakan dan dapat dibaca dengan cepat oleh sebagian besar perangkat telepon genggam.³⁰

2. Struktur Quick Response Code (*Qr Code*)



Gambar 2.3 struktur *Qr Code* berwarna

³⁰ *Ibid.* h. 49

Terdapat 8 struktur Quick Response Code (*Qr Code*). Berikut ini merupakan penjelasan yang berkenaan dengan gambar struktur *Qr Code* di atas:

- 1) Finding pattern merupakan pola untuk mendeteksi posisi dari *Qr Code*.
- 2) Timing pattern merupakan pola yang digunakan untuk identifikasi koordinat pusat dari *Qr Code*, dibuat dalam bentuk modul hitam putih bergantian.
- 3) Version information merupakan versi dari sebuah *Qr Code*, versi terkecil adalah 1 (21 x 21) modul dan versi terbesar adalah 40 (177 x 177) modul.
- 4) Quiet zone merupakan daerah kosong di bagian terluar *Qr Code* yang mempermudah mengenali pengenalan QR oleh sensor CCD.
- 5) *Qr Code* version merupakan versi *Qr Code*. Pada contoh gambar, versi yang digunakan adalah versi 3 (29 x 29 modul).
- 6) Data merupakan daerah tempat data tersimpan atau data dikodekan.
- 7) Alignment pattern merupakan pola yang digunakan untuk memperbaiki penyimpangan *Qr Code* terutama distorsi nonlinier.

- 8) Format information merupakan informasi tentang error correction level dan mask pattern.³¹

3. Pengaplikasian *Qr Code* dalam Dunia Pendidikan

Qr Code saat ini digunakan untuk memudahkan pengguna mengakses informasi dalam dua langkah mudah, yaitu memindai *Qr Code* dan mengambil tindakan. Mengambil tindakan bisa dalam bentuk membuka browser, menyimpan informasi kontak atau menghubungi nomor di *Qr Code*. Penggunaan *Qr Code* di smartphone memudahkan pengguna dalam mengakses informasi. Cara membaca *Qr Code* sangat mudah yaitu dengan mengaktifkan fitur pemindai *Qr Code* kemudian mengarahkan kamera smartphone pada QR untuk diakses sedangkan ponsel yang tidak memiliki kamera harus mengakses browser dan masuk ke angka tujuh digit ID tercetak di bagian bawah *Qr Code*.³²

Pengaplikasian *Qr Code* ke dalam sumber belajar peserta didik dapat dilakukan salah satunya dengan mengintegrasikan *Qr Code* dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selain itu, bahan ajar cetak yang masih sangat diperlukan peserta didik jika

³¹ Tewuh Clivan, dkk. "Aplikasi Website Perpustakaan Berbasis QR-Code". *Jurnal Teknik Informatika*. Vol. 14, No. 1. Januari-Maret 2019, hlm. 3.

³² *Op.cit.* ekohardiyanto. h. 49

dipadukan dengan teknologi *Qr Code* dapat menambah fungsi yang signifikan dan menarik bagi peserta didik.

4. Kelebihan *Qr Code*

Quick Response Code memiliki kapasitas tinggi, yaitu mampu menyimpan semua jenis data, seperti data numerik, data alfabatis, kanji, kana, hiragana, simbol, dan kode *biner*. Secara spesifik, *Qr Code* mampu menyimpan data jenis numerik sampai dengan 7.089 karakter, data alphanumerik sampai dengan 4.296 karakter, kode *biner* sampai dengan 2.844 *byte*, dan huruf kanji sampai dengan 1.817 karakter. Selain itu *Qr Code* memiliki tampilan yang lebih kecil daripada kode batang. Hal ini dikarenakan *Qr Code* mampu menampung data secara horizontal dan vertikal, oleh karena itu secara otomatis ukuran dari tampilannya gambar *Qr Code* dapat hanya sepersepuluh dari ukuran sebuah kode batang.³³

Beberapa manfaat yang terdapat pada QR Code menurut Denso antara lain :

1. Kapasitas tinggi dalam menyimpan data.

Sebuah QR Code tunggal dapat menyimpan data sampai 7.089 angka.

2. Ukuran yang kecil

³³ Ahmad Zaka Thayalisi dan Badrudin, *Tajwid Berbasis Kode QR*, (Serang: Fakultas Ushuluddin dan Adab UIN SMH Banten, 2021), h. 5-6.

Sebuah QR Code dapat menyimpan jumlah data yang sama dengan barcode 1D dan tidak memerlukan ruang besar.

3. Dapat mengoreksi kesalahan.

Tergantung pada tingkat koreksi kesalahan yang dipilih, data pada *Qr Code* yang kotor atau rusak sampai 30% dapat diterjemahkan dengan baik.

4. Banyak jenis data.

QR Code dapat menangani angka, abjad, simbol, karakter bahasa Jepang, Cina atau Korea dan data biner.

5. Kompensasi distorsi

QR Code dapat dibaca pada permukaan melengkung atau terdistorsi.

6. Kemampuan menghubungkan

Sebuah QR Code dapat dibagi hingga 16 simbol yang lebih kecil agar sesuai dengan ruang. Simbol-simbol kecil yang dibaca sebagai kode tunggal apabila di scan menurut urutan.³⁴

B. PENELITIAN RELEVAN

Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian terdahulu, adapun kajian tersebut diantaranya sebagai berikut:

Penelitian Pertama, Dilakukan Oleh Huzaifah Dengan Judul

“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Qr Code Pada

³⁴ Muharom, Lutfi Ali. "Penerapan model presensi ujian semester berbasis quick response Code (QR Code) di Universitas Muhammadiyah Jember." *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)* 1.2 (2016).h. 116

Materi Sistem Gerak Manusia” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media video pembelajaran berbasis *Qr Code* pada materi sistem gerak manusia.

Penelitian yang dilakukan oleh Huzaifah mempunyai persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaannya ialah Huzaifah dan peneliti menggunakan media *Qr Code* sebagai media pembelajaran. Persamaan yang kedua terdapat pada metode penelitian yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian RnD. Perbedaan antara penelitian Lilik dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah pada tujuan penelitian Mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis *Qr Code* dalam pembelajaran Biologi pada materi sistem gerak manusia Kelas XI SMA/MA, sedangkan tujuan penelitian yang akan mendatang ialah Mengetahui Bagaimana Kelayakan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Qr Code* Di Sma 8 Rejang Lebong

Penelitian Kedua, Dilakukan Oleh Hariski Ananda Putra Dengan Judul “*Pengembangan Modul Inovatif Berbasis Qr Code Teknologi Pada Materi Sistem Ekskresi Di Sma Negeri 3 Putra Bangsa*” dengan tujuan Tujuan penelitian Harizki adalah: (1) mengembangkan modul inovatif berbasis *Qr Code* di materi Sistem Ekskresi, (2) menguji kelayakan modul, dan (3) mengetahui respon siswa terhadap modul tersebut, sedangkan tujuan penelitian yang akan mendatang ialah : (1) mengetahui kondisi bahan ajar Bahasa Indonesia di SMA 8 Rejang Lebong, (2)

mengembangkan bahan ajar berbasis *Qr Code*, dan (3) mengukur kelayakan bahan ajar tersebut.

Penelitian ini dengan penelitian yang akan mendatang mempunyai persamaan yaitu, sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis *Qr Code* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat SMA. Penelitian yang dilakukan oleh Harizki Ananda Putra berfokus pada materi Sistem Ekskresi Biologi di SMA Negeri 3 Putra Bangsa, sedangkan penelitian yang akan mendatang mengembangkan bahan ajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 8 Rejang Lebong. Persamaan yang kedua yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D), namun perbedaannya Harizki mengadopsi model Borg and Gall sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE yang disederhanakan ke tiga tahap: analysis, design, dan development.

Perbedaan kedua terlihat dari materi dan cakupan pengembangan: penelitian yang dilakukan Harizki menggabungkan *Qr Code* dengan blog sebagai platform penyimpanan materi, bertujuan untuk memperkaya media pembelajaran Biologi dengan elemen video dan soal online. Sementara itu, penelitian yang akan datang lebih fokus pada penyederhanaan akses bahan ajar Bahasa Indonesia melalui *Qr Code*.

Penelitian Ketiga, Dilakukan Oleh Kanaya Afflaha Nissa Dengan Judul “*Efektivitas Penggunaan Qr Code Sebagai Media Pembelajaran Teks Resensi Siswa Kelas Xi Ma Pembangunan Uin Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023*” Penelitian yang dilakukan oleh Kanaya Afflaha

Nissa bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Qr Code* sebagai media pembelajaran teks resensi di kelas XI MA Pembangunan UIN Jakarta. Ia ingin melihat sejauh mana ketertarikan siswa terhadap pembelajaran teks resensi, kemampuan siswa dalam membandingkan teks resensi, serta bagaimana penggunaan media *Qr Code* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemudian penelitian yang akan mendatang dilakukan oleh Ipra Iriyan bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* di SMA N 8 Rejang Lebong, mengkaji proses pengembangannya, dan menilai kelayakan bahan ajar tersebut dalam mendukung pembelajaran di era Kurikulum Merdeka.

Peneliti sebelumnya dan peneliti yang akan mendatang memiliki persamaan yaitu *pertama*, memanfaatkan teknologi *Qr Code* sebagai media dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. *Kedua*, sama-sama ingin menjawab kebutuhan akan inovasi dalam pendidikan, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa dan efektivitas pembelajaran melalui media digital yang mudah diakses.

Penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan mendatang juga memiliki beberapa perbedaan yaitu *pertama*, penelitian sebelumnya lebih fokus pada pengujian efektivitas *Qr Code* dalam proses pembelajaran teks resensi yang sudah berjalan, sedangkan penelitian yang akan mendatang berfokus pada proses pengembangan bahan ajar baru berbasis *Qr Code* untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia. *kedua*, penelitian dan jenjang penggunaan *Qr Code* juga berbeda, penelitian sebelumnya di MA

Pembangunan UIN Jakarta untuk kelas XI, sedangkan penelitian yang akan datang di SMA N 8 Rejang Lebong untuk kelas X.*ketiga*, pendekatan penelitian sebelumnya lebih kualitatif-deskriptif, sedangkan penelitian yang akan datang menerapkan model pengembangan ADDIE.

Penelitian Keempat, Dilakukan Oleh Shannaz Okta Habibah Dengan Judul “*Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Budaya Lokal Lampung Materi Seni Rupa Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas V Sd/Mi*” penelitian yang dilakukan oleh Shannasz Okta Habibah bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar LKPD berbasis budaya lokal Lampung pada materi Seni Rupa, menguji kelayakan LKPD tersebut melalui validasi ahli dan uji coba di sekolah, serta memperkenalkan budaya lokal kepada peserta didik sejak dini melalui pembelajaran di kelas sedangkan penelitian yang akan mendatang bertujuan untuk mengetahui kondisi bahan ajar Bahasa Indonesia di SMA 8 Rejang Lebong, mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *Qr Code*, dan menguji kelayakan bahan ajar berbasis *Qr Code* tersebut dalam mendukung pembelajaran.

Penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan mendatang mempunyai persamaan *pertama*, sama-sama bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis inovasi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. *Kedua*, sama-sama menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D).

Ketiga, sama-sama berfokus pada menciptakan bahan ajar baru yang menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman.

Kemudian peneliti sebelumnya dan peneliti yang akan mendatang memiliki beberapa perbedaan *pertama*, penelitian Shannaz Okta Habibah berjudul "Pengembangan LKPD Berbasis Budaya Lokal Lampung Materi Seni Rupa Kelas V SD/MI". Penelitian ini berfokus pada pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di tingkat SD/MI, dengan muatan budaya lokal Lampung sebagai nilai utama sedangkan penelitian yang akan datang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Qr Code* di SMA N 8 Rejang Lebong". Penelitian ini mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia tingkat SMA dengan memanfaatkan teknologi *Qr Code* agar siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara digital. *Kedua*, Dari sisi model pengembangan, peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development), sedangkan Shannaz menggunakan model Borg and Gall dengan tujuh tahapan penelitian.

Penelitian Kelima, Dilakukan Oleh Della Puspita dengan judul "Pengembangan E-Modul Pada Materi Bilangan Bulat Berbantuan *Qr Code* Untuk Meningkatkan Literasi Matematika" penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul matematika berbantuan *Qr Code* pada materi bilangan bulat dan untuk meningkatkan literasi matematika siswa SMP kelas VII sedangkan penelitian yang mendatang bertujuan untuk mengetahui kondisi bahan ajar Bahasa Indonesia di SMA 8 Rejang

Lebong, mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* di sekolah tersebut, serta menilai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan yang akan datang ialah Pertama, penelitian sebelumnya dengan peneliti adalah penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk baru dalam bentuk bahan ajar berbasis teknologi *Qr Code*. Kedua, penelitian menggunakan teknologi *Qr Code* sebagai alat bantu untuk memudahkan akses siswa terhadap materi pembelajaran. Ketiga, menekankan pada peningkatan efektivitas belajar siswa melalui pemanfaatan media digital.

Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan datang adalah Pertama, bidang yang diteliti berbeda yakni peneliti dalam bidang Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian sebelumnya dalam bidang Matematika. Kedua, jenjang pendidikan yang menjadi sasaran penelitian juga berbeda. Penelitian yang akan datang meneliti di tingkat SMA, sedangkan penelitian sebelumnya meneliti di tingkat SMP. Ketiga, bentuk produk yang dikembangkan berbeda. Penelitian yang akan datang mengembangkan bahan ajar cetak yang dilengkapi *Qr Code*, sedangkan penelitian sebelumnya mengembangkan e-modul berbentuk elektronik. Keempat, model pengembangan yang digunakan berbeda. Penelitian yang akan datang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, dan pengembangan, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan

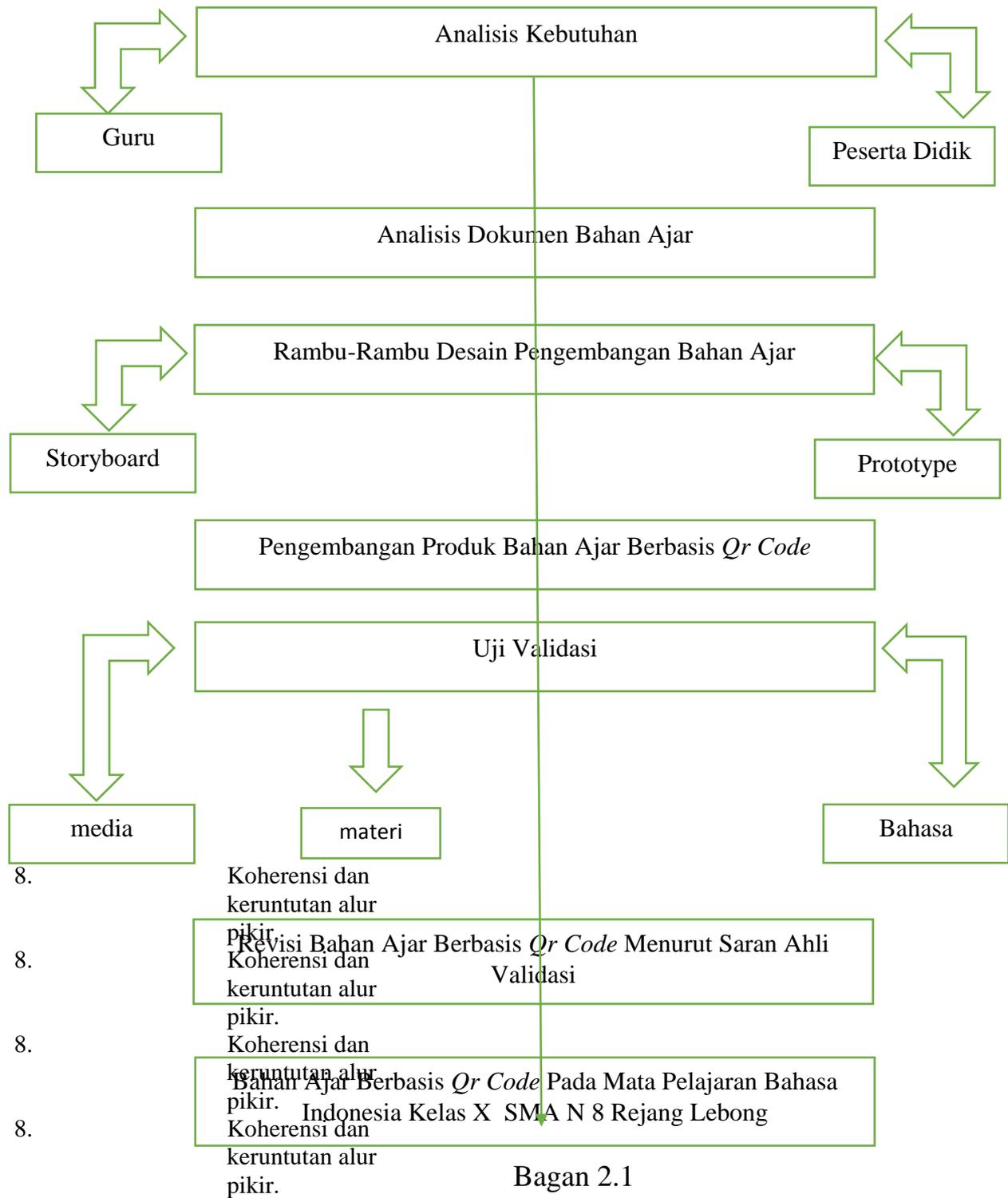
model 4D yang dimodifikasi menjadi tiga tahap: pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

C. KERANGKA BERPIKIR

Kerangka berpikir ini berfungsi untuk mempermudah proses penelitian karena didalamnya tercantum tujuan penelitian. Penelitian ini berlandaskan pada salah satu permasalahan yaitu, bahan ajar yang kurang menarik dan belum memanfaatkan media teknologi seperti *Qr Code*.

Penelitian pengembangan ini harus melalui beberapa tahapan yaitu, dilakukan proses analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Setelah mengetahui tingkat kebutuhannya dilanjutkan dengan analisis terhadap dokumen bahan ajar untuk mengetahui kualitas produk sebelum dilakukannya proses pengembangan. Kemudian, proses pengembangan dilakukan sesuai dengan rambu-rambu yang telah ditetapkan. Untuk menguji tingkat kelayakan produk, baik dari aspek bahan ajar, kebahasaan, dan media yang digunakan, maka harus melalui proses uji kelayakan yang melibatkan ahli. Kritik dan saran ahli akan menjadi acuan dalam revisi produk pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia kelas X.

Gambaran mengenai kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Bagan 2.1

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)* merupakan suatu proses untuk melakukan beberapa langkah-langkah dalam kegiatan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat diperluas atau diubah. Produk yang diproduksi menggunakan metode ini meliputi perangkat keras dan perangkat lunak.³⁵

Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis analisis untuk mengembangkan atau menciptakan suatu produk pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan selama proses pembelajaran. Hasil validitas dari suatu produk yang telah diciptakan merupakan tujuan dari pengembangan produk. Validasi berfungsi untuk menguji efektivitas dan kelayakan produk.

Research and Development (R&D) adalah proses pengembangan produk media belajar dan melakukan uji coba produk di lapangan untuk menentukan bagaimana keberhasilan penggunaan produk media mampu berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Maka peneliti

³⁵ Amirhud Dalimunthe, Marwan Affandi, and Eka Dodi Suryanto, "Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 8, no. 1 (July 16, 2021): 18, <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>.

menggunakan penelitian *research and development (R&D)* dalam mengembangkan produk media belajar untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, untuk mengukur keefektifan produk media pembelajaran terhadap hasil belajar dengan cara uji coba produk sebelum menggunakan produk media pembelajaran (*pretest*) atau sesudah menggunakan produk yang dihasilkan (*posttest*).

B. Model Pengembangan

Menurut molenda model ADDIE adalah model desain pembelajaran umum yang menjelaskan tentang prosedur dalam menciptakan sebuah media pembelajaran. Model sistematis ini merupakan model yang digunakan dalam merancang media pembelajaran secara online. Terdapat lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Tahapan tersebut merupakan sebuah kerangka kerja untuk mengetahui teknik mendesain media pembelajaran.³⁶

Model ADDIE ini direkomendasikan untuk pendidik yang ingin mengembangkan Bahan Ajar yang berbasis teknologi. Maka dengan media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lengkap dan dapat mendorong pembelajaran menjadi aktif dan memiliki keterampilan yang tinggi, selain itu, dengan media belajar yang berbasis teknologi dapat memotivasi peserta didik, memecahkan masalah dan menciptakan kreativitas dalam proses pembelajaran.

³⁶ Michael Molenda, "In Search of the Elusive ADDIE Model," *Performance Improvement* 42, no. 5 (2003): 34–36, <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>.

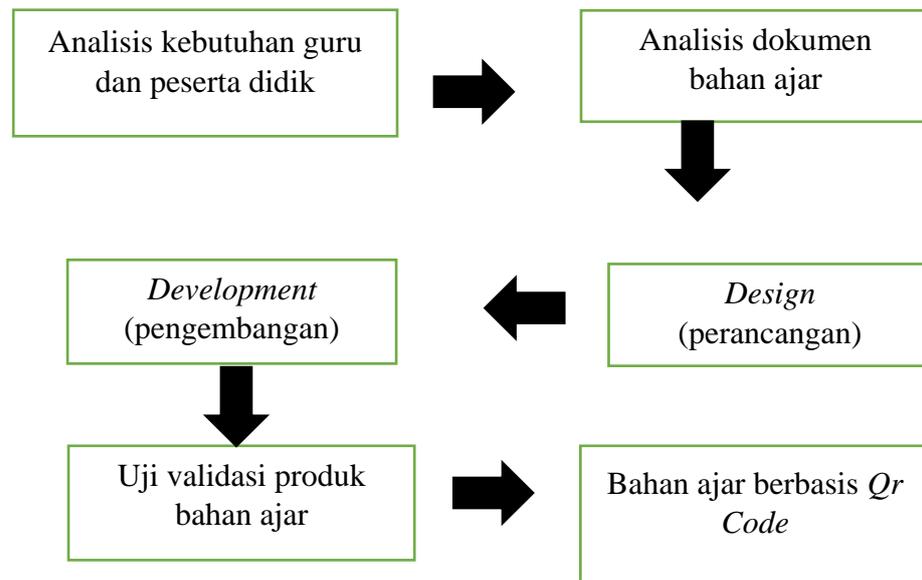
Model ADDIE ini sangat tepat digunakan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menggunakan sistem berbasis teknologi seperti mengembangkan media pembelajaran berupa video, audio dan teks yang berbasis online. Oleh karena itu, tujuan dari penerapan model ADDIE ini dapat menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.³⁷

C. Prosedur Pengembangan

Molenda telah mengembangkan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan produk media pembelajaran. Peneliti menggunakan tahapan-tahapan untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan produk mulai tahap awal hingga tahap akhir atau produk sudah siap untuk diimplementasikan terhadap pengguna produk.

Umumnya terdapat lima tahapan dalam penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE, yaitu : (a) analyze (analisis), (b) design (perancangan), (c) development (pengembangan), (d) implementation (penerapan), (e) evaluation (evaluasi). Pada penelitian ini, tahapan ADDIE yang diaplikasikan hanya terbatas pada *development* (pengembangan) saja. Oleh karena itu, berikut adalah skema prosedur pengembangan.

³⁷ *Management Association Resources Information, Instructional Design: Concepts, Methodologies, Tools and Applications: Concepts, Methodologies, Tools and Applications (IGI Global, 2011).*



Bagan 3.1 prosedur pengembangan bahan ajar

Penjelasan mengenai tahapan pengembangan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama pada penelitian pengembangan dengan model ADDIE adalah *analyze* (analisis).³⁸ Pada tahapan ini, peneliti melakukan proses analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar berbasis *Qr Code*. Proses ini dilakukan dengan memberikan angket kepada guru bahasa Indonesia dan siswa. Selanjutnya, peneliti juga melakukan analisis terhadap dokumen bahan ajar bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* yang digunakan guna untuk menguji kelayakan dari produk tersebut.

³⁸ William Lee Dan Diana Owens, *Multimedia-Based Instructional Design*, (San Fransisco:Preifer)

2. Desain (*Design*)

Tahap kedua pada penelitian pengembangan dengan model ADDIE adalah Desain (*Design*) produk.³⁹ Proses ini merupakan perancangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Qr Code* yang akan digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas. Perancangan bertujuan untuk menentukan desain produk yang sesuai dengan indikator berupaya meningkatkan kompetensi berpikir kritis dan kreatif peserta didik seperti yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga pada penelitian pengembangan dengan model ADDIE adalah Desain (*Design*) produk.⁴⁰ Pada proses ini, pembuatan produk bahan ajar diciptakan sesuai dengan rancangan produk yang telah dibuat. Produk ini nantinya akan digunakan dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X. Jika produk telah selesai, dilakukan peninjauan terlebih dahulu oleh dosen pembimbing sebelum proses validasi ahli. Proses validasi dilakukan pada tiga aspek, yaitu materi, bahasa dan media. Validasi bertujuan untuk menguji layak atau tidaknya produk Bahan Ajar Berbasis *Qr Code* yang telah dibuat. Selain itu, proses ini juga bertujuan untuk mendapatkan saran serta masukan dalam peningkatan kualitas produk.

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ *Ibid.*

D. Pupolasi dan sampel

1. Sampel

sampel merupakan sekumpulan fakta atau gambar yang berupa angka dan sejenisnya. Tujuan dari data ialah memberikan informasi dalam proses menarik sebuah kesimpulan.⁴¹

Data dalam penelitian ini berupa hasil analisis angket kebutuhan yang terdiri dari angket guru dan peserta didik. Selanjutnya, terdapat juga data berupa hasil angket analisis dokumen Bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk Kelas X SMA 8 Rejang Lebong. Selain itu, data penelitian juga diperoleh dari angket validasi pada dua aspek penilaian, yaitu validasi media dan bahasa.

2. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari guru dan peserta didik. Data diperoleh dari Guru Bahasa Indonesia yang mengajar di Kelas X SMA Negeri 8 Rejang Lebong berjumlah 1 orang. Selain itu, data diperoleh dari Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Rejang Lebong dengan jumlah keseluruhan yaitu 110 orang. Dalam hal ini, pengambilan data dibatasi pada satu kelas saja, yaitu kelas X C . Pemilihan kelas tersebut sebagai sampel penelitian didasarkan pada kesesuaian kriteria yang dimiliki oleh kelas tersebut terhadap tujuan penelitian. Kriteria

⁴¹ *Muhammad Arhami Dan Muhammad Nasir, Data Mining: Algoritma Dan Implementasi, (Yogyakarta:ANDI, H. 16*

yang dimaksud adalah peserta didik kelas X C SMA Negeri 8 Rejang Lebong bersifat homogen atau dengan kata lain mempunyai tingkat berpikir yang hampir sama rata. Selain itu, populasi memiliki jangkauan yang terlalu luas sehingga tidak memungkinkan dilakukan pengambilan data pada seluruh populasi.

E. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada periode semester (ganjil) tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan (22-05-2025 s/d 22-08-2025).

2. Tempat Penelitian

Kegiatan analisis kebutuhan dan analisis dokumen diselenggarakan di SMA N 8 Rejang Lebong, jl. pramuka, desa air meles atas, kecamatan selupu rejang, kabupaten rejang lebong, provinsi Bengkulu.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab oleh responden. Angket mempunyai kesamaan dengan wawancara kecuali implementasinya dimana angket dilaksanakan secara tertulis. Keuntungan angket, antara lain: a) responden dapat menjawab dengan bebas tanpa dipengaruhi oleh

hubungan dengan peneliti dan waktu relatif lama, Sehingga objektivitas dapat terjamin. b) dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari responden yang jumlahnya cukup banyak. Angket terdiri dari beberapa bentuk, yaitu:

- a. Angket terstruktur yaitu angket yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban
- b. Angket tak terstruktur yaitu bentuk angket yang memberikan jawaban secara terbuka dimana responden secara bebas untuk menjawab pertanyaan tersebut.⁴²

2. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang bersumber dari dokumen dan rekaman. Dalam penelitian kualitatif terdapat sumber data yang berasal dari bukan manusia seperti dokumen, foto-foto dan bahan. Metode dokumentasi ini merupakan salah satu bentuk pengumpulan data yang paling mudah, karena peneliti hanya mengamati benda mati dan apabila mengalami kekeliruan mudah untuk merevisinya karena sumber datanya tetap dan tidak berubah.

G. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian bidang pendidikan, teknik pengumpulan data yang lazim adalah menggunakan instrumen. Dalam menjalankan

⁴² *Ibid.h.23*

penelitian data merupakan tujuan utama yang hendak dikumpulkan dengan menggunakan instrumen. Instrumen penelitian adalah nafas dari penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.⁴³

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dengan metode check list. Penyusunan instrumen penilaian dibagi menjadi lima kategori, yaitu: (1) instrumen kebutuhan guru dan peserta didik, (2) instrumen analisis dokumen, (3) instrumen validasi ahli bahasa, dan (5) instrumen validasi ahli media. Kisi-kisi instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Instrumen analisis kebutuhan guru dan peserta didik

Tujuan dari instrumen ini adalah mengetahui tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Qr Code*. Instrumen kebutuhan guru diberikan kepada Guru Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri 8 Rejang Lebong yang berjumlah 1 orang. Kemudian, instrumen kebutuhan peserta didik disebarkan kepada 27 siswa kelas X C di SMA Negeri 8 Rejang Lebong. Kisi-kisi instrumen

⁴³ sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta. 2014).

angket analisis kebutuhan ini didasarkan pada teori Menurut Andi Prastowo yang dikolaborasikan dengan indikator kebermanfaatan *Qr Code* Menurut Denso⁴⁴. Kisi-kisi instrumen selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa subindikator yang dijelaskan secara *terlampir*. Sedangkan, kisi-kisi instrumen diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan guru dan peserta didik.

No.	Syarat	Indikator	Butir soal
1.	Pengatahuan	Fakta Memuat fakta-fakta konkret seperti nama, tempat, tokoh, simbol, peristiwa sejarah, bagian benda, dll.	
		Konsep Menyajikan definisi, pengertian, ciri-ciri, inti, atau hakikat suatu hal.	
		Prinsip Memuat dalil, rumus, teorema, hubungan sebab akibat antar konsep.	

⁴⁴ *Op.cit prastowo andi h. 315*

		Prosedur Menjelaskan 54ymbol54-langkah sistematis dalam suatu aktivitas atau proses.	
2.	Keterampilan	Mendorong pengembangan ide, penggunaan alat, bahan, dan 54ymbol dalam pembelajaran.	
3.	Sikap atau nilai	Kerbersamaan Menumbuhkan sikap saling bekerja sama dan menghargai.	
		Kejujuran Mendorong kejujuran dalam berpikir dan bertindak.	
		Kasih sayang Memupuk rasa cinta, empati, dan peduli.	
		Tolong menolong Menumbuhkan semangat membantu orang lain.	

		<p>Minat belajar</p> <p>Meningkatkan semangat dan motivasi belajar.</p>	
		<p>Semangat bekerja</p> <p>Menanamkan semangat berusaha dan tidak mudah menyerah.</p>	
		<p>Keterbukaan</p> <p>Mendorong penerimaan terhadap pendapat/kritik dan evaluasi diri.</p>	
4.	Manfaat <i>Qr</i>	<p>Kapasitas tinggi menyimpan data. <i>Qr Code</i> mampu menyimpan ribuan karakter/angka dalam satu simbol</p>	
		<p>Ukuran kecil namun efisien. <i>Qr Code</i> dapat digunakan pada ruang</p>	

	Code	terbatas tanpa kehilangan informasi	
		Koreksi kesalahan. <i>Qr Code</i> masih bisa dibaca meskipun simbol rusak atau kotor (hingga 30%)	
		Mendukung berbagai jenis data. <i>Qr Code</i> bisa menyimpan angka, huruf, simbol karakter Asia, dan data biner	
		Kompensasi terhadap distorsi. <i>Qr Code</i> tetap bisa terbaca meski diletakkan pada permukaan melengkung atau tidak rata	
		Kemampuan menghubungkan simbol. <i>Qr Code</i> bisa	

		dibagi menjadi beberapa simbol kecil dan tetap bisa dibaca sebagai satu kesatuan	
--	--	---	--

2. Instrumen analisis dokumen bahan ajar bahasa Indonesia.

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan Bahan Ajar Bahasa Indonesia yang digunakan pada saat ini di Kelas X SMA Negeri 8 Rejang Lebong. Instrumen hanya diberikan kepada Guru Bahasa Indonesia. Kisi-kisi instrumen angket analisis kebutuhan ini didasarkan pada Menurut Andi Prastowo yang dikolaborasikan dengan indikator kebermanfaatan *Qr Code* Menurut Denso.⁴⁵ Kisi-kisi instrumen selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa subindikator yang dijelaskan secara *terlampir*. Sedangkan, kisi-kisi instrumen diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik.

No.	Syarat	Indikator	Butir soal
-----	--------	-----------	------------

⁴⁵ *Ibid h 135*

1.	Pengatahuan	Fakta Memuat fakta-fakta konkret seperti nama, tempat, tokoh, lambang, peristiwa sejarah, bagian benda, dll.	
		Konsep Menyajikan definisi, pengertian, ciri-ciri, inti, atau hakikat suatu hal.	
		Prinsip Memuat dalil, rumus, teorema, hubungan sebab akibat antar konsep.	
		Prosedur Menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam suatu aktivitas atau proses.	
2	Keterampilan	Mendorong pengembangan ide, penggunaan alat, bahan, dan teknik dalam pembelajaran.	
3	Sikap atau nilai	Kerbersamaan Menumbuhkan sikap saling bekerja sama dan menghargai.	
		Kejujuran Mendorong kejujuran dalam berpikir dan bertindak.	

		Kasih sayang Memupuk rasa cinta, empati, dan peduli.	
		Tolong menong Menumbuhkan semangat membantu orang lain.	
		Minat belajar Meningkatkan semangat dan motivasi belajar.	
		Semangat bekerja Menanamkan semangat berusaha dan tidak mudah menyerah.	
		Keterbukaan Mendorong penerimaan terhadap pendapat/kritik dan evaluasi diri.	
4	Manfaat <i>Qr Code</i>	Kapasitas tinggi menyimpan data. <i>Qr Code</i> mampu menyimpan ribuan karakter/angka dalam satu simbol	
		Ukuran kecil namun efisien. <i>Qr Code</i> dapat digunakan pada ruang terbatas tanpa	

		kehilangan informasi	
		Koreksi kesalahan. <i>Qr Code</i> masih bisa dibaca meskipun sebagian rusak atau kotor (hingga 30%)	
		Mendukung berbagai jenis data. <i>Qr Code</i> bisa menyimpan angka, huruf, simbol, karakter Asia, dan data biner	
		Kompensasi terhadap distorsi. <i>Qr Code</i> tetap bisa terbaca meski diletakkan pada permukaan melengkung atau tidak rata	
		Kemampuan menghubungkan symbol. <i>Qr Code</i> bisa dibagi menjadi beberapa simbol kecil dan tetap bisa dibaca sebagai satu kesatuan	

3. Instrumen validasi ahli bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan sebagai acuan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Qr Code* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kisi-kisi instrumen validasi dibuat berdasarkan komponen penilaian aspek kelayakan bahasa oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).⁴⁶ Kisi-kisi instrumen selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa subindikator yang dijelaskan secara terlampir. Sedangkan, kisi-kisi instrumen diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa

No.	Indikator	Butir soal
1.	Bahasa yang lugas	
2.	Bahasa yang komunikatif	
3.	Dialogis dan interaktif	
4.	Bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	
6.	Penggunaan istilah simbol atau ikon	

4. Instrumen validasi ahli media

⁴⁶ Indah Sari, *Kelayakan Buku Teks Bahasa Indonesia*, (Semarang:Universitas Negeri Semarang), h. 47

Instrumen ahli validasi ahli media digunakan sebagai acuan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Qr Code* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kisi-kisi instrumen validasi dibuat berdasarkan komponen penilaian aspek kelayakan bahasa oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).⁴⁷ Kisi-kisi instrumen selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa subindikator yang dijelaskan secara terlampir. Sedangkan, kisi-kisi instrumen diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen validasi ahli media

No.	Indikator	Butir soal
1.	Ukuran konten	
2.	desain sampul konten	
3.	Desain isi konten	

5. Intrumen validasi ahli materi

Instrumen ahli validasi ahli materi digunakan sebagai acuan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Qr Code* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kisi-kisi instrumen validasi dibuat berdasarkan komponen penilaian aspek kelayakan bahasa oleh Badan Standar Nasional

⁴⁷ *Ibid. h. 47*

Pendidikan (BSNP).⁴⁸ Kisi-kisi instrumen selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa subindikator yang dijelaskan secara terlampir. Sedangkan, kisi-kisi instrumen diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

No.	Indikator	Butir soal
1.	Kesesuaian dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).	
2.	Keakuratan materi.	
3.	Kemutakhiran materi.	
4.	Mendorong keingintahuan.	
5.	Teknik penyajian.	
6.	Pendukung penyajian.	
7.	Penyajian pembelajaran.	
8.	Koherensi dan keruntutan alur pikir.	

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan sebuah tahapan pengolahan data yang diperoleh menjadi informasi baru. Tujuan dari kegiatan analisis data adalah menjadikan karakteristik data menjadi lebih mudah dipahami serta memberikan solusi dari masalah penelitian.⁴⁹

⁴⁸ *Ibid.* h. 47

⁴⁹ Rozali, Yuli Asmi. "Penggunaan analisis konten dan analisis tematik." *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah*. Vol. 19. 2022.h.68

Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Qr Code* menggunakan angket sebagai instrumen penelitian. Terdapat beberapa jenis angket yang digunakan, yaitu angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik, angket analisis dokumen serta angket validasi ahli Media dan Ahli Bahasa. Hasil pemerolehan data dari angket-angket tersebut dikembangkan dalam dua bentuk hasil analisis, yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Pada umumnya, dalam penelitian kualitatif analisis data merupakan bahasan konseptual dari permasalahan. Proses analisis data dalam penelitian kualitatif ini mulai dari proses mencari, hasil wawancara yang disusun secara sistematis, catatan lapangan, dokumentasi, yang kemudian diorganisis ke dalam kategori-kategori (diklasifikasikan).⁵⁰

Proses analisis data dalam penelitian kualitatif meliputi:

- a. reduksi data, yakni merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya;
- b. Display data, adalah penyajian data, sehingga data yang diperoleh terorganisasikan dan mudah difahami;

⁵⁰ *Ibid.h.* 69

c. Conclusion Drawing atau penarikan kesimpulan.

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat.⁵¹

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah pengolahan data yang berlangsung dengan menggunakan statistik. Penentuan teknik statistik didasarkan terhadap dua aspek, yaitu tujuan dan jenis data analisis. Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis data kuantitatif dengan membuat kriteria penilaian pada skala likert yang terbagi menjadi 5 skor penilaian pada masing-masing analisis instrumen yang dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Pedoman Penilaian Skor Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Rumus penghitungan skor hasil analisis angket kebutuhan guru dan peserta didik dilakukan dengan rumus berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Rata-rata skor tiap indikator yang diperoleh

SM = Rata-rata skor maksimal setiap indikator

⁵¹ *Ibid.h.69*

Berdasarkan penghitungan di atas, akan diperoleh hasil analisis kebutuhan yang didasarkan pada pedoman skor di bawah ini.⁵²

Tabel 3.6 Pedoman Skor Tingkat Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Tingkat Kebutuhan (%)	Skor	Kategori
$85 > X \leq 100$	5	Sangat Butuh
$75 > X \leq 85$	4	Butuh
$65 > X \leq 75$	3	Kurang Butuh
$54 > X \leq 65$	2	Tidak Butuh
$0 > X \leq 54$	1	Sangat Tidak Butuh

(Sumber : Diadaptasi dari Ngalim Purwanto, 2020 : 102)

b. Pedoman Penilaian Skor Analisis Dokumen

Rumus penghitungan skor hasil analisis dokumen Bahan Ajar Bahasa Indonesia dilakukan dengan rumus berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$$\bar{x} = \text{skor rata-rata}$$

⁵² Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya), hlm 102

$\sum X$ = Jumlah total skor semua dokumen

N = Jumlah dokumen

Hasil penghitungan angket di atas akan memberikan jawaban terhadap kelayakan dokumen Bahan Ajar Bahasa Indonesia yang digunakan pada saat ini dengan memperhatikan pedoman penilaian pada tabel berikut.⁵³

Tabel 3.7 Pedoman Skor Analisis Dokumen

Rentang Skor	Kategori
$X > xi + 1,80 Sbi$	Sangat layak
$xi + 0,60 Sbi < X \leq xi + 1,80 Sbi$	Layak
$xi - 0,60 Sbi < X \leq xi + 0,60 Sbi$	Cukup layak
$xi - 1,80 Sbi < X \leq xi - 0,60 Sbi$	Kurang layak
$X < xi - 1,80 Sbi$	Tidak layak

(Sumber : Eko Putro Widyoko, 2009 : 238)

c. Pedoman penilaian skor validasi ahli

Rumus penghitungan skor hasil analisis validasi ahli terhadap Bahan Ajar Bahasa Indonesia dilakukan dengan mencari Mean (Rata-rata) dan Standar Deviasi menggunakan rumus berikut.⁵⁴

$$M = \frac{\sum xi}{N}$$

⁵³ Eko Putro Widyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar), hlm 238

⁵⁴ Anas Sudijono, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada), hlm 175

Keterangan :

M = Nilai rata-rata yang dicari

ΣX_i = Jumlah data angket yang diperoleh

N = Jumlah butir soal

Rumus penghitungan standar deviasi :

$$SD = \frac{\Sigma \sqrt{(x_i - M)^2}}{n}$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi yang dicari

X_i = Nilai data ke-i

M = Nilai rata-rata

n = Jumlah responden

Pemerolehan hasil penghitungan disesuaikan dengan Pedoman Acuan Norma (PAN) Menurut Anas Sudijono pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Skor Validasi Ahli

Interval	Kategori
----------	----------

$X > M + 1,5 SD$	Sangat layak
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Layak
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup layak
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang layak
$X \leq M - 1,5 SD$	Tidak layak

(Sumber : Diadaptasi dari Anas Sudijono, 2011 : 175)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objektif SMA N 8 Rejang Lebong

MAN 8 Rejang Lebong didirikan pada tahun 1997 yang berlokasi di air meles atas.pertama sekolah ini bernama SMAN 6 Curup kemudian diganti dengan SMAN1 Selupu Rejang, dengan adanya pemekaran kecamatan di kabupaten rejang lebong yang bersangkutan mendapat kan pemekaran tersendiri. Di sekolah ini,untuk memberikan kesempatan sebesar mungkin kepada siswanya memiliki daya saing,pihak sekolah sebagai tempat untuk menciptakan generasi cerdas dan berbudaya,generasi yang cerdas diartikan sebgaaiinsaan-insan yang mampu menangkap dan memafaatkan peluang yang dapat digunakan untuk mendapatkan kesejahteraan.generasi yang berbudaya dimaknai sebagai sebuah generasi yang memahami dan memiliki visi yang benar tentang nilai-nilai kehidupan.

Dalam rangka mengimplementasikan semangat dan cita-cita yang begitu luhur tersebut SMAN 8 Rejang Lebong mengembangkan program-program peningkatan kecerdasan majemuk terhadap siswa-siswanya.selain pencapaian kompetensi berdasarkan tuntutan kurikulum,pengembangan karakter siswa melalui pengembangan imfaq dan wawasan kewirausahaan menjadi bagaian integral dalam proses penndidikan di SMAN 8 Rejang Lebong memiliki visi dan misi dalam menjalankan pendidikan di sekolah ini.⁵⁵

⁵⁵ Dokumen Tata Usaha SMAN 8 Rejang Lebong

B. Hasil Penelitian

Proses Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) yang dilakukan peneliti menghasilkan sebuah produk Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Qr Code*. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 8 Rejang Lebong. Pengembangan produk dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang dibatasi pada tiga tahapan saja, yaitu analyze (analisis), design (perencanaan) dan development (pengembangan).

1. Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik

Adapun tahapan analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarkan angket (kuisisioner) kepada 1 guru bahasa Indonesia kelas X dan 27 peserta didik kelas X C SMA Negeri 8 Rejang Lebong. Data berkaitan dengan kebutuhan guru dan peserta didik terhadap Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Qr Code* akan diuraikan berdasarkan indikator dan subindikator dari syarat pengetahuan, keterampilan, sikap, kebermanfaatan *Qr Code*.

Data yang diperoleh akan dianalisis berdasarkan pedoman penilaian skor analisis kebutuhan dengan rumus sebagai berikut.⁵⁶

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Rata-rata skor tiap indikator yang diperoleh

SM = Rata-rata skor maksimal setiap indikator

⁵⁶ Ngalim Purwanto, *Op. cit.* hlm 102

Tabel 4.1 Pedoman Skor Tingkat Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Tingkat Kebutuhan (%)	Skor	Kategori
$85 > X \leq 100$	5	Sangat Butuh
$75 > X \leq 85$	4	Butuh
$65 > X \leq 75$	3	Kurang Butuh
$54 > X \leq 65$	2	Tidak Butuh
$0 > X \leq 54$	1	Sangat Tidak Butuh

(Sumber : Diadaptasi dari Ngalim Purwanto, 2020 : 102)

Penjelasan lebih rinci mengenai hal di atas dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik

Tahapan analisis kebutuhan yang pertama dilakukan dengan memberikan angket (kuisisioner) kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X C dan siswa kelas X C SMA Negeri 8 Rejang Lebong yang berjumlah 1 orang guru dan 27 siswa, jadi semuanya 28 responden.

Tabel 4.2 Rata-Rata Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik Terhadap Syarat Pengatahuan

Indikator	Persentase
Memuat fakta-fakta konkret seperti nama, tempat, tokoh, lambang, peristiwa sejarah, bagian benda, dll.	84,29%
Menyajikan definisi, pengertian, ciri-ciri, inti, atau hakikat suatu hal.	92,86%
Memuat dalil, rumus, teorema, hubungan sebab akibat antar konsep.	88,57%
Menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam suatu aktivitas atau proses.	88,57%
Rata-rata	88,39%
Kategori: sangat butuh	

Tabel 4.3 Hasil Angket Bahan Ajar

No.	Sub Indikator	Penilaian					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
1.	Materi dalam bahan ajar menyebutkan nama tokoh atau tempat yang relevan dengan topik pembelajaran.	6	22	-	-	-	28
2.	Bahan ajar menjelaskan pengertian dan ciri-ciri utama dari konsep yang dipelajari secara jelas.	18	10	-	-	-	28
3.	Dalam bahan ajar terdapat penjelasan hubungan antara konsep-konsep dengan penekanan pada sebab dan akibat.	12	16	-	-	-	28
4.	Bahan ajar menyajikan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan suatu tugas atau prosedur kerja.	13	14	1			28

Hasil analisis data dapat dijelaskan melalui tabel di bawah ini.

1) Tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia dari indikator syarat pengetahuan.

Syarat pengetahuan pada pengembangan bahan ajar memiliki 4 indikator dasar, yaitu : (a) pengetahuan fakta (b) pengetahuan konsep (c) pengetahuan prinsip (d) pengetahuan prosedur.⁵⁷ Secara keseluruhan, tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap syarat pengetahuan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Rata-Rata Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik Terhadap Syarat Pengetahuan.

Indikator	Persentase
Memuat fakta-fakta konkret seperti nama, tempat, tokoh, lambang, peristiwa sejarah, bagian benda, dll.	84,29%
Menyajikan definisi, pengertian, ciri-ciri, inti, atau hakikat suatu hal.	92,86%
Memuat dalil, rumus, teorema, hubungan sebab akibat antar konsep.	88,57%
Menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam suatu aktivitas atau proses.	88,57%
Rata-rata	88,39%
Kategori: sangat butuh	

⁵⁷ *Op.cit prastowo andi h. 315*

Tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar dilihat dari indikator (a) Memuat fakta-fakta konkret seperti nama, tempat, tokoh, lambang, peristiwa sejarah, bagian benda, dan lain-lain. (b) Menyajikan definisi, pengertian, ciri-ciri, inti, atau hakikat suatu hal. (c) Memuat dalil, rumus, teorema, hubungan sebab akibat antar konsep. (d) Menjelaskan langkah-langkah sistematis terstruktur dalam suatu aktivitas.

Maka dari itu dengan data yang tersebut berikut adalah beberapa poin-poin pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia dari indikator pengetahuan dengan sub indikator.

(a) Fakta-fakta konkret seperti nama, tempat, tokoh, lambang, peristiwa sejarah, bagian benda, dan lain-lain.

Tingkat kebutuhan ini dapat jelaskan sebagai berikut (data terlampir) :

- $SS = 6 \text{ responden} \times 5 = 30$
- $S = 22 \text{ responden} \times 4 = 88$
- $\text{Total Skor} = 30 + 88 = 118$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (118 \div 140) \times 100\% \approx 84,29\%$

(b) Menyajikan definisi, pengertian, ciri-ciri, inti, atau hakikat suatu hal.

Tingkat kebutuhan ini dapat di jelaskan sebagai berikut:

- $SS = 18 \text{ responden} \times 5 = 90$
- $S = 10 \text{ responden} \times 4 = 40$
- $\text{Total Skor} = 90 + 40 = 130$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (129 \div 140) \times 100\% \approx 92,86\%$

(c) Memuat dalil, rumus, teorema, hubungan sebab akibat antar konsep

Tingkat kebutuhan ini di jelaskan sebagai berikut :

- $SS = 12 \text{ responden} \times 5 = 60$
- $S = 16 \text{ responden} \times 4 = 64$
- $\text{Total Skor} = 60 + 64 = 124$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (124 \div 140) \times 100\% \approx 88,57\%$

(d) Menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam suatu aktivitas atau proses

Tingkat kebutuhan ini dijelaskan sebagai berikut:

- $SS = 13 \text{ responden} \times 5 = 65$
- $S = 14 \text{ responden} \times 4 = 56$
- $KS = 1 \text{ responden} \times 3 = 3$
- $\text{Total Skor} = 65 + 56 + 3 = 124$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (124 \div 140) \times 100\% \approx 88,57\%$

Maka dari data tersebut didapatkan keseluruhan hasilnya sebagai berikut:

- Total Skor Aktual = $118 + 130 + 124 + 124 = 496$
- Skor Maksimal = $140 \times 4 = 560$
- Persentase = $(496 \div 560) \times 100\% \approx 88,39\%$

Dengan hasil 88,39%, dapat dikatakan termasuk kategori Sangat Butuh.

2) Tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia dari indikator syarat keterampilan.

Untuk mengkaji kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia dari indikator syarat keterampilan. Secara keseluruhan, tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap syarat keterampilan dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.5 Rata-Rata Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik Terhadap Syarat Keterampilan

Indikator	Persentase
Mendorong pengembangan ide, penggunaan alat, bahan, dan teknik dalam pembelajaran.	90,00%
Rata-rata	90,00%
Kategori : sangat butuh	

Tabel 4.6 Hasil Angket Bahan Ajar (Lanjutan)

No	Sub Indikator	Penilaian					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
5	Materi dalam bahan ajar melatih siswa untuk menggunakan alat dan bahan dalam kegiatan praktik.	14	14	-	-	-	28

Keseluruhan indikator di atas diuraikan menjadi

beberapa subindikator yang akan dicantumkan secara rinci di bawah ini. Tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia dilihat dari indikator Mendorong pengembangan ide, penggunaan alat, bahan, dan teknik dalam pembelajaran. Dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia dari indikator keterampilan dengan sub indikator Materi dalam bahan ajar melatih siswa untuk menggunakan alat dan bahan kegiatan praktik.

- $SS = 14 \text{ responden} \times 5 = 70$
- $S = 14 \text{ responden} \times 4 = 56$
- $\text{Total Skor} = 70 + 56 = 126$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (126 \div 140) \times 100\% \approx 90,00\%$

Dari hasil 90,00%, maka ini termasuk kategori sangat butuh

3) Tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia dari indikator syarat sikap

Syarat pengembangan sikap atau nilai memiliki 7 indikator dasar, yaitu : (a) Menumbuhkan sikap saling bekerja sama dan menghargai. (b) Mendorong kejujuran dalam berpikir dan bertindak. (c) Memupuk rasa cinta, empati, dan peduli. (d) Menumbuhkan semangat membantu orang lain. (e) Meningkatkan semangat dan motivasi belajar. (f) Menanamkan semangat berusaha dan tidak mudah menyerah. (g) Mendorong penerimaan terhadap pendapat/kritik dan evaluasi diri.

Tabel 4.7 rata-rata tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap syarat sikap atau nilai

Indikator	Persentase
Menumbuhkan sikap saling bekerja sama dan menghargai.	85,00%
Mendorong kejujuran dalam berpikir dan bertindak.	93,57%
Memupuk rasa cinta, empati, dan peduli.	86,43%
Menumbuhkan semangat membantu orang lain.	87,14%
Meningkatkan semangat dan motivasi belajar.	92,86%
Menanamkan semangat berusaha dan tidak mudah menyerah.	85,71%
Mendorong penerimaan terhadap pendapat/kritik dan evaluasi diri.	88,57%
Rata-rata :	88,16%
Kategori : sangat butuh	

Tabel 4.8 Hasil Angket Bahan Ajar (Lanjutan)

No .	Sub indikator	Penilaian					Total responden
		SS	S	KS	TS	STS	
6	Materi dalam bahan ajar mengandung nilai kebersamaan seperti kerja kelompok atau kolaborasi.	12	11	5	-	-	28
7	Bahan ajar menyampaikan pentingnya bersikap jujur dalam mengerjakan tugas atau ujian.	19	9	-	-	-	28
8	Materi dalam bahan ajar menekankan pentingnya memiliki rasa kasih sayang terhadap sesama.	10	17	1	-	-	28
9	Dalam bahan ajar terdapat contoh atau ajakan untuk saling membantu dalam kegiatan belajar.	11	17	-	-	-	28
10	Materi dalam bahan ajar disajikan dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.	18	10	-	-	-	28
11	Bahan ajar memberikan dorongan untuk semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri.	8	20	-	-	-	28
12	Dalam bahan ajar terdapat ajakan untuk menerima kritik atau pendapat orang lain dengan sikap terbuka.	14	12	2	-	-	28

Berdasarkan beberapa poin pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia dari indikator sikap atau nilai dengan sub indikator

(a) Menumbuhkan sikap saling bekerja sama dan menghargai.

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- $SS = 12 \text{ responden} \times 5 = 60$
- $S = 11 \text{ responden} \times 4 = 44$
- $KS = 5 \text{ responden} \times 3 = 15$
- $\text{Total Skor} = 60 + 44 + 15 = 119$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (119 \div 140) \times 100\% \approx 85,00\%$
 $= 85,\%$, termasuk kategori sangat butuh

(b) Mendorong kejujuran dalam berpikir dan bertindak.

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- $SS = 19 \text{ responden} \times 5 = 95$
- $S = 9 \text{ responden} \times 4 = 36$
- $\text{Total Skor} = 95 + 36 = 131$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (131 \div 140) \times 100\% \approx 93,57\%$

Hasil 93,57%, ini termasuk kategori sangat butuh

(c) Memupuk rasa cinta, empati, dan peduli

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan hasilnya sebagai berikut

- $SS = 10 \text{ responden} \times 5 = 50$
- $S = 17 \text{ responden} \times 4 = 68$
- $KS = 1 \text{ responden} \times 3 = 3$
- $\text{Total Skor} = 50 + 68 + 3 = 121$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (121 \div 140) \times 100\% \approx 86,42\%$

Hasil 86,42%, bahwa termasuk kategori sangat butuh.

(d) Menumbuhkan semangat membantu orang lain.

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- $SS = 11 \text{ responden} \times 5 = 55$
 - $S = 17 \text{ responden} \times 4 = 68$
 - $\text{Total Skor} = 55 + 68 = 123$
 - $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
 - $\text{Persentase} = (123 \div 140) \times 100\% \approx 87,14\%$
- Hasil 87,14%, menunjukkan bahwa termasuk

kategori sangat butuh

(e) Meningkatkan semangat dan motivasi belajar.

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- $SS = 18 \text{ responden} \times 5 = 90$
- $S = 10 \text{ responden} \times 4 = 40$
- $\text{Total Skor} = 90 + 40 = 130$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (130 \div 140) \times 100\% \approx 92,85\%$

Hasil 92,85%, menunjukkan bahwa termasuk

kategori sangat butuh

(f) Menanamkan semangat berusaha dan tidak mudah menyerah.

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- $SS = 8 \text{ responden} \times 5 = 40$
- $S = 20 \text{ responden} \times 4 = 80$
- $\text{Total Skor} = 40 + 80 = 120$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (120 \div 140) \times 100\% \approx 85,71\%$

Hasilnya 85,71%, menunjukkan bahwa termasuk kategori sangat butuh.

(g) Mendorong penerimaan terhadap pendapat/kritik dan evaluasi diri

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan hasilnya sebagai berikut :

- $SS = 14 \text{ responden} \times 5 = 70$
- $S = 12 \text{ responden} \times 4 = 48$
- $KS = 2 \text{ responden} \times 3 = 6$
- $\text{Total Skor} = 70 + 48 + 6 = 124$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (124 \div 140) \times 100\% \approx 88,57\%$

Hasilnya 88,57%, menunjukkan bahwa termasuk kategori sangat butuh

- $\text{Total Skor Aktual} = 119 + 131 + 121 + 123 + 130 + 120 + 124 = 864$
- $\text{Skor Maksimal} = 140 \times 7 = 980$
- $\text{Persentase} = (868 \div 980 \times 100\% \approx 88,57\%$

Hasil total keseluruhan rata-rata 88,57%, termasuk kategori Sangat Butuh

4) Tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia dari indikator syarat manfaat *Qr Code*

Indikator syarat manfaat *Qr Code* memiliki 6 indikator dasar yaitu: (a) *Qr Code* mampu menyimpan ribuan karakter/angka dalam satu simbol (b) *Qr Code* dapat digunakan pada ruang terbatas tanpa kehilangan informasi (c) *Qr Code* masih bisa dibaca meskipun sebagian rusak atau kotor (hingga 30%) (d) *Qr Code* bisa menyimpan angka, huruf, simbol, karakter Asia, dan data biner (e) *Qr Code* tetap bisa terbaca meski diletakkan pada permukaan melengkung (f) *Qr Code* bisa dibagi menjadi beberapa simbol kecil dan tetap bisa dibaca sebagai satu kesatuan.

Tabel 4.9 rata-rata tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap syarat kebermanfaatan *qr code*

Indikator	Persentase
<i>Qr Code</i> mampu menyimpan ribuan karakter/angka dalam satu simbol	85,71%
<i>Qr Code</i> dapat digunakan pada ruang terbatas tanpa kehilangan informasi	88,57%
<i>Qr Code</i> masih bisa dibaca meskipun sebagian rusak atau kotor (hingga 30%)	87,14%
<i>Qr Code</i> bisa menyimpan angka, huruf, simbol, karakter Asia, dan data biner	85,71%
<i>Qr Code</i> tetap bisa terbaca meski diletakkan pada permukaan melengkung atau tidak rata	85%
<i>Qr Code</i> bisa dibagi menjadi beberapa simbol kecil dan tetap bisa dibaca sebagai satu kesatuan.	87,86%
Rata-rata :	86,66%
Kategori : sangat butuh	

Tabel 4.10 Hasil Angket *Qr Code*

No.	Sub indikator	Penilaian					Total responden
		SS	S	KS	TS	STS	
13	Peserta didik membutuhkan <i>Qr Code</i> dapat menyimpan lebih banyak informasi dibanding barcode biasa.	8	20	-	-	-	28
14	Peserta didik membutuhkan <i>Qr Code</i> sangat efisien karena tidak memerlukan ruang besar untuk ditempatkan.	13	14	1	-	-	28
15	Peserta didik membutuhkan <i>Qr Code</i> tetap bisa dipindai meskipun sebagian gambar mengalami kerusakan atau kotor.	10	18	-	-	-	28
16	Peserta didik membutuhkan <i>Qr Code</i> dapat menyimpan berbagai jenis data, termasuk huruf dan simbol asing.	8	20	-	-	-	20
17	Peserta didik membutuhkan <i>Qr Code</i> tetap dapat dipindai walau ditempatkan pada permukaan melengkung seperti botol atau kemasan.	7	21	-	-	-	28
18	Peserta didik membutuhkan <i>Qr Code</i> dapat dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang tetap bisa dipindai secara berurutan	12	15	1	-	-	28

Tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia dilihat dari indikator Berdasarkan beberapa poin pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia dari indikator manfaat *Qr Code* dengan sub indikator

(a) *Qr Code* mampu menyimpan ribuan karakter/angka dalam satu symbol.

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- $SS = 8 \text{ responden} \times 5 = 40$
- $S = 20 \text{ responden} \times 4 = 80$
- $\text{Total Skor} = 40 + 80 = 120$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (120 \div 140) \times 100\% \approx 85,71\%$

Hasilnya 85,71%, menunjukkan bahwa termasuk kategori sangat butuh.

(b) (b) *Qr Code* dapat digunakan pada ruang terbatas tanpa kehilangan informasi.

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- $SS = 13 \text{ responden} \times 5 = 65$
- $S = 14 \text{ responden} \times 4 = 56$
- $KS = 1 \text{ responden} \times 3 = 3$
- $\text{Total Skor} = 65 + 56 + 3 = 124$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (124 \div 140) \times 100\% \approx 88,57\%$

Hasilnya 88,57%, menunjukkan termasuk kategori sangat butuh.

(c) **Qr Code masih bisa dibaca meskipun sebagian rusak atau kotor (hingga 30%).**

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- $SS = 10 \text{ responden} \times 5 = 50$
- $S = 18 \text{ responden} \times 4 = 72$
- $\text{Total Skor} = 50 + 72 = 122$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (122 \div 140) \times 100\% \approx 87,14\%$

Hasilnya 87,14%, termasuk kategori sangat butuh.

(d) **Qr Code bisa menyimpan angka, huruf, simbol, karakter Asia, dan data biner.**

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- $SS = 8 \text{ responden} \times 5 = 40$
- $S = 20 \text{ responden} \times 4 = 80$
- $\text{Total Skor} = 40 + 80 = 120$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (120 \div 140) \times 100\% \approx 85,71\%$

Hasilnya 87,14%, termasuk kategori sangat butuh.

(e) **Qr Code tetap bisa terbaca meski diletakkan pada permukaan melengkung atau tidak rata.**

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- $SS = 7 \text{ responden} \times 5 = 35$
- $S = 21 \text{ responden} \times 4 = 84$
- $\text{Total Skor} = 35 + 84 = 119$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (119 \div 140) \times 100\% \approx 85,00\%$

Hasilnya 85,00 %, menunjukkan bahwa termasuk kategori sangat butuh.

(f) *Qr Code* bisa dibagi menjadi beberapa simbol kecil dan tetap bisa dibaca sebagai satu kesatuan

Tingkat kebutuhan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- $SS = 12 \text{ responden} \times 5 = 60$
- $S = 15 \text{ responden} \times 4 = 60$
- $KS = 1 \text{ responden} \times 3 = 3$
- $\text{Total Skor} = 60 + 60 + 3 = 123$
- $\text{Skor Maksimal} = 28 \times 5 = 140$
- $\text{Persentase} = (123 \div 140) \times 100\% \approx 87,85\%$

Hasilnya 87,85%, termasuk kategori sangat butuh

- $\text{Total Skor} = 120 + 124 + 122 + 120 + 119 + 123 = 728$
- $\text{Skor Maksimal} = 140 \times 6 = 840$
- $\text{Persentase} = (728 \div 840) \times 100\% \approx 86,66\%$

Hasilnya 86,66%, menunjukkan termasuk kategori

Sangat Butuh

2. Hasil Analisis Dokumen bahan ajar bahasa indonesia

Tahapan kedua dalam proses Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Qr Code* Kelas X SMA Negeri 8 Rejang Lebong adalah analisis dokumen. Analisis dokumen dilakukan dengan menyebarkan angket (kuisisioner) kepada guru bahasa Indonesia yang mengajar kelas X di SMA Negeri 8 Rejang lebong, berjumlah 1 orang. Hasil analisis dokumen akan digunakan sebagai acuan dasar dalam pembuatan produk Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Qr Code*.

Dalam analisis dokumen ini terdapat 4 indikator inti yang diuraikan menjadi 18 butir pertanyaan berkaitan dengan syarat pengetahuan, keterampilan, sikap atau nilai, manfaat *Qr Code*. Penghitungan skor kelayakan dokumen yang digunakan saat ini di SMA Negeri 8 Rejang Lebong akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.⁵⁸

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M_x = Skor aktual

$\sum x$ = Jumlah skor tiap komponen

N = Jumlah responden

Tabel 4.11 Kategori Skor Penilaian Analisis Dokumen

Rentang Skor	Kategori
$x > x_i + 1,80 S_{Bi}$	Sangat layak
$x_i + 0,60 S_{Bi} < x < x_i + 1,80 S_{Bi}$	Layak
$x_i - 0,60 S_{Bi} < x < x_i + 0,60 S_{Bi}$	Cukup layak
$x_i - 1,80 S_{Bi} < x < x_i - 0,60 S_{Bi}$	Tidak layak
$x < x_i - 1,80 S_{Bi}$	Sangat tidak layak

(Sumber : Eko Putro Widyoko, 2009 : 238)

x = rata-rata skor hasil setiap angket

x_i = rata-rata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor minimal + skor minimal)

S_{Bi} = simpangan baku skor ideal = $(\frac{1}{2}) (\frac{1}{3})$ (skor maksimal – skor minimal)

Skor maksimal = \sum butir soal \times skor tertinggi likert 5

Skor minimal = \sum butir soal \times skor terendah likert 1

⁵⁸ Eko Putro Widyoko, Op. cit. hlm 238

Hasil analisis dokumen bahan ajar Bahasa Indonesia yang digunakan pada saat ini di kelas VIII SMP Negeri 1 Rejang Lebong dapat dibuktikan dengan tabel skor di bawah ini.

Tabel 4.12 Jumlah Skor Responden Kelayakan bahan ajar bahan ajar bahasa Indonesia

Responden	Total Skor	Rata-Rata Skor
1	57	3,16

Berdasarkan tabel di atas, dapat dihitung skor aktual sebagai berikut.

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x = \frac{57}{18}$$

$$M_x = 3,16$$

Setelah diperoleh hasil skor aktual sebesar 3,16 maka dapat dihitung rata-rata skor ideal (x_i) dan simpangan baku skor ideal (SB_i) dengan rumus penghitungan di bawah ini.

$$x_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$x_i = \frac{1}{2} (5 + 1)$$

$$x_i = \frac{1}{2} (6)$$

$$x_i = 3$$

$$SB_i = \frac{1}{2} \left(\frac{1}{3} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}) \right)$$

$$SB_i = \frac{1}{2} \left(\frac{1}{3} (5-1) \right)$$

$$SB_i = \frac{1}{2} \left(\frac{1}{3} (4) \right)$$

$$SB_i = 0,66$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh skor aktual sebesar 3,16, dengan rata-rata skor ideal (\bar{x}) sebesar 3, dan simpangan baku skor ideal (S_{Bi}) sebesar 0,66. Jika dibandingkan dengan rentang kategori kelayakan, skor aktual 3,16 berada dalam rentang $2,60 < x \leq 3,40$, sehingga termasuk dalam kategori Cukup layak.

$$\begin{aligned}x &> 3,00 + (1,80 \times 0,66) \rightarrow x > 4,19 \\3,00 + (0,60 \times 0,66) &< x \leq 4,19 \rightarrow 3,40 < x \leq 4,19 \\3,00 - (0,60 \times 0,66) &< x \leq 3,40 \rightarrow 2,60 < x \leq 3,40 \\3,00 - (1,80 \times 0,66) &< x \leq 2,60 \rightarrow 1,81 < x \leq 2,60 \\x &\leq 3,00 - (1,80 \times 0,66) \rightarrow x \leq 1,81\end{aligned}$$

Dengan demikian, dokumen bahan ajar bahasa Indonesia yang dianalisis dapat dinyatakan cukup layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun masih memerlukan perbaikan atau penyempurnaan di beberapa aspek.

3. Pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan *Qr Code*.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik diperoleh kesimpulan pemerolehan skor akhir sebesar 86,66%. Sedangkan, skor analisis dokumen Bahan Ajar Bahasa Indonesia yang digunakan pada saat ini menunjukkan kriteria cukup dengan pemerolehan skor, yaitu $x \leq 3,00 - (1,80 \times 0,66) \rightarrow x \leq 1,81$

Berdasarkan pertimbangan terhadap hasil analisis kebutuhan dan dokumen tersebut, maka pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia di Kelas X sangat perlu untuk dilakukan.

Pengembangan produk didasarkan pada syarat pengetahuan, keterampilan, sikap nilai dan indicator kebermanfaatan *Qr Code*.

Perancangan Bahan Ajar Bahasa Indoensia juga mengandung storyboard dan prototype yang berfungsi untuk mempermudah peneliti dalam melakukan kegiatan perancangan. Desain bahan ajar bahasa indoensia dengan menggunakan *Qr Code* dirancang dengan menggunakan aplikasi edit digital berbasis internet yaitu Canva Pro Editor dan aplikasi youtube. Berikut ini disajikan uraian lebih rinci mengenai storyboard dan prototype dari produk Bahn Ajar Berbasis *Qr Code* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X Semester Ganjil.

a) Storyboard Produk

Storyboard merupakan alat visual yang berisi rangkaian gambar atau sketsa yang berfungsi sebagai panduan dalam proses pengambilan gambar. Sebagai konsep dasar cerita, storyboard memberikan penjelasan yang mendetail tentang urutan langkah langkah yang harus dilakukan dalam merancang dan mengimplementasikan suatu proyek secara menyeluruh.⁵⁹ Dengan adanya storyboard, proses penyusunan sebuah produk menjadi lebih mudah.

⁵⁹ Youllia Indrawaty Nurhasanah dkk, Implementasi Model CMIFED pada Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup, Jurnal Informatika, hlm 3

Storyboard dalam penelitian Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis QR Code dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.13 bahan ajar bahasa indonesia

Desain	Deskripsi Produk
	<p>Bagian Pertama Adalah Nama Sekolah, Modul Ajar Bahasa Indonesia, Nama Penyusun</p>
	<p>Bagian ke-2 mengandung komponen daftar isi</p>
	<p>Bagian ke 3 mengandung komponen BAB I mengungkap fakta alam secara objektif</p>

	<p>Bagian ke 4</p> <p>Pertemuan ke 1</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke 5 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 2</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke 6 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 3</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>

	<p>Bagian ke 7 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 4</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke 8 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 5</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke 9 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 6</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>

	<p>Bagian ke10 mengandung komponen BAB II mengungkap kritik social berdasarkan fakta</p>
	<p>Bagian ke 11 mengandung komponen Pertemuan ke1 Tujuan pembelajaran Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke12 mengandung komponen Pertemuan ke 2 Tujuan pembelajaran Materi pembelajaran</p>

	<p>Bagian ke13 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 3</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke14 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 4</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke15 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 5</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>

	<p>Bagian ke16 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 6</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke17 mengandung komponen BAB III menyusuri nilai dalam lintas zaman</p>
	<p>Bagian ke18 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 1</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>

	<p>Bagian ke19 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 2</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke20 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 3</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke21 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 5</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>

	<p>Bagian ke22 mengandung komponen SARAN VALIDASI</p>
---	---

b) Prototype Produk

Setelah penyusunan storyboard, maka tahapan selanjutnya adalah membuat prototipe produk berupa Bahan Ajar Bahasa Indonesia berbasis *Qr Code*. Menurut Krisyanti dalam Fakhrurozi, konsep prototype merujuk pada representasi asli, bentuk, atau contoh konkret dari suatu objek yang bertindak sebagai standar untuk hal-hal lain dalam kategori yang serupa. Dalam konteks desain, pembuatan prototipe merupakan langkah awal yang penting sebelum memasuki tahapan pengembangan lebih lanjut. Prototipe dapat dirancang secara khusus untuk membantu dalam proses pengembangan produk sebelum produksi dalam skala penuh. Deseain tersebut melalui aplikasi canva pro editor dan youtube, awalnya membuka aplikasi canva pro editor masuk ke halaman buat desain, pilih ke menu pencarian, tuliskan jertas A4, klik tamplate di samping, cari

yang sesuai apa tamplet yang ingin dibuat, salin modul ajar, kemudian buka aplikasi youtube, salin link video pembelajaran di youtube, masuk lagi ke aplikasi canva pro editor, klik qr code di canva pro, salin kemudian tempel. Berdasarkan definisi tersebut, prototype produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.14 Modul Ajar

Desain	Deskripsi Produk
	<p>Bagian Pertama Adalah Nama Sekolah, Modul Ajar Bahasa Indoensia, Nama Penyusun</p>
	<p>Bagian ke-2 mengandung komponen daftar isi</p>

	<p>Bagian ke 3 mengandung komponen BAB I mengungkap fakta alam secara objektif</p>
	<p>Bagian ke 4</p> <p>Pertemuan ke 1</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke 5 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 2</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>

 <p>PERTEMUAN KE-3 TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>MATERI PEMBELAJARAN</p>	<p>Bagian ke 6 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 3</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
 <p>PERTEMUAN KE-4 TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>MATERI PEMBELAJARAN</p>	<p>Bagian ke 7 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 4</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
 <p>PERTEMUAN KE-5 TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>MATERI PEMBELAJARAN</p>	<p>Bagian ke 8 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 5</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>

	<p>Bagian ke 9 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 6</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke10 mengandung komponen BAB II mengungkap kritik social berdasarkan fakta</p>
	<p>Bagian ke 11 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke1</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>

 <p>PERTEMUAN KE-2</p> <p>TUJUAN PEMBELAJARAN Membaca dan memeriksa teks anekdot agar dapat menilai akurasi dan kualitas data dalam kritik sosial yang disampaikan berdasarkan berbagai sumber informasi dalam bentuk berita di media cetak maupun elektronik.</p> <p>MATERI PELAJARAN</p>	<p>Bagian ke12 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 2</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
 <p>PERTEMUAN KE-3</p> <p>TUJUAN PEMBELAJARAN Memahami kaidah-kaidah bahasa yang digunakan dalam penyusunan teks anekdot.</p> <p>MATERI PELAJARAN</p>	<p>Bagian ke13 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 3</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
 <p>PERTEMUAN KE-4</p> <p>TUJUAN PEMBELAJARAN Menulis teks anekdot dengan informasi yang akurat dan merujuk pada sumber-sumber informasi yang valid.</p> <p>MATERI PELAJARAN</p>	<p>Bagian ke14 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 4</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>

	<p>Bagian ke15 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 5</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke16 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 6</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke17 mengandung komponen BAB III</p> <p>menyusuri nilai dalam lintas zaman</p>

 <p>PERTEMUAN KE-1</p> <p>TUJUAN PEMBELAJARAN MENYIAPAI HRAYAT YANG DIBACAKAN OLEH ORANG LAIN UNTUK KEMAHAM DAN MENGANALISIS PESAN DALAM TEKS NARASI BERBENTUK HRAYAT.</p> <p>MATERI PELAJARAN</p> 	<p>Bagian ke18 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 1</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
 <p>PERTEMUAN KE-2</p> <p>TUJUAN PEMBELAJARAN MEMPACA UNTUK MENILAI DAN MENGKRITISI KARAKTERISASI DAN PLOT PADA HRAYAT DAN CERPEN SERTA MENGATKANNYA DENGAN NILAI-NILAI KEHIDUPAN YANG BERLAKU PADA MASA LALU DAN SEKARANG</p> <p>MATERI PELAJARAN</p> 	<p>Bagian ke19 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 2</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
 <p>PERTEMUAN KE-3</p> <p>TUJUAN PEMBELAJARAN PEMAHAAN EKSIDAH- EKSIDAH BAHASA YANG DIGUNAKAN DALAM KENYUSUN TEKS HRAYAT DAN CERPEN</p> <p>MATERI PELAJARAN</p> 	<p>Bagian ke20 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 3</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>

	<p>Bagian ke21 mengandung komponen</p> <p>Pertemuan ke 5</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Bagian ke22 mengandung komponen</p> <p>SARAN VALIDASI</p>

c.Development (Pengembangan)

Tahap development (pengembangan) berisi hasil pembuatan produk dan validasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia. Validasi ahli diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa angket validasi yang terdiri dari 3 aspek, yaitu materi, bahasa dan media. Hasil validasi ahli akan dijelaskan pada poin tersendiri.

4. Hasil uji validasi bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan *Qr Code*

Uji validasi merupakan tahapan terakhir dalam proses development (pengembangan). Proses validasi dilakukan dengan memberikan angket kepada Dosen Ahli yang masing-masing akan menguji 3 aspek berbeda, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli bahasa dan validasi ahli media. Dosen Ahli pada penelitian ini merupakan Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang diajukan berdasarkan kebutuhan penelitian. Berikut daftar ahli validasi dalam penelitian ini.

Tabel 4.15 Daftar Ahli Validasi (Validator)

Identitas Ahli	Peran Ahli
Zelvi Iskandar, M.Pd	Ahli Validasi Materi
Dr. Agita Misriani, M.Pd	Ahli Validasi Bahasa
Dr Sagiman, M.Kom	Ahli Validasi Media

Berdasarkan hasil analisis terhadap angket validasi terhadap ketiga validator di atas, maka diperoleh kesimpulan bahwa Bahan ajar bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* kategori layak digunakan berdasarkan aspek kelayakan isi, bahasa dan kegrafikan. Kesimpulan tersebut didapatkan setelah melakukan penghitungan hasil validasi yang didasarkan pada nilai Mean (Rata-rata) dan Standar Deviasi dengan rumus berikut.⁶⁰

⁶⁰ Anas Sudijono, Op. cit. hlm 175

Rumus penghitungan rata-rata:

$$M = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum Xi$ = Jumlah data angket yang diperoleh

N = Jumlah butir soal

Rumus penghitungan standar deviasi :

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(Xi-M)^2}}{n}$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi yang dicari

X_i = Nilai data ke-i

M = Nilai rata-rata

n = Jumlah responden

Pemerolehan hasil penghitungan disesuaikan dengan Pedoman Acuan Norma (PAN) Menurut Anas Sudijono pada tabel berikut.

Tabel 4. 16 Pedoman Penilaian Skor Validasi Ahli

Interval	Kategori
$X > M + 1,5 SD$	Sangat layak
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Layak
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup layak
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang layak
$X \leq M - 1,5 SD$	Tidak layak

(Sumber : Diadaptasi dari Anas Sudijono, 2011 : 175)

Selanjutnya, uraian mengenai masing-masing hasil validasi dapat dijelaskan lebih lanjut di bawah ini.

a. Validasi Ahli Materi

Tahapan validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan memperoleh hasil tentang tingkat kelayakan Bahan Ajar Bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* dari aspek kelayakan isi yang digunakan. Ahli validasi materi pada penelitian ini adalah Ibu Zelvi Iskandar, M.Pd yang menjabat sebagai salah satu Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Pemerolehan skor validasi ahli materi dihitung berdasarkan nilai Mean dan Standar Deviasi pada setiap butir indikator Menurut Anas Sudijono di bawah ini.

$$M = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X_i$ = Jumlah data angket yang diperoleh

N = Jumlah butir soal

Rumus penghitungan standar deviasi :

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(X_i - M)^2}}{n}$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi yang dicari

X_i = Nilai data ke- i

M = Nilai rata-rata

n = Jumlah responden

Berdasarkan rumus tersebut, didapatkan hasil analisis data validasi ahli materi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.17 Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Butir Soal	Skor Pemerolehan
Kesesuaian dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).	1, 2 dan 3	13
Keakuratan materi.	4, 5, 6, 7, dan 8	21
Kemutakhiran materi.	9 dan 10	9
Mendorong keingintahuan.	11 dan 12	9
Teknik penyajian.	13	5
Pendukung penyajian.	14, 15, 16, dan 17	16
Penyajian pembelajaran.	18	4
Koherensi dan keruntutan alur pikir.	19 dan 20	10
Jumlah butir soal (N) = 20		Jumlah skor pemerolehan (X_i) = 87
$(M) = \frac{X_i}{n} = \frac{87}{20} = 4,35$		

Setelah memperoleh nilai Mean (Rata-rata), penghitungan berikutnya bertujuan untuk memperoleh Standar Deviasi dengan rumus berikut.

$$SD = \frac{\Sigma\sqrt{(X_i - M)^2}}{n}$$

$$SD = \frac{\Sigma\sqrt{(87 - 4,35)^2}}{1}$$

$$SD = \Sigma\sqrt{(82,65)^2}$$

$$SD = 82,65$$

Berdasarkan pemerolehan Mean (Rata-rata) dan Standar Deviasi, maka didapatkan kesimpulan bahwa Bahan Ajar Bahasa Indoensia Dengan Menggunakan *Qr Code* termasuk dalam kategori Layak Digunakan. berdasarkan hasil akhir pedoman penskoran berikut ini.

$$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$$

$$4,35 + 0,5 (82,65) < 87 \leq 4,35 + 1,5 (82,65)$$

$$4,35 + 41,32 < 87 \leq 4,35 + 123,97$$

$$45,67 < 87 \leq 128,32$$

Berdasarkan pemerolehan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Qr Code* mencapai kategori Layak . Ahli validasi materi yaitu Ibu Zelvi Iskandar, M.Pd juga memberikan saran berupa perbaikan yaitu, kesesuaian dengan alur tujuan pembelajaran (ATP), keakuratan materi, kemuktahiran materi, mendorong keingin tahuan, teknik penyajian,

pendukung penyajian, penyajian pembelajaran dan koherensi dan keruntutan alur pikir.

b. Validasi ahli bahasa

Tahapan validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan Bahan Ajar Bahasa Indoneisa Dengan Menggunakan *Qr Code* dilihat dari aspek kelayakan Bahasa yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Validator ahli dalam proses ini yaitu Ibu Dr. Agita Misriani, M. Pd. selaku salah satu dosen di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Pemerolehan skor validasi ahli bahasa dihitung berdasarkan nilai Mean dan Standar Deviasi pada setiap butir indikator Menurut Anas Sudijono di bawah ini.

$$M = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum Xi$ = Jumlah data angket yang diperoleh

N = Jumlah butir soal

Rumus penghitungan standar deviasi :

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(xi-M)^2}}{n}$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi yang dicari

X_i = Nilai data ke- i

M = Nilai rata-rata

n = Jumlah responden

Berdasarkan rumus tersebut, didapatkan hasil analisis data validasi ahli bahasa yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.18 hasil validasi ahli bahasa

Indikator	Butir Soal	Pemerolehan Skor
Bahasa yang lugas.	1, 2 dan 3	12
Bahasa yang komunikatif.	4	4
Dialogis dan interaktif.	5 dan 6	8
Bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.	7 dan 8	8
Kesesuaian dengan kaidah bahasa.	9 dan 10	8
Penggunaan istilah, simbol atau ikon.	11 dan 12	7
Jumlah butir soal (N) = 12		Jumlah skor pemerolehan (Xi) = 47
Mean $M = \frac{X_i}{n} = \frac{47}{12} = 3,91$		

Setelah memperoleh nilai Mean (Rata-rata), penghitungan berikutnya bertujuan untuk memperoleh Standar Deviasi dengan rumus berikut.

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(X_i - M)^2}}{n}$$

$$SD = \frac{\Sigma\sqrt{(47-3,91)^2}}{1}$$

$$SD = \frac{\Sigma\sqrt{(43,09)^2}}{1}$$

$$SD = 43,09$$

Berdasarkan pemerolehan Mean (Rata-rata) dan Standar Deviasi, maka didapatkan kesimpulan bahwa Bahan Ajar Bahasa Indonesia termasuk dalam kategori Layak Digunakan dari aspek kelayakan bahasa berdasarkan hasil akhir pedoman penskoran berikut ini.

$$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$$

$$3,91 + 0,5 (43,09) < 47 \leq 3,91 + 1,5 (43,09)$$

$$3,91 + 21,54 < 47 \leq 3,91 + 64,63$$

$$25,45 < 47 \leq 68,54$$

Berdasarkan pemerolehan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Bahan Ajar Bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* telah mencapai kategori Layak. Ahli validasi bahasa yaitu Ibu Dr. Agita Misriani, M. Pd. memberikan saran agar melakukan perbaikan yaitu, Jenis huruf kapital, huruf jangan di bold kan semua.

c. Validasi ahli media

Tahapan validasi ahli bahan ajar bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan Bahan Ajar Bahasa Indoensiadengan Menggunakan *Qr Code* dilihat dari aspek

ukuran model, desain sampul dan desain isi konten menurut BNSP. Validator ahli dalam proses ini yaitu Bapak Dr Sagiman, M.Kom. selaku salah satu dosen di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Pemerolehan skor validasi ahli bahan ajar dihitung berdasarkan nilai Mean dan Standar Deviasi pada setiap butir indikator Menurut Anas Sudijono di bawah ini.

$$M = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum Xi$ = Jumlah data angket yang diperoleh

N = Jumlah butir soal

Rumus penghitungan standar deviasi :

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(Xi-M)^2}}{n}$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi yang dicari

X_i = Nilai data ke-i

M = Nilai rata-rata

n = Jumlah responden

Berdasarkan rumus tersebut, didapatkan hasil analisis data validasi ahli Media yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.19 Validasi Ahli Media

Indikator	Butir Soal	Pemerolehan Skor
Ukuran model	1, dan 2	8
Desain sampul konten	3,4,5,6,7	29
Desain isi konten	8.9.10.11.12.13.14	82
Jumlah butir soal (N) = 14		pemerolehan (Xi) = 119
Mean $M = \frac{\sum Xi}{n} = \frac{119}{14} = 8,5$		

Setelah memperoleh nilai Mean (Rata-rata), penghitungan berikutnya bertujuan untuk memperoleh Standar Deviasi dengan rumus berikut.

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(Xi-M)^2}}{n}$$

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(119-8,5)^2}}{1}$$

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(110,5)^2}}$$

$$SD = 110,5$$

Berdasarkan pemerolehan Mean (Rata-rata) dan Standar Deviasi, maka didapatkan kesimpulan bahwa Bahan Ajar Bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* termasuk dalam kategori Layak Digunakan dari aspek kesesuaian ukuran model, desain sampul konten, desain isi konten berdasarkan hasil akhir pedoman penskoran berikut ini.

$$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$$

$$8,5 + 0,5 (110,5) < 119 \leq 8,5 + 1,5 (110,5)$$

$$8,5 + 55,25 < 119 \leq 8,5 + 165,75$$

$$63,75 < 119 \leq 174,25$$

Berdasarkan pemerolehan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Bahan Ajar Bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* telah mencapai kategori Layak. Ahli validasi media bapak Dr. Sagiman, M.Kom. Selain itu, ahli validasi memberikan keputusan layak digunakan tanpa revisi.

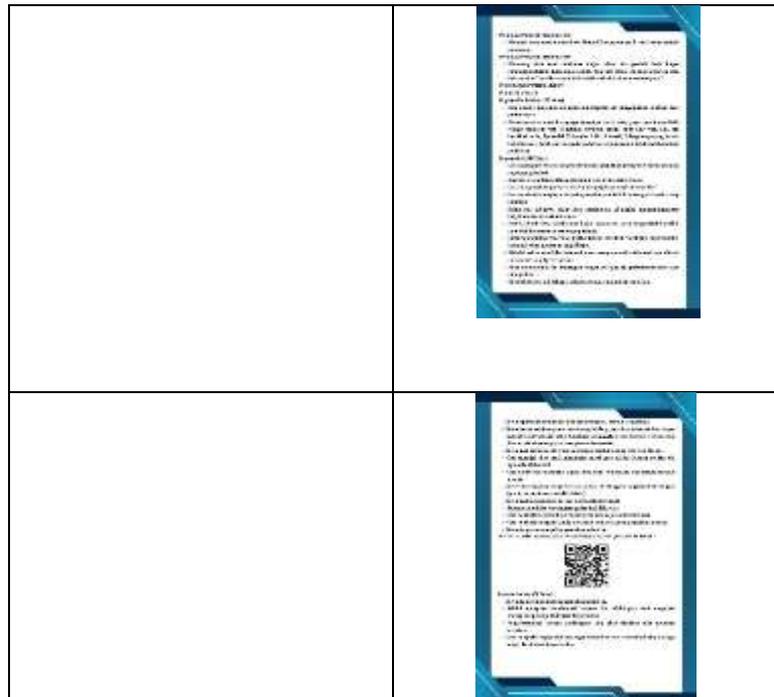
d. Revisi Desain Setelah Validasi

Setelah melalui tahapan validasi terhadap aspek kelayakan materi, bahasa, dan media, terdapat beberapa saran perbaikan dari masing-masing ahli validasi yang dapat diperhatikan pada beberapa poin berikut. Pada aspek materi, disarankan untuk menambahkan variasi contoh soal dan memperkaya referensi agar materi lebih kontekstual dengan kehidupan siswa.

1. Saran perbaikan ahli validasi materi, yaitu perbaikan kesesuaian dengan alur tujuan pembelajaran (ATP), keakuratan materi, kemuktahiran materi, mendorong keingin tahuan, teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran dan koherensi dan keruntutan alur pikir

Tabel 4.20 Revisi Desain Menurut Saran Ahli Validasi Materi

Desain sebelum revisi	Desain setelah revisi
	
	
	



2. Saran perbaikan ahli validasi bahasa, yaitu memberikan saran agar melakukan perbaikan yaitu, Jenis huruf kapital, huruf jangani di bold kan semua.

Tabel 4.21 Revisi Desain Menurut Saran Ahli Validasi Bahasa

Desain sebelum revisi	Desain setelah revisi
<p>KATA PENGANTAR</p> <p>Alhamdulillah Bismillah ar-Rahman, ar-Rahim, segala puji untuk pribadi hanya lah kepada Allah SWT, karena berlatik rahmat, dan luhuran hidayah, penulis dapat menyelesaikan buku bahasa ajar ini dengan lancar tidak ada hambatan yang berarti. Tidak hanya saja dibantu oleh teman, semoga senantiasa kita akan selalu sukses dalam ilmu, budi, dan iman. Semoga Allah SWT dan keluarganya, para sahabatnya, dan para pengikutnya, semoga yang ditulis adalah manfaat bagi Mahasiswa IAIN dan masyarakat yang akan di baca kembali.</p> <p>Penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang akan membaca buku ini sebagai referensi "buku bahasa ajar bahasa Indonesia kelas X".</p> <p>Penulis menyadari bahwa buku ini tidak sempurna karya sempurna, baik dalam isi, bentuk dan lain-lain yang dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis yang akan diterbitkan dan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran bahasa Indonesia, semoga buku ini bisa menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi para pembaca.</p>	<p>KATA PENGANTAR</p> <p>Alhamdulillah Bismillah ar-Rahman, ar-Rahim, segala puji untuk pribadi hanya lah kepada Allah SWT, karena berlatik rahmat, dan luhuran hidayah, penulis dapat menyelesaikan buku bahasa ajar ini dengan lancar tidak ada hambatan yang berarti. Tidak hanya saja dibantu oleh teman, semoga senantiasa senantiasa dapat berjalan lancar. Tidak hanya itu saja, semoga Allah SWT dan keluarganya, para sahabatnya, dan para pengikutnya, semoga yang ditulis adalah manfaat bagi Mahasiswa IAIN dan masyarakat yang akan di baca kembali.</p> <p>Penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang akan membaca buku ini sebagai referensi "buku bahasa ajar bahasa Indonesia kelas X".</p> <p>Penulis menyadari bahwa buku ini tidak sempurna karya sempurna, baik dalam isi, bentuk dan lain-lain yang dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis yang akan diterbitkan dan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran bahasa Indonesia, semoga buku ini bisa menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi para pembaca.</p>

C. Pembahasan penelitian

Berdasarkan hasil temuan penelitian diatas maka pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMA N 8 Rejang Lebong

Hasil analisis dokumen bahan ajar bahasa Indonesia di SMA N 8 Rejang Lebong menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan saat ini masih berbentuk modul cetak konvensional dan belum memanfaatkan teknologi interaktif seperti *Qr Code*. Berdasarkan penilaian kelayakan

$$x > 3,00 + (1,80 \times 0,66) \rightarrow x > 4,19$$

$$3,00 + (0,60 \times 0,66) < x \leq 4,19 \rightarrow 3,40 < x \leq 4,19$$

$$3,00 - (0,60 \times 0,66) < x \leq 3,40 \rightarrow 2,60 < x \leq 3,40$$

$$3,00 - (1,80 \times 0,66) < x \leq 2,60 \rightarrow 1,81 < x \leq 2,60$$

$$x \leq 3,00 - (1,80 \times 0,66) \rightarrow x \leq 1,81$$

yang dikategorikan cukup layak hanya saja butuh pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis qr code supaya lebih moderen

Kondisi ini mengindikasikan bahwa secara umum bahan ajar sudah memenuhi standar minimal kelayakan menurut BSNP (2014), namun belum optimal dalam mendukung pembelajaran abad 21 yang menuntut interaktivitas, akses cepat, dan integrasi teknologi. Materi yang ada masih dominan berbentuk teks panjang, belum dilengkapi dengan media visual,

video, maupun tautan digital yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.⁶¹

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan penyampaian materi masih bersifat konvensional dan kurang responsif terhadap kebutuhan serta karakteristik generasi digital saat ini. Peserta didik abad 21 membutuhkan bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, interaktif, dan mudah diakses kapan pun dan di mana pun. Ketiadaan elemen multimedia dalam bahan ajar tersebut dapat mengurangi motivasi belajar siswa dan menyebabkan kebosanan, apalagi bagi mereka yang lebih terbiasa dengan konten visual dan audiovisual. Padahal, penggunaan teknologi seperti infografis, animasi, video pembelajaran, serta kuis interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman materi.

Oleh karena itu, penting bagi pengembang bahan ajar untuk mempertimbangkan pembaruan format dan penyajian materi sesuai dengan prinsip pembelajaran modern. Selain itu, integrasi teknologi juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Pembelajaran abad 21 menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, yang sulit tercapai apabila bahan ajar masih disusun secara tradisional dan satu arah.⁶²

⁶¹ Huzaifah, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code pada Materi Sistem Gerak Manusia*, hlm. 1-7.

⁶² Huzaifah, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code pada Materi Sistem Gerak Manusia*, hlm. 1-7.

Dari sisi kebutuhan, guru dan peserta didik menunjukkan angka rata-rata yang tinggi terhadap perbaikan dan inovasi bahan ajar. Untuk indikator pengetahuan, guru memerlukan dan peserta didik 88,39% (kategori *sangat butuh*). Pada indikator keterampilan, guru dan peserta didik 90,00% (*sangat butuh*). Indikator sikap menunjukkan guru dan peserta didik 88,16% (*sangat butuh*). Terakhir pada indikator kebermanfaatan *Qr Code* guru dan peserta didik rata-rata menunjukkan pada 86,66% (kategori *sangat butuh*). Angka ini menguatkan bahwa baik guru maupun siswa mengharapkan bahan ajar yang tidak hanya memenuhi aspek kognitif, tetapi juga melatih keterampilan berbahasa dan membentuk karakter.

Kondisi tersebut sejalan dengan teori Andi Prastowo yang menekankan bahwa bahan ajar yang baik harus memenuhi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara seimbang. Hasil ini relevan dengan penelitian juga mendukung bahwa bahan ajar berbasis TIK lebih efektif meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan bahan ajar konvensional. Hal ini disebabkan karena bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, kontekstual, dan menarik. Dengan memanfaatkan media digital, siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui simulasi, video, dan latihan

interaktif yang memicu keterlibatan aktif dan pemahaman yang lebih mendalam.⁶³ Pembahasan lebih rinci adalah sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

1) Tingkat Kebutuhan Guru dan Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Bahasa Indonesia dari Indikator Syarat Pengetahuan

Berdasarkan hasil angket, rata-rata tingkat kebutuhan guru dan peserta didik adalah 88,39% (kategori *sangat butuh*). Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang kaya informasi, relevan, dan sistematis sangat diperlukan. Selain itu, bahan ajar juga harus dirancang secara menarik, mudah dipahami, serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Bahan ajar harus memuat pengetahuan yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Artinya, setiap materi yang disusun dalam bahan ajar harus berorientasi pada pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan bermakna. Ketika materi disusun tanpa mempertimbangkan tujuan pembelajaran, maka besar kemungkinan siswa akan mengalami kebingungan, kehilangan fokus, bahkan merasa bahwa materi tersebut tidak relevan dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, penyusunan bahan ajar harus diawali dengan analisis kebutuhan belajar dan perumusan tujuan pembelajaran yang jelas.

⁶³ Hariski Ananda Putra, *Pengembangan Modul Inovatif Berbasis QR Code Technology pada Materi Sistem Ekskresi di SMA Negeri 3 Putra Bangsa*, hlm. 2-5.

Sejalan dengan penelitian relevan yang menemukan bahwa bahan ajar kontekstual mempercepat penguasaan kompetensi. Hal ini karena pendekatan kontekstual mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata siswa.⁶⁴

Dengan kata lain, siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi ketika mereka melihat keterkaitannya dengan pengalaman sehari-hari atau lingkungan sekitar. Pendekatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta mengembangkan kemampuan problem solving. Maka dari itu, integrasi antara isi yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan pendekatan kontekstual menjadi kunci dalam menciptakan bahan ajar yang efektif, aplikatif, dan sesuai dengan tantangan pembelajaran di era modern.

2) Tingkat Kebutuhan Guru dan Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Bahasa Indonesia dari Indikator Syarat Keterampilan

Rata-rata kebutuhan guru dan peserta didik sebesar 90,00% (kategori *sangat butuh*). Mereka menghendaki latihan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak dengan variasi kegiatan berbasis masalah.

Hasil sejalan menegaskan bahwa keterampilan berkembang optimal melalui praktik langsung. Artinya, proses belajar yang hanya berfokus pada teori tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk menerapkan secara langsung materi yang dipelajari cenderung kurang

⁶⁴ Hariski Ananda Putra, *Pengembangan Modul Inovatif Berbasis QR Code Technology pada Materi Sistem Ekskresi di SMA Negeri 3 Putra Bangsa*, hlm. 2-5.

efektif dalam mengembangkan kompetensi nyata. Pembelajaran harus memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami, mencoba, dan merefleksikan, agar pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan tertanam kuat dalam ingatan jangka panjang. Proses praktik langsung juga melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan nyata.⁶⁵

Penelitian relevan membuktikan bahwa latihan kontekstual meningkatkan kemampuan bahasa secara signifikan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, hal ini sangat relevan karena bahasa merupakan keterampilan yang berkembang melalui penggunaan berulang dalam situasi yang bermakna. Latihan kontekstual memungkinkan siswa untuk memahami penggunaan bahasa dalam konteks sosial, budaya, dan fungsional yang sebenarnya, bukan sekadar hafalan aturan atau kosakata.⁶⁶

Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar perlu mempertimbangkan penyertaan aktivitas praktik kontekstual yang tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang utuh, aktif, dan menyenangkan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

⁶⁵ Hariski Ananda Putra, *Pengembangan Modul Inovatif Berbasis QR Code Technology pada Materi Sistem Ekskresi di SMA Negeri 3 Putra Bangsa*, hlm. 2-5.

⁶⁶ Hariski Ananda Putra, *Pengembangan Modul Inovatif Berbasis QR Code Technology pada Materi Sistem Ekskresi di SMA Negeri 3 Putra Bangsa*, hlm. 2-5.

3) Tingkat Kebutuhan Guru dan Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Bahasa Indonesia dari Indikator Syarat Sikap atau nilai

Rata-rata kebutuhan guru adalah dan peserta didik 88,16% (kategori *sangat butuh*). Hal ini menunjukkan keinginan akan bahan ajar yang memotivasi dan menumbuhkan karakter positif. Bahan ajar ideal tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menginspirasi, membentuk sikap, serta mendorong siswa untuk menjadi individu yang bertanggung jawab, peduli, dan berintegritas tinggi dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan sikap harus diintegrasikan dalam pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan), tetapi juga pada aspek afektif (sikap), seperti tanggung jawab, rasa empati, kerja sama, dan etika. Pengembangan sikap yang baik akan membentuk karakter siswa secara utuh dan seimbang.⁶⁷

Oleh karena itu, bahan ajar sebaiknya dirancang untuk menumbuhkan nilai-nilai positif melalui aktivitas reflektif, diskusi, studi kasus, atau kerja kelompok, agar siswa tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepekaan sosial dan moral yang tinggi.

4) Tingkat Kebutuhan Guru dan Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Bahasa Indonesia dari Indikator Syarat Manfaat *Qr Code*

⁶⁷ Kanaya Afflaha Nissa, *Efektivitas Penggunaan QR Code sebagai Media Pembelajaran Teks Resensi Siswa Kelas XI MA Pembangunan UIN Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023*, hlm. 12.

Rata-rata kebutuhan guru dan peserta didik 86,66% (kategori *sangat butuh*). *Qr Code* dipandang mempermudah akses ke materi tambahan dan mendukung pembelajaran mandiri. Dengan hanya memindai kode menggunakan perangkat digital, siswa dapat langsung terhubung ke berbagai sumber belajar seperti video, artikel, simulasi, atau latihan interaktif tanpa perlu mencari secara manual. Hal ini meningkatkan efisiensi waktu dan memudahkan eksplorasi materi secara lebih mendalam.

Selain itu, penggunaan *Qr Code* juga sejalan dengan gaya belajar generasi digital yang terbiasa mengakses informasi secara cepat dan praktis. Fitur ini mendukung fleksibilitas pembelajaran, memungkinkan siswa belajar sesuai ritme dan kebutuhan masing-masing, serta memperkuat kemampuan belajar sepanjang hayat.

Penelitian yang relevan juga membuktikan bahwa *Qr Code* dalam bahan ajar meningkatkan kemandirian dan partisipasi siswa. Dengan adanya *Qr Code*, siswa terdorong untuk mengeksplorasi materi secara aktif tanpa harus bergantung sepenuhnya pada guru. Akses yang cepat dan mudah ke berbagai sumber digital memungkinkan siswa untuk belajar di luar jam pelajaran formal, sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.⁶⁸

Selain itu, *Qr Code* juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, misalnya melalui tugas berbasis proyek atau

⁶⁸ Shannaz Okta Habibah, *Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Budaya Lokal Lampung Materi Seni Rupa Mata Pelajaran SBdP Kelas V SD/MI*, hlm. 1-4.

diskusi kelompok yang mengacu pada konten digital tertentu. Dengan demikian, integrasi *Qr Code* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, partisipatif, dan mandiri.

b. Hasil Analisis Dokumen Bahan Ajar Bahasa Indonesia

Analisis dokumen terhadap bahan ajar yang ada menunjukkan

$$x > 3,00 + (1,80 \times 0,66) \rightarrow x > 4,19$$

$$3,00 + (0,60 \times 0,66) < x \leq 4,19 \rightarrow 3,40 < x \leq 4,19$$

$$3,00 - (0,60 \times 0,66) < x \leq 3,40 \rightarrow 2,60 < x \leq 3,40$$

$$3,00 - (1,80 \times 0,66) < x \leq 2,60 \rightarrow 1,81 < x \leq 2,60$$

$$x \leq 3,00 - (1,80 \times 0,66) \rightarrow x \leq 1,81$$

Namun, masih diperlukan penguatan pada interaktivitas dan integrasi teknologi dalam pengembangan bahan ajar. Meskipun beberapa inovasi seperti penggunaan *Qr Code* sudah mulai diterapkan, hal tersebut belum cukup untuk sepenuhnya memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21. Banyak bahan ajar yang masih bersifat satu arah dan belum memfasilitasi umpan balik langsung dari siswa. Interaktivitas sangat penting untuk menciptakan keterlibatan aktif, memperkuat pemahaman, serta mendorong proses berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar sebaiknya melibatkan elemen-elemen seperti kuis interaktif, forum diskusi daring, simulasi, dan game edukatif yang dapat diakses secara digital.

Penelitian relevan menegaskan bahwa bahan ajar berbasis TIK dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan.

Keterlibatan ini tidak hanya mencakup perhatian dan minat siswa, tetapi juga partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.⁶⁹

Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih variatif, adaptif, dan menyenangkan. Selain itu, integrasi TIK juga memungkinkan pembelajaran bersifat fleksibel, tidak terbatas ruang dan waktu, sehingga mendukung prinsip pembelajaran sepanjang hayat. Oleh karena itu, perlu adanya upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas bahan ajar dengan memperkuat aspek interaktivitas dan integrasi teknologi secara menyeluruh.

c. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan *Qr Code*

Berdasarkan pertimbangan terhadap hasil analisis kebutuhan dan dokumen tersebut, maka pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia di Kelas X sangat perlu untuk dilakukan. Pengembangan produk didasarkan pada syarat pengetahuan, keterampilan, sikap nilai dan indicator kebermanfaatan *Qr Code*. Perancangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia juga mengandung storyboard dan prototype yang berfungsi untuk mempermudah peneliti dalam melakukan kegiatan perancangan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari guru dan siswa, diperoleh skor akhir sebesar 86,66%, menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* cukup tinggi. Hasil

⁶⁹ Huzaifah, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code pada Materi Sistem Gerak Manusia*, hlm. 10.

analisis dokumen bahan ajar yang digunakan saat ini menunjukkan kriteria cukup layak, dengan skor rata-rata berada pada kategori ($\leq 1,81$). Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan relevan, terutama di kelas X, dengan mempertimbangkan aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, serta indikator kebermanfaatan *Qr Code*.

1) *Desain Storyboard:*

- a) Storyboard dirancang sebagai alat bantu visual dalam pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia
- b) Berisi urutan elemen-elemen produk seperti:
 1. Identitas sekolah dan penyusun
 2. Komponen inti
 3. Materi pembelajaran terstruktur mulai dari BAB I hingga BAB III, yang mencakup 6 pertemuan per bab, masing-masing disertai tujuan dan materi pembelajaran
 4. Bagian penutup berupa saran validasi

2) *Desain Prototype:*

- a) Prototype dibuat berdasarkan storyboard yang telah dirancang menggunakan Canva Pro Editor.
- b) Produk awal (prototype) berfungsi sebagai representasi awal bahan ajar yang dikembangkan, sebelum produksi final.

- c) Komponen dan strukturnya identik dengan storyboard, menunjukkan konsistensi antara perencanaan dan perwujudan awal produk.

3) *Development* (Pengembangan)

- a) Tahapan ini berisi proses pembuatan produk serta validasi bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *Qr Code*.
- b) Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menggunakan angket validasi.
- c) Masing-masing aspek divalidasi secara terpisah dan hasilnya akan dijelaskan dalam poin berbeda (di bagian lain dokumen utama).

Pengembangan ini mengikuti model ADDIE pada tahap *Develop* yang menekankan integrasi media digital.⁷⁰ Pada tahap ini, bahan ajar dirancang dan diproduksi dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Integrasi media digital seperti video pembelajaran, animasi, simulasi interaktif, dan tautan eksternal melalui *Qr Code* menjadi bagian penting untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas bahan ajar.

d. Hasil Uji Validasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan *Qr Code*

- 1) Validasi ahli materi menunjukkan

$$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$$

$$4,35 + 0,5 (82,65) < 87 \leq 4,35 + 1,5 (82,65)$$

⁷⁰ Dick, Walter, Lou Carey, dan James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, 8th ed. (Boston: Pearson, 2015), hlm. 2–5.

$$4,35 + 41,32 < 87 \leq 4,35 + 123,97$$

$$45,67 < 87 \leq 128,32$$

yang dikategorikan layak digunakan. Meski demikian, terdapat saran kesesuaian dengan alur tujuan pembelajaran (ATP), keakuratan materi, kemuktahiran materi, mendorong keingin tahuan, teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran dan koherensi dan keruntutan alur pikir.

2) Validasi ahli bahasa mrnunjukkan

$$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$$

$$3,91 + 0,5 (43,09) < 47 \leq 3,91 + 1,5 (43,09)$$

$$3,91 + 21,54 < 47 \leq 3,91 + 64,63$$

$$25,45 < 47 \leq 68,54$$

Yang dikategorikan layak digunakan. Meski demikian terdapat saran dari validasi bahasa yaitu Jenis huruf kapital, huruf jangan di bold kan semua.

3) Validasi ahli media menunjukkan

$$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$$

$$8,5 + 0,5 (110,5) < 119 \leq 8,5 + 1,5 (110,5)$$

$$8,5 + 55,25 < 119 \leq 8,5 + 165,75$$

$$63,75 < 119 \leq 174,25$$

Yang dikategorikan layak digunakan. Meski demikian validasi ahli media memustuskan produk layak digunakan tanpa adanya revisi.

2. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Menggunakan *Qr Code* di SMA N 8 Rejang Lebong

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pemanfaatan *Qr Code* sebagai bagian dari bahan ajar mendapatkan respons positif, dengan tingkat kebutuhan guru dan peserta didik 90,00% (*sangat butuh*). *Qr Code* dinilai dapat memberikan kemudahan akses ke materi tambahan seperti video pembelajaran, infografis, dan latihan interaktif, yang memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja.

Pengembangan dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE, meliputi tahapan *analisis*, *desain*, dan *pengembangan*. Pada tahap analisis, kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi dipelajari secara mendalam untuk memastikan bahan ajar yang dikembangkan tepat sasaran.⁷¹

Tahap desain dilakukan dengan merancang struktur isi, memilih pendekatan penyajian, serta menentukan media pendukung yang sesuai dengan prinsip pembelajaran modern. Selanjutnya, tahap pengembangan menghasilkan produk akhir berupa modul cetak berwarna dengan tata letak menarik, tipografi yang jelas dan mudah dibaca, serta ilustrasi kontekstual yang mendukung pemahaman siswa terhadap isi materi.

⁷¹ Huzaifah, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code pada Materi Sistem Gerak Manusia*, hlm. 10.

Salah satu keunggulan dari modul ini adalah integrasi teknologi melalui penggunaan *Qr Code* yang dapat dipindai dengan mudah menggunakan perangkat digital. *Qr Code* ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi sebagai jembatan penghubung siswa dengan sumber belajar digital yang telah dikurasi secara selektif oleh guru. Konten yang ditautkan melalui *Qr Code* mencakup video pembelajaran, artikel pendukung, latihan daring, dan simulasi interaktif yang relevan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Dengan demikian, modul ini tidak hanya memperkuat ketercapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga mendorong pembelajaran mandiri dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.⁷²

Proses validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang baik. Validasi ahli materi memperoleh rata-rata $4,35 + 0,5 (82,65) < 87 \leq 4,35 + 1,5 (82,65)$ validasi ahli bahasa $3,91 + 0,5 (43,09) < 47 \leq 3,91 + 1,5 (43,09)$ dan validasi ahli media $8,5 + 0,5 (110,5) < 119 \leq 8,5 + 1,5 (110,5)$ semuanya dalam kategori layak digunakan. Penilaian ini mencerminkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, dan tampilan visual sesuai dengan standar yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan masukan ahli, kesesuaian dengan alur tujuan pembelajaran (ATP), keakuratan materi, kemuktahiran materi, mendorong keingin tahuan, teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran dan koherensi dan keruntutan

⁷² Huzaifah, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code pada Materi Sistem Gerak Manusia*, hlm. 10.

alur pikir dan Jenis huruf kapital, huruf jangan di bold kan semua. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan bahan ajar baik dari sisi konten maupun desain agar lebih menarik, mudah dipahami, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Implementasi saran dari para ahli juga menunjukkan komitmen pengembang dalam menghasilkan bahan ajar yang berkualitas dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

Hasil ini konsisten dengan penelitian yang menyatakan bahwa integrasi *Qr Code* dalam bahan ajar mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari informasi, memahami materi, dan mengeksplorasi sumber belajar secara mandiri sesuai kebutuhan mereka.⁷³ Dengan demikian, pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* di SMA N 8 Rejang Lebong dapat menjadi solusi inovatif yang menjawab kebutuhan guru dan siswa, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Inovasi ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, personalisasi, dan berbasis teknologi untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis *Qr Code* di SMA Negeri 8 Rejang Lebong layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

⁷³ Della Puspita, *Pengembangan E-Modul pada Materi Bilangan Bulat Berbantuan QR Code untuk Meningkatkan Literasi Matematika*, hlm. 3-5.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan dalam rangka mengungkap ‘‘*Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Qr Codedi SMA N 8 Rejang Lebong*’’ diatas dapat disimpulkan bahwa :

1. Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMA N 8 Rejang Lebong

a. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis, tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berada pada kategori *sangat butuh* dengan rata-rata syarat pengetahuan dengan total skor 88,39%, syarat keterampilan dengan skor 90,00%, syarat sikap dengan skor 88,16% dan Pemanfaatan *Qr Code*: 86,66%. Bahwa bahan ajar berbasis *Qr Code* sangat relevan dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

b. Hasil Analisis Dokumen Bahan Ajar Bahasa Indonesia

Analisis dokumen menunjukkan skor 3,16 dengan kategori cukup layak (rentang $2,60 < x \leq 3,40$). Artinya, bahan ajar yang digunakan masih perlu perbaikan agar optimal dalam pembelajaran.

2. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Menggunakan *Qr Code* di SMA N 8 Rejang Lebong

a. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan *Qr Code*

yaitu *storyboard* produk disusun sebagai rancangan awal yang memuat alur, konten, dan desain bahan ajar. *Prototype* produk berupa

bahan ajar bahasa indonesia berbasis *Qr Code* yang memuat fitur interaktif dan materi pembelajaran. *Development* (pengembangan) produk dikembangkan melalui pembuatan bahan ajar lengkap dan divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media sebelum digunakan.

b. Hasil Uji Validasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan *Qr Code*

- 1) Validasi ahli materi dengan hasil standar deviasi: 82,65, skor akhir: 128,32 masuk kategori layak digunakan serta saran perbaikan kesesuaian alur tujuan pembelajaran, keakuratan, kemuktahiran, teknik penyajian, dan koherensi alur pikir.
- 2) Validasi ahli bahasa dengan hasil standar deviasi: 43,09, skor akhir: 68,54 masuk kategori layak digunakan, serta saran perbaikan penggunaan huruf kapital dan menghindari *bold* pada seluruh teks.
- 3) Validasi ahli media dengan hasil standar deviasi 110,5, skor akhir: 174,25 masuk kategori layak digunakan.
- 4) Revisi desain setelah validasi dilakukan pada aspek materi dan bahasa dari masukan ahli untuk meningkatkan kualitas bahan ajar kedepannya.

B. Saran

1. Untuk Guru Bahasa Indonesia

Diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar berbasis *Qr Code* ini sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran.

2. Untuk Siswa

Disarankan agar siswa memanfaatkan bahan ajar ini secara maksimal untuk mendukung pembelajaran mandiri. *Qr Code* memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja

3. Untuk Sekolah:

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas pendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaka Thayalisi dan Badrudin, *Tajwid Berbasis Kode QR*, (Serang: Fakultas Ushuluddin dan Adab UIN SMH Banten, 2021)
- Aliangga Kusumam dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Untuk Sekolah Menengah Kejuruan", *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23 (1), 2016
- Amirhud Dalimunthe, Marwan Affandi, and Eka Dodi Suryanto, "Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 8, no. 1 (July 16, 2021)
- Badan Standar Nasional Pendidikan, *Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Untuk SD*, (Jakarta: Depdiknas 2006)
- Eko Hardiyanto dan Thomas Wunang Tjahjo, "Studi Literatur Pemanfaatan QR-Code sebagai Alternative Jalur Promosi Layanan PST BPS Provinsi Jawa Timur", *JIKOSTIK – Jurnal Ilmiah Komputasi dan Statistika*. Vol. 1, No. 1. Agustus 2021,
- Eko Putro Widyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar)
- Farwati, Maryani, et al. "Analisa pengaruh teknologi artificial intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari." *Jursima* 11.1 (2023)
- H Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta : Prenada Media, 2016)
- Khoiriah, Siti Umi, Lia Karunia Lam Uli Lubis, and Diva Kayla Nazwa Anas. "Analisis Perkembangan Sistem Manajemen Pendidikan di Era Society 5.0." *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 2.2 (2023)
- Kosasih, Engkos. *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara, 2021
- Kurniawati, Fitria Nur Auliah. "Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di indonesia dan solusi." *Academy of Education Journal* 13.1 (2022)
- Lestiyani, Pudji. "Analisis persepsi civitas akademika terhadap konsep merdeka belajar menyongsong era industri 5.0." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6.3 (2020)

- Magdalena, Ina, et al. "Analisis pengembangan bahan ajar." *Nusantara* 2.2 (2020):
- Management Association Resources Information, *Instructional Design: Concepts, Methodologies, Tools and Applications: Concepts, Methodologies, Tools and Applications* (IGI Global, 2011)
- Michael Molenda, "In Search of the Elusive ADDIE Model," *Performance Improvement* 42, no. 5 (2003)
- Millati, Izzah. "Peran teknologi pendidikan dalam perspektif merdeka belajar di era 4.0." *Journal of Education and Teaching (JET)* 2.1 (2021):
- Muhammad Arhami Dan Muhammad Nasir, *Data Mining: Algoritma Dan Implementasi*, (Yogyakarta:ANDI)
- Muharom, Lutfi Ali. "Penerapan model presensi ujian semester berbasis quick response Code (*Qr Code*) di Universitas Muhammadiyah Jember." *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)* 1.2 (2016)
- Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya)
- Pristiwanti, Desi, et al. "Pengertian pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4.6 (2022)
- Rahmadi, Imam Fitri, and Cecep Kustandi. "Kebutuhan sumber belajar mahasiswa yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di perguruan tinggi." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 20.2 (2018)
- Rozali, Yuli Asmi. "Penggunaan analisis konten dan analisis tematik." *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah*. Vol. 19. 2022
- Saputra, Roni, et al. "Pendampingan Satuan Pendidikan Untuk Percepatan Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) SD Negeri 139 Kecamatan Lais dan Batik Nau." *Jurnal Dehasen Untuk Negeri* 2.1 (2023)
- Sasmita, Rimba Sastra. "Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2.1 (2020).
- Setiowuliani, Syntia Eka Putri, and Eka Titi Andaryani. "Permasalahan kurikulum merdeka dan dampak pergantian kurikulum k13 dan kurikulum merdeka." *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 3.2 (2023)

- Subandiyah, Heny. "Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia." *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya* 2.1 (2015)
- Sugiana, Dian, and Dedi Muhtadi. "Augmented Reality Type *Qr Code*: Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*. 2019
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,(Bandung: CV Alfabeta, 2017)
- sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta. 2014).
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020
- Tewuh Clivan, dkk. "Aplikasi Website Perpustakaan Berbasis QR-Code". *Jurnal Teknik Informatika*. Vol. 14, No. 1. Januari-Maret 2019
- Widayati, Yohana Tri. "Aplikasi Teknologi Qr (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal." *KOMPUTAKI* 3.1 (2017)
- William Lee Dan Diana Owens, *Multimedia-Based Instructional Design*, (San Fransisco:Prefeifer)
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*

**L
A
M
P
I
R
A
N**

LAMPIRAN 1 SK PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpo. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH
 Nomor : **216** Tahun 2025

Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang	<ol style="list-style-type: none"> a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud; b. Bahwa saudara yang namanya disebutkan dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diarahi tugas sebagai pembimbing I dan II.
Mengingat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Curup; 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Penerimaan dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pasca sarjana di Perguruan Tinggi; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019554/DJ.I/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026; 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Lem. Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup; 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
Memperhatikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permohonan Sdr. Igra Iriyan tanggal 12 Maret 2025 dan Kelengkapan Perawatan Pengajuan Pembimbing Skripsi; 2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Selasa, 23 Februari 2025

MEMUTUSKAN :

Menetapkan	
Pertama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Hsaiddi, M.Pd 19650627 200003 1 002 2. Muhammad Muna Petra, M.T.Pd 19870403 201801 1 001 <p>Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa</p> <p>N.A.M.A Igra Iriyan N.T.M 21541016 JUDUL SKRIPSI Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Barcode di SMAN 8 Rejang Lebong</p>
Kedua	Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi.
Ketiga	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan.
Keempat	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku.
Kelima	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.
Kes enam	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan.
Ketujuh	Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku.

Ditandatangani Curup,
 Pada tanggal 12 Maret 2025
Ihsan



Suratnya

1. Baku
2. Bendahara IAIN Curup
3. Kaleng, Stempel, koran/buku/war dan surat lain.
4. Staf/akiva yang bersangkutan.

LAMPIRAN 2 IZIN PENELITIAN

**PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG**
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Basuki Rahmat No. 10 Kelurahan Dai Tunggal

SURAT IZIN
Nomor: 503/2195/20181/PTSP/PMPTSPA/0001

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar: 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 24 Tahun 2022 Tentang Pemberitahuan Mewarung Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Bani Perizinan Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
2. ... Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Tujuan or monev/teknik, pelaksanaan penelitian khusus	AKSI BERSAMA
Tempat CTD	AKSI BERSAMA
WAK	2204/2024
Program Studi/Fakultas	TEORI BAHASA INDONESIA / LINGUISTIK
Judul Proposal Penelitian	PENYEBARAN BAHASA AJAR BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN QR CODE DI DAERAH REJANG LEBONG
Lokasi Penelitian	DAERAH REJANG LEBONG
Waktu Penelitian	2025-05-22 s.d 2025-06-21
Penanggung Jawab	WANG DEWAN I

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Harus memiliki status keaktifan Perundang-undangan yang berlaku.
- Tujuan melakukan penelitian agar memperoleh / menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
- Apa bila masa berlaku izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai persurugan dan Penelitian harus dilakukan kembali sesuai prosedur penelitian
- Izin ini adalah dan digunakan tidak berlaku, apabila ternyata perizinan yang izin ini tidak memuat, memperhatikan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas

Dengan izin ini dikemukakan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di CURUP
Pada Tanggal 21 Mei 2025

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN REJANG LEBONG



ZULKARNAIN, SH
Pejabat
NIP. 19751810 200704 1 001



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN

LAMPIRAN 3 IZIN PENELITIAN DARI SEKOLAH

 **PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU**
SMA NEGERI 8 REJANG LEBONG
Al-Muhsin Al-amin, Selaku Rejang, Rejang Lebong, Bengkulu 38153.
Laman: sma8rejanglebong.wb.id, Pro.kd: sma8rejanglebong@gmail.com

SURAT IZIN
NOMOR : B.000.9.2/9-SMAN8RL/2025

TENTANG
Izin Penelitian

Dasar : a. Surat dari Dinas Perencanaan Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Nomor 503 /2105260101/IP/DPMP/2025 tentang Penelitian.

Kepala Sekolah :

MEMBERI IZIN :

Kepada :
Nama : IPRA IRIYAN
Jabatan : Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Curup
NIM : 21541016
Untuk : Melakukan Penelitian di SMA Negeri 8 Rejang Lebong dengan judul Penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan QR Code di SMA 8 Rejang Lebong"
Waktu Penelitian : 22-05-2025 s/d 22-08-2025

Ditetapkan di : Selupu Rejang
pada tanggal : 3 Juni 2025
Kepala SMA Negeri 8 Rejang Lebong.



Suprehaten, S.Pd.
Pembina TK I (I/b)
NIP. 196707121990021002

Dokumen ini telah dibundling dengan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Nasional Sertifikasi Elektronik (B-SSE), Badan Siber dan Sandi Negara

LAMPIRAN 4 SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

 PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
SMA NEGERI 8 REJANG LEBONG
Air Meles Atas, Selupu Rejang, Rejang Lebong, Bengkulu 39153.
Laman: www.sman8rejanglebong.sch.id, Pos-el: sman8rejanglebong@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
NOMOR : B.000.9.2/25/SMAN8RL/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Suprehaten, S.Pd. Bio
NIP	: 196707121990021002
Pangkat/Gol	: Pembina Tingkat I, IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah SMA Negeri 8 Rejang Lebong

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	: IPRA IRIYAN
NIM	: 21541016
Jenis Kelamin	: Laki – laki
Pekerjaan	: Mahasiswa
Fakultas/Program Studi	: Tarbiyah / Tadris Bahasa Indonesia
Judul Penelitian	: "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan QR Code di SMA 8 Rejang Lebong"
Lokasi Penelitian	: SMA Negeri 8 Rejang Lebong

Nama di atas **Bener** telah menyelesaikan Penelitian di SMA Negeri 8 Rejang Lebong pada tanggal 22-05-2025 - s/d 22-08-2025 dengan judul Penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan QR Code di SMA 8 Rejang Lebong".

Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenar – benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Selupu Rejang, 23 Juli 2025
Kepala SMA Negeri 8 Rejang Lebong.



Suprehaten, S.Pd.
Pembina Tingkat I (IV/b)
NIP. 196707121990021002

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Penyelenggara Sertifikasi Elektronik (BPS-E), Badan Sibar dan Sand Negara (BSN).

Lampiran 5 Alur Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Semester Ganjil



Nama sekolah : SMA N 8 Rejang Lebong

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Fase : E

FASE E	FASE F	
Materi Kelas 10	Materi Kelas 11	Materi Kelas 12
Semester 1 1. Teks Laporan Hasil Observasi 2. Teks Anekdote 3. Teks Ekposisi 4. Teks Hikayat 5. Teks Cerpen Semester 2 6. Teks Negosiasi 7. Teks Biografi 8. Teks Rekon 9. Teks Puisi 10. Teks Diskusi		

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari menyimak berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.
Membaca dan Memirsa	Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, eksplanasi, eksposisi dan diskusi, dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Peserta didik menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan isi teks.
Berbicara dan Mempresentasikan	Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, perumusan masalah, dan solusi dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, runtut, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu mengkreasi ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik berkontribusi lebih aktif dalam diskusi dengan mempersiapkan materi diskusi, melaksanakan tugas dan fungsi dalam diskusi. Peserta didik mampu mengungkapkan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan secara kreatif dalam bentuk teks fiksi dan nonfiksi multimodal.
Menulis	Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi. Peserta didik mampu menulis teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja. Peserta didik mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

Elemen	Kompetensi yang dituju	Hasil Telaah Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Assesmen	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Menyimak	<ol style="list-style-type: none"> Memahami isi teks dari media yang disampaikan guru Menjelaskan isi teks Menceritakan Kembali 	<p>Perspektif: Menjelaskan sisi lain dari gagasan, perasaan, pandangan,</p> <p>Interpretasi: Memaknai sebuah gagasan, perasaan, hasil karya dari berbagai jenis teks.</p> <p>Aplikasi: Menggunakan keterampilan dari gagasan untuk bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.</p> <p>Empati: Menaruh diri, perasaan, dan penghargaan di posisi orang lain</p>	<ol style="list-style-type: none"> Menyimak mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa gagasan pikiran perasaan pandangan arahan atau pesan yang terkandung Membaca dan mengevaluasi informasi berupa gagasan pikiran pandangan arahan atau pesan dari teks visual dan audio visual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat Mengolah berbicara dan menyajikan gagasan pikiran pandangan arahan atau pesan Menulis gagasan pikiran atau pandangan dalam teks anekdot untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan, kreatif <p>Mengungkapkan secara lisan simpati, empati,</p>	<ol style="list-style-type: none"> Menyimak mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa gagasan pikiran perasaan pandangan arahan atau pesan yang terkandung Membaca dan mengevaluasi informasi berupa gagasan pikiran pandangan arahan atau pesan dari teks visual dan audio visual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat Mengolah berbicara dan menyajikan gagasan pikiran pandangan arahan atau pesan Menulis gagasan pikiran atau pandangan dalam teks anekdot untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan, kreatif <p>Mengungkapkan secara lisan simpati, empati,</p>	<p>Teks Laporan Hasil Obsevasi (LHO)</p> <ol style="list-style-type: none"> Ciri Kebahasaan teks LHO Menulis Teks LHO Menerbitkan Hasil Tulisan Teks ke Media Cetak maupun Digital <p>Teks Anekdot</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyimak, mengevaluasi, dan mengkreasi informasi dari teks anekdot. Membaca dan mengidentifikasi makna tersirat dalam teks anekdot. Berbicara dan mempresentasikan teks anekdot. <p>Teks Hikayat</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengevaluasi informasi dalam teks hikayat yang 	<p>Pengetahuan (TGS, LS, TLS) Keterampilan (PROJEK)</p>	4X45	<ol style="list-style-type: none"> Tim Edukatif Kompetensi Berbahasa Indonesia Untuk SMA/MA Kelas X, Penerbit Erlangga, 2021 Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesial, Buku Siswa SMA Kelas X. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021

			peduli, perasaan dan penghargaan secara kreatif	peduli, perasaan dan penghargaan secara kreatif	disimak. 2. Menemukan makna dalam teks hikayat 3. Mengungkapkan nilai-nilai dalam hikayat secara lisan. 4. Mengalihwahkan hikayat ke dalam bentuk cerpen. 9. Teks Rekon 1. Mengkreasi informasi dari Teks rekon yang disimak. 2. Memakai Teks rekon yang dibaca. 3. Menyampaikan gagasan secara lisan melalui teks rekon. 4. Menulis, mengalihwahkan akan teks rekon ke teks lainnya dan menerbitkannya ke sebuah media cetak maupun digital.			3. Buku Bahasa Indonesia lain yang relevan dan berisbn, internet dan sumber belajar lainnya.
2. Membaca dan Menerima	1. Mengevaluasi 2. Menginterpretasi 3. Menggunakan sumber lain	Penjelasan: Mendeskripsikan suatu ide dengan	2.1. Menyimak untuk mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa	2.1. Menyimak untuk mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa	Teks Eksposisi 1. Menyimak, Mengevaluasi, dan Mengkreasi	Pengetahuan (TGS, LS, TLS)	4 x 4 5	1. Tim Edukatif Kompetensi Berbahas

		<p>kata-kata sendiri dari berbagai teks.</p> <p>Perspektif:</p> <p>Menjelaskan sebuah teori dengan menggunakan data yang bersumber dari media lain.</p> <p>Interpretasi:</p> <p>Memaknai sebuah gagasan, perasaan, hasil karya dari berbagai jenis teks.</p>	<p>gagasan, pikiran, perasaan, pandangan arahan atau pesan yang terkandung.</p> <p>2.2. Mengevaluasi dengan pembaca informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.</p> <p>2.3. Mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, atau pesan</p> <p>2.4. Menulis gagasan, pikiran, pandangan kemarahan, atau pesan tertulis dalam teks cerpen untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif</p>	<p>gagasan, pikiran, perasaan, pandangan arahan atau pesan yang terkandung.</p> <p>2.2. Mengevaluasi dengan pembaca informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.</p> <p>2.3. Mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, atau pesan</p> <p>Menulis gagasan, pikiran, pandangan kemarahan, atau pesan tertulis dalam teks cerpen untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif</p>	<p>informasi dalam teks Eksposisi</p> <p>2. Membaca dan Menginterpretasi Informasi dalam teks Eksposisi</p> <p>Teks Cerpen</p> <p>1. Mengevaluasi dan mengkreasi gagasan dari teks cerpen yang disimak.</p> <p>2. Mengidentifikasi makna tersirat dan tersurat dalam teks cerpen yang dibaca. Mempresentasikan gagasan, pikiran, pandangan atau pesan cerpen secara lisan.</p> <p>4. Menulis gagasan dalam bentuk teks cerpen.</p>		<p>a</p> <p>Indonesia Untuk SMA/MA Kelas X, Penerbit Erlangga, 2021</p> <p>2. Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia, Buku Siswa SMA Kelas X. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021</p> <p>3. Buku Bahasa Indonesia lain yang relevan dan berbasis, dan sumber belajar</p>
--	--	--	--	---	---	--	---

<p>3. Berbicara dan Memprese ntasi kan</p>	<p>1.Mengolah 2.Menyajikan 3.Mengkreasi 4.Berkontribusi 5.Mengungkapkan</p>	<p>Penjelasan: Mendeskr isikan suatu ide dengan kata-kata sendiri Men jelas kan alasan, cara , Pros edur Menjelaskan sebuah teori menggunakan data Aplikasi: Menggunaka n keterampilan untuk mengungkapk an sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Empati: Menaruh diri, perasaan, dan penghargaan di posisi orang lain</p>	<p>3.1. Mengkreasi informasi berupa gagasan pikiran perasaan pandangan arahan atau pesan yang akurat dari menyimak teks 3.2. Menginte rpretasi informasi untuk mengungkapk an pendapat pro atau kontra dari teks 3.3. Menulis gagasan pikiran pandangan arahan atau pesan tertulis dalam teks 3.4. Menyimak dan mengkreasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari menyimak berbagai tipe teks 3.5. Mengevaluas i informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan kemarahan atau pesan dari teks 3.6. Mengungkapk an simpati, empati,</p>	<p>3.4. Menyimak dan mengkreasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari menyimak berbagai tipe teks 3.2. Menginterpreta si informasi untuk mengungkapkan pendapat. 3.1. Mengkreasi informasi berupa gagasan pikiran perasaan pandangan arahan atau pesan yang akurat dari menyimak teks. 3.5. Mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan kemarahan atau pesan. 3.8. Mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, perumusan masalah, dan solusi. 3.3. Menulis</p>	<p>2. Mengidenti fikasi informasi dan struktur dari teks diskusi yang dibaca. 3. Mempra ktikkan diskusi. Menulis teks diskusi.</p>	<p>Pengetahu an (TGS, LS, TLS)</p>	<p>4X45</p>	<p>lainnya. 1. Tim Edukatif Kompetensi Berbahasa Indonesia Untuk SMA/MA Kelas X, Penerbit Erlangga, 2021 2. Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia! , Buku Siswa SMA Kelas X. Kementria n Pendidikan, Kebudayaan ,Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 3. Buku Bahasa Indonesi a lain</p>
--	---	---	---	---	--	------------------------------------	-------------	--

			<p>dan penghargaan secara lisan dari teks biografi.</p> <p>3.7. Menulis teks dan menerbitkan hasil tulisan di media.</p> <p>Mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, perumusan masalah, dan solusi.</p>	<p>gagasan pikiran pandangan arahan atau pesan tertulis dalam teks 3.7. Menulis teks dan menerbitkan hasil tulisan di media</p> <p>3.6. Mengungkapkan simpati, empati, dan penghargaan secara lisan dari teks biografi.</p>				<p>yang relevan dan berisbn, 4internet dan sumber belajar lainnya.</p>
4 Menulis	<p>1.Menulis</p> <p>2.Mengalihwahan akan 3.Menerbitkan</p>	<p>Perspektif:</p> <p>Menjelaskan sisi lain dari satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif.</p> <p>Interpretasi:</p> <p>Memaknai sebuah karya dari satu media ke media lain untuk tujuan ekonomi kreatif</p> <p>Aplikasi:</p> <p>Menggunakan keterampilan untuk menulis gagasan,</p>	<p>4.1 Menyimak mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa gagasan pikiran perasaan pandangan arahan atau pesan yang terkandung</p> <p>4.2. Membaca dan mengevaluasi informasi berupa gagasan pikiran pandangan arahan atau pesan dari teks visual dan audio visual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat</p> <p>4.3. Mengolah berbicara dan menyajikan gagasan pikiran pandangan arahan atau pesan</p>	<p>4.1 Menyimak mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa gagasan pikiran perasaan pandangan arahan atau pesan yang terkandung</p> <p>4.2. Membaca dan mengevaluasi informasi berupa gagasan pikiran pandangan arahan atau pesan dari teks visual dan audio visual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat</p> <p>4.3. Mengolah berbicara dan menyajikan gagasan pikiran pandangan arahan atau pesan</p> <p>Menulis gagasan</p>	<p>Teks Puisi</p> <p>1. Mengevaluasi dan mengkreasi gagasan dari menyimak teks puisi.</p> <p>2. Membaca teks puisi</p> <p>3. Menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan atau pesan dalam teks puisi.</p> <p>Mengalihwahanakan teks puisi.</p>	<p>Pengetahuan (TGS, LS, TLS)</p> <p>Keterampilan (PROJEK)</p>	4X45	<p>1. Tim Edukatif Kompetensi Berbahasa Indonesia Untuk SMA/MA Kelas X, Penerbit Erlangga, 2021</p> <p>2. Cerdas Berbahasa dan Bersastra Indonesia , Buku Siswa SMA Kelas X. Kementria</p>

		pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis.	Menulis gagasan pikiran atau pandangan dalam teks anekdot untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan, kreatif	pikiran atau pandangan dalam teks anekdot untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan, kreatif				<p>n Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021</p> <p>3. Buku Bahasa Indonesia lain yang relevan dan berisbn,</p> <p>4internet dan sumber belajar lainnya.</p>
--	--	---	--	--	--	--	--	--

MODUL AJAR
MENGUNGKAP FAKTA ALAM SECARA OBJEKTIF

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:
Satuan Pendidikan	: <u>MODUL GURUKU</u>
Fase / Kelas	: E - X (SEPULUH)
Mata Pelajaran	: BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Prediksi Alokasi Waktu	: 135 MENIT x 3 JP
Tahun Penyusunan	: 20...
Fase	: E
Elemen	: Menyimak
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari menyimak berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.
Elemen	: Membaca dan Memirsa
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari teks deskripsi, laporan, narasi, rekon, eksplanasi, eksposisi dan diskusi, dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati, dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Peserta didik menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan dengan isi teks.
Elemen	: Menulis
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi. Peserta didik mampu menulis teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja. Peserta didik mampu mengalihwahkan satu

	teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.
Elemen	: Berbicara dan Mempresentasikan
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, perumusan masalah dan solusi dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, runtut, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu mengkreasi ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik berkontribusi lebih aktif dalam diskusi dengan mempersiapkan materi diskusi, melaksanakan tugas dan fungsi dalam diskusi. Peserta didik mampu mengungkapkan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan secara kreatif dalam bentuk teks fiksi dan nonfiksi multimodal.

II. KOMPETENSI AWAL

- Mengevaluasi informasi yang tidak akurat dan bias dalam laporan hasil observasi dengan kritis dan reflektif. Memahami dan menganalisis gagasan dalam laporan hasil observasi dengan kritis dan reflektif.
- Memahami informasi pada teks laporan dan menilai akurasi serta kualitas data dalam laporan hasil observasi menggunakan informasi pada teks eksplanasi sebagai pembanding.
- Menulis informasi dalam bentuk laporan hasil observasi secara logis dan etis.
- Mengubah laporan hasil observasi ke dalam format kreatif yang dapat dipublikasikan di media cetak maupun elektronik.
- Mempresentasikan laporan hasil observasi dengan runtut dan menggunakan intonasi yang tepat

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

1. Gawai	4. Buku Teks	7. Handout materi
2. Laptop/Komputer PC	5. Papan tulis/White Board	8.
Infokus/Proyektor/Pointer		
3. Akses Internet	6. Lembar kerja	9. Referensi lain yang mendukung

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengevaluasi informasi yang tidak akurat dan bias dalam laporan hasil observasi dengan kritis dan reflektif. Memahami dan menganalisis gagasan dalam laporan hasil observasi dengan kritis dan reflektif.
- Memahami informasi pada teks laporan dan menilai akurasi serta kualitas data dalam laporan hasil observasi menggunakan informasi pada teks eksplanasi sebagai pembandingan.
- Menulis informasi dalam bentuk laporan hasil observasi secara logis dan etis.
- Mengubah laporan hasil observasi kedalam format kreatif yang dapat dipublikasikan di media cetak maupun elektronik.
- Mempresentasikan laporan hasil observasi dengan runtut dan menggunakan intonasi yang tepat

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mampu mendokumentasikan observasi yang dilakukan agar lebih bermakna dalam bentuk laporan hasil observasi yang objektif.
- Memahami struktur laporan hasil observasi dan kaidah-kaidah bahasa yang digunakan dalam menyusun laporan hasil observasi.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 1

- Seperti apakah laporan hasil observasi yang objektif?
- Bagaimana menggunakan informasi lain untuk mendukung hasil observasi kalian?
- Mengapa laporan hasil observasi harus objektif?

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 2

- Tanyakan kepada siswa pertanyaan berikut: apa yang dapat kalian lakukan untuk meyakinkan bahwa informasi yang kalian temukan telah sesuai dengan fakta yang diketahui masyarakat umum? Guru juga dapat mengembangkan pertanyaan lain.

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 3

- Mengajak siswa untuk menyusun huruf acak dan menebak arti kata tersebut. P-O-L-I-G-A-F-U-S

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 4

- Mengajak siswa untuk bermain permainan “Siapakah Aku?”. Siswa menebak hewan/benda/tempat yang disebutkan ciri-cirinya oleh guru. Guru dapat juga meminta perwakilan siswa untuk menyebutkan ciri-ciri dan siswa lain menebak.

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 5

- Mengajak siswa untuk mengurai teks Mencari Kunang-Kunang di Situ Gunung menjadi peta konsep.

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 6

- Menantang siswa untuk melakukan tongue twister atau pembelit lidah dengan mengucapkan kalimat berikut secara cepat. “Toko-toko di kota kita tutup ketika kita tetap buka toko kita.” Atau “Kuku-kuku kaki kakekku kaku-kaku karena tertusuk paku.”

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusandalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (100 Menit)

- Guru menyiapkan teks Belalang Anggrek yang sudah dibagi menjadi 4–5 bagian ke dalam amplop yang berbeda.
- Bagilah siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4–5 siswa.
- Guru menyampaikan gambaran aktivitas dan penjelasan terkait “tabel prediksi”
- Guru memberikan amplop berisi potongan-potongan teks Belalang Anggrek kepada setiap kelompok.
- Dalam satu kelompok, setiap siswa membacakan isi amplop masing-masing secara bergiliran dan siswa lain menyimak.
- Setelah seluruh siswa membacakan bagian wacananya, siswa mengecek tabel prediksi yang telah diisi dengan informasi yang didapat.
- Siswa mendiskusikan isian tabel prediksi dengan siswa lain. Mereka juga dapat bertukar informasi terkait pernyataan yang didapat.
- Mintalah setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan informasi yang didapat dari wacana yang diperdengarkan.
- Siswa lain menyimak dan menanggapi dengan kritis jika ada perbedaan informasi yang disampaikan.

- Siswa diberi apresiasi oleh guru terkait presentasi yang sudah disampaikan.
- Siswa diperbolehkan membuka buku untuk mengecek informasi yang didapat.
- Siswa diminta untuk menyimak video tentang belalang anggrek yang dapat diakses dengan memindai kode QR pada buku. Guru dapat menayangkan video tersebut di depan kelas jika siswa tidak memungkinkan mengakses video tersebut.
- Siswa membandingkan informasi yang didapat dari teks dengan video yang ditonton.
- Guru mengajak siswa untuk mempelajari materi pada aktivitas 2 tentang struktur teks laporan hasil observasi.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika tidak memahami materi tersebut.
- Secara individu, siswa mengidentifikasi struktur teks Tonggeret yang dibacakan oleh guru (guru dapat merekamnya terlebih dahulu)
- Siswa mendiskusikan hasil jawaban mereka dalam kelompok.
- Beberapa perwakilan siswa menyampaikan hasil diskusinya.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan menyampaikan kunci jawaban
- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.
- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Kegiatan Penutup (20 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (100 Menit)

- Arahkan siswa untuk melakukan kegiatan pra-membaca sebagai berikut.

- Tuliskan judul teks yang akan kalian baca.
- Tuliskan pertanyaan “Adik Simba” (Apa, di Mana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana) yang muncul saat kalian membaca judul Teks
- Minta siswa untuk membaca teks “Kunang-Kunang” secara komprehensif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan siswa lain.
- Setelah membaca, siswa melakukan aktivitas sebagai berikut.
 - Siswa menukar pertanyaan dibuat dengan pertanyaan siswa lain.
 - Siswa saling menjawab pertanyaan.
 - Siswa menuliskan informasi penting dari jawaban tersebut.
 - Siswa membuat ringkasan dari informasi yang didapat
- Siswa dan guru membahas jawaban
- Siswa diajak membaca teks eksplanasi “Kunang-Kunang yang Perlahan Menghilang” untuk membandingkan informasi yang terdapat pada teks dengan informasi pada teks “Kunang-Kunang” yang telah dibaca sebelumnya.
- Siswa mengisi tabel 1.4 pada buku siswa
- Siswa dan guru membahas hasil jawaban pada tabel.
- Siswa dapat diminta untuk mencari sumber informasi lain yang berkaitan dengan tema.

Kegiatan Penutup (20 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-3

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (100 Menit)

- Guru mengaitkan pemahaman siswa terkait struktur teks laporan hasil observasi dengan materi yang akan dipelajari mengenai struktur laporan hasil observasi yang disajikan secara ilmiah.
- Guru menggunakan metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) dalam kegiatan membaca;
 - Survey: Siswa menuliskan judul teks yang akan dibahas.
 - Question: Siswa membuat pertanyaan “Adiksimba” (Apa, Di Mana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana) dari judul teks.
 - Read: Siswa membaca teks “Mencari Kunang-Kunang di Situ Gunung” dan mencari jawaban dari pertanyaan yang dibuat.
 - Recite: Siswa menuliskan informasi dan frasa penting dari jawaban pertanyaan.
 - Review: Siswa membuat ringkasan dari setiap paragraf/bagian teks.
- Perwakilan siswa menyampaikan ringkasan teks untuk kemudian ditanggapi oleh siswa lain jika terdapat perbedaan informasi yang didapatkan.
- Siswa mengidentifikasi perbedaan penggunaan bahasa dan struktur teks laporan hasil observasi populer dan ilmiah.
- Guru mengaitkan penggunaan istilah-istilah ilmiah dalam teks “Mencari Kunang-Kunang di Situ Gunung” dengan materi yang akan dipelajari terkait berbagai cara memahami arti atau makna kata ilmiah yang jarang diketahui.
- Siswa mempelajari cara-cara memahami arti atau makna kata ilmiah yang jarang diketahui.
- Dengan bimbingan guru, siswa mengeksplor penggunaan KBBI dan esaurus daring.
- Siswa mencari arti/makna kata dari beberapa istilah ilmiah yang terdapat di buku siswa dengan berbagai cara yang sudah dipelajari.
- Siswa dan guru membahas latihan yang diberikan.
- Siswa diberi apresiasi oleh guru terkait latihan yang sudah dikerjakan.
- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.
- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Kegiatan Penutup (20 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusandalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (100 Menit)

- Siswa diberi kesempatan untuk membaca dan memahami materi sertamencari informasi lain terkait materi dari sumber lain.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masihkurang paham.
- Guru meminta siswa mengerjakan latihan.
- Siswa dan guru membahas jawaban.
- Siswa lain menyimak dan menanggapi dengan kritis jika ada perbedaanpendapat yang disampaikan.
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan menyampaikan kunci jawaban.
- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya ataumenyampaikan pendapat.
- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Kegiatan Penutup (20 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-5

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusandalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (100 Menit)

- Guru mengajak siswa menentukan objek observasi. Siswa diarahkan untuk memilih objek observasi yang ada di sekolah.
- Siswa membuat rencana rincian hal-hal yang akan diamati dari objek observasi. Siswa dapat menggunakan contoh peta konsep pada kegiatan pemantik.
- Siswa diberi waktu untuk melakukan observasi di sekitar lingkungan sekolah. Arahkan siswa untuk mendokumentasikan kegiatan dan objek observasi jika memiliki alat dokumentasi.
- Siswa mengembangkan informasi yang didapat selama observasi menjadi sebuah teks laporan hasil observasi.
- Siswa diarahkan juga membandingkan informasi yang didapat di lapangan dengan informasi dari sumber lain yang relevan.
- Siswa menilai sendiri tulisannya dengan menggunakan instrumen yang terdapat pada buku paket siswa.
- Guru memberikan masukan terkait isi dan teknis penulisan kepada siswa.
- Siswa merevisi tulisannya sesuai dengan masukan yang diberikan guru.
- Siswa memajang hasil tulisannya di meja agar siswa lain dapat memberimaksudkan atau komentar.
- Siswa diberi apresiasi oleh guru terkait latihan yang sudah dikerjakan.
- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.
- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Kegiatan Penutup (20 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-6

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (100 Menit)

- Guru mengajak siswa untuk mengamati informasi yang terdapat pada infografik Kunang-kunang si Terang yang Terancam Punah.
- Siswa diminta membuat tiga paragraf singkat yang berisi deskripsi umum, deskripsi bagian, dan manfaat berdasarkan informasi yang didapat dari infografik.
- Siswa diminta mempresentasikan teksnya. Siswa lain menanggapi jika ada perbedaan atau ingin menguatkan pendapat.
- Selama presentasi, siswa diminta juga untuk mengamati cara presentasinya secara umum.
- Guru memberi apresiasi dan membahas sekilas tentang cara presentasi yang dilakukan oleh siswa.
- Guru menyampaikan materi tentang teknik mengatur intonasi dalam presentasi disertai pemodelan.
- Siswa diminta untuk mempresentasikan laporan hasil observasi yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya dengan menggunakan media bantu berupa scrap book atau power point sesuai dengan kondisi siswa.
- Guru meminta siswa untuk melakukan penilaian antarteman terhadap presentasi yang dilakukan dengan menggunakan instrumen yang dibagikan guru. Mintalah mereka menempelkan komentarnya pada scrap book yang dipajang di kelas.
- Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya terkait pelajaran hari ini.
- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Kegiatan Penutup (20 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN/PENILAIAN

Penilaian Pembelajaran 1

Tabel 1.1 Rubrik penilaian identifikasi struktur teks LHO

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1

1	Pemahaman isi teks	Siswa mampu mengidentifikasi seluruh struktur teks dengan benar.	Siswa salah mengidentifikasi satu struktur teks.	Siswa salah mengidentifikasi dua struktur teks.	Siswa salah mengidentifikasi seluruh struktur teks.
2	Kemampuan menyampaikan alasan	Siswa mampu menyampaikan seluruh alasan yang disampaikan dengan logis.	Siswa mampu menyampaikan sebagian alasan yang disampaikan dengan logis.	Siswa menyampaikan alasan, tetapi tidak logis.	Siswa tidak menyampaikan alasan

Penilaian Pembelajaran 2

a. Jenis: Tes

b. Bentuk: Tes Tulis

c. Instrumen: Uraian

Bandingkan informasi yang terdapat pada teks “Kunang-Kunang” dengan informasi pada teks “Kunang-Kunang yang Perlahan Menghilang”. Isilah hasil identifikasimu pada tabel 1.4!

d. Rubrik

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Pemahaman isi teks	Siswa mampu mengidentifikasi seluruh struktur teks dengan benar.	Siswa salah mengidentifikasi satu struktur teks.	Siswa salah mengidentifikasi dua struktur teks.	Siswa salah mengidentifikasi seluruh struktur teks.
2	Kemampuan menyampaikan alasan	Siswa mampu menyampaikan seluruh alasan yang disampaikan dengan logis.	Siswa mampu menyampaikan sebagian alasan yang disampaikan dengan logis.	Siswa menyampaikan alasan, tetapi tidak logis.	Siswa tidak menyampaikan alasan
$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 8}} \right) 100$					

Penilaian Pembelajaran 3

a. Jenis: Tes

b. Bentuk: Tes Tulis

c. Instrumen: Uraian

Sekarang, carilah makna istilah-istilah berikut dengan menggunakan cara-cara di atas lalu buatlah kalimat lain dengan kata tersebut!

- 1) Abdomen
- 2) Bioindikator
- 3) Bioluminescence
- 4) Habitat
- 5) Membran
- 6) Nocturnal
- 7) Ooteka
- 8) Populasi
- 9) Predator
- 10) Pronotum

d. Rubrik:

Tabel 1.3 Rubrik penilaian mencari arti/makna kata dari berbagai referensi

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria		
		Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Ketepatan arti/makna kata	Siswa memberikan arti/makna kata yang tepat dan sesuai dengan konteks penggunaan.	Siswa memberikan arti/makna kata yang kurang tepat/tidak sesuai dengan konteks penggunaan.	Siswa memberikan arti/makna kata yang tidak tepat.
2	Kemampuan menggunakan referensi	Siswa mencari arti/makna kata dengan menggunakan lebih dari dua cara.	Siswa mencari arti/makna kata dengan menggunakan dua cara.	Siswa mencari arti/makna kata dengan menggunakan satu cara.
$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 6}} \right) 100$				

Penilaian Pembelajaran 4

a. Jenis: Tes

b. Bentuk: Tes Tulis

c. Instrumen: Uraian

- 1) Tuliskanlah kalimat definisi dan kalimat deskripsi yang terdapat pada teks “Kunang-Kunang” dan Kunang-Kunang yang Perlahan Menghilang”!
- 2) Carilah kesalahan penulisan kata berimbuhan di- pada teks “Kunang-Kunang yang Perlahan Menghilang”!

- 3) Ubahlah informasi berikut menjadi kutipan tidak langsung. Lalu, tuliskanlah sumber kutipan tersebut sesuai dengan aturan!

Informasi 1

Semut rangrang bukan sembarang semut. Mereka unik dan berbedadar jenis semut lainnya. Manusia telah menggunakan jasa mereka dalam perkebunan berabad-abad yang lalu. Tercatat, sekitar tahun 300 Masehi di Canton (China), semut ini digunakan untuk mengusir hama pada tanaman jeruk. Orang mengambil sarang-sarang semut ini dari hutan, memperjualbelikannya, lalu meletakkannya di pohon-pohon jeruk jenis unggul. Teknik yang sama tetap dilakukan sampai abad ke-12, dan masih diterapkan di selatan China sampai saat ini.

Sumber informasi:

Mengenal Serangga di Sekitar Kita karya S. Djoewari yang diterbitkan oleh Alprin pada tahun 2020. Informasi tersebut terdapat pada halaman 58.

Informasi 2

Pengetahuan yang rendah yang dimiliki oleh petani apel tentang penggunaan pestisida yang dilakukan secara intensif memberikan peluang mereka untuk bertindak atau berperilaku tidak baik terhadap lingkungannya. Kurangnya pengetahuan mereka tentang serangga polinator yang berfungsi membantu penyerbukan, menyebabkan banyak serangga yang disemprot dengan pestisida. Kurangnya pengetahuan petani apel tentang manfaat tumbuhan penutup tanah tertentu yang merupakan habitat serangga polinator, membuat mereka menyangi semua tumbuhan penutup tanah dan menjadikannya makanan ternak.

Sumber informasi:

Buku Serangga Polinator karya Budi Purwantiningsih yang diterbitkan oleh Universitas Brawijaya Press pada tahun 2014. Informasi tersebut terdapat pada Halaman 101 s.d. 102.

d. Rubrik:

- 1) Mencari kalimat definisi dan kalimat deskripsi

Jawaban benar nilai 1

Jawaban salah nilai 0

- 2) Mencari kesalahan penulisan imbuhan di-

Jawaban benar nilai 1

Jawaban salah nilai 0

- 3) Mengubah informasi yang didapat menjadi kutipan tidak langsung

Tabel 1.5 Rubrik penilaian mengubah informasi menjadi kutipan langsung

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1

1	Kemampuan parafrasa	Struktur kalimat dandiksi sangat berbeda dengan informasi awal, tetapi maknanya tetap sama.	Struktur kalimat dandiksi agak berbeda dengan informasi awal, tetapi maknanya tetap sama.	Struktur kalimat dandiksi agak berbeda dengan informasi awal, tetapi maknanya berubah.	Struktur kalimat dandiksi hampir sama dengan informasi awal dan maknanya berubah.
2	Kemampuan menuliskan sumber referensi	2		1	
		Siswa menuliskan sumber referensi dengan tepat.		Siswa tidak tepat dalam menuliskan sumber referensi.	
$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 6}} \right) 100$					

Penilaian Pembelajaran 5

Tabel 1.6 Rubrik penilaian menulis LHO

Pernyataan	Ya	Tidak
Penulisan judul diawali dengan huruf kapital, kecuali pada kata depan	1	0
Judul tidak diakhiri dengan tanda titik	1	0
Laporan memuat definisi umum	1	0
Laporan memuat deskripsi per bagian	1	0
Laporan memuat deskripsi manfaat	1	0
Informasi yang disampaikan bersifat objektif	1	0
Penulisan kata berimbuhan di- dengan kata depan di sudah tepat	1	0
Terdapat kalimat definisi dan kalimat deskripsi	1	0
Jika menggunakan referensi dari sumber lain, penulisan kutipan dan sumber kutipan sudah ditulis dengan tepat	1	0
Total	9	0
$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 9}} \right) 100$		

Penilaian Pembelajaran 6

Tabel 1.7 Rubrik penilaian presentasi

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1

1	Sistematika presentasi	Materi presentasi disajikan secara runtut.	Materi presentasi disajikan secara runtut, tetapi kurang sistematis.	Materi presentasi disajikan secara kurang runtut, tetapi tidak sistematis.	Materi presentasi disajikan secara tidak runtut, tetapi tidak sistematis.
2	Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan cukup mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan agak sulit dipahami.	Bahasa yang digunakan sangat sulit dipahami.
3	Ketepatan intonasi dan kejelasan artikulasi	Intonasi tepat dan artikulasi jelas.	Intonasi kurang tepat, tetapi artikulasi jelas.	Intonasi kurang tepat dan artikulasi kurang jelas.	Intonasi tidak tepat dan artikulasi tidak jelas.
$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 12}} \right) 100$					

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Siswa dapat mencari video atau sumber informasi lain di internet tentang tonggeret. Siswa pun dapat membandingkan informasi pada buku teks dengan informasi dari sumber lain tersebut. Sebelumnya, bimbinglah siswa agar dapat memilih video atau informasi yang tepat untuk diakses. Panduan berikut dapat menjadi acuan awal
 - a. Masukkan kata kunci yang spesifik berkaitan dengan tema yang dibahas.
 - b. Pilihlah situs atau laman yang dibuat oleh lembaga pemerintah atau lembaga lain yang tepercaya. Situs dengan lembaga pemerintah biasanya diakhiri dengan “.go.id”. Adapun situs yang dikeluarkan oleh pihak sekolah atau kampus biasanya diakhiri dengan domain (ranah) “.sch.id” atau “.ac.id”
 - c. Hindari “meng-klik” iklan atau pemberitahuan yang muncul secara tiba-tiba (*pop-up*).
 - d. Segera tutup laman jika menampilkan gambar ataupun video yang kurang pantas.
- Siswa dapat mengidentifikasi kalimat definisi dan kalimat deskripsi, mencari kesalahan penulisan imbuhan di-, dan menganalisis cara pengutipan pada teks lain.
- Siswa dapat mengubah teks laporan hasil observasi yang telah dibuat menjadi scrap book atau buku tempel yang terdapat pada aktivitas “kreativitas” di buku siswa. Siswa yang memiliki laptop/komputer dapat membuat buku tempel dalam bentuk digital menggunakan power point, sway, ataupun aplikasi lainnya.

- Siswa dapat diminta untuk mengamati cara presentasi para tokoh publik maupun para pembawa acara melalui media yang ada.

Remedial

- Siswa diminta untuk menjawab secara lisan mengenai kegiatan pembelajaran hari ini. Guru dapat memberikan skala 0–100 yang dapat dipilih siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi maupun aktivitas yang telah dilakukan.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

1. Apakah kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik?
2. Apa momen paling berkesan saat proses kegiatan pembelajaran?
3. Apa tantangan yang dihadapi saat proses kegiatan pembelajaran?
4. Bagaimana cara mengatasi tantangan tersebut?

Refleksi Peserta Didik:

Tandai kegiatan yang sudah dilakukan atau pengetahuan yang sudah dipahami dengan tanda centang (√).

Tabel Refleksi Pembelajaran

Pada Bab 1 ini	Sudah dapat	Masih perlu belajar lagi	Rencana tindak lanjut
Peserta didik paham cara mendokumentasikan kegiatan observasi			
Peserta didik paham dan mampu mengenal pengertian dan tujuan teks laporan hasil observasi.			
Peserta didik paham dan mampu mengenal struktur laporan hasil observasi.			
Peserta didik paham dan mampu mengakses informasi dalam teks laporan hasil observasi tulis maupun lisan.			
Peserta didik paham dan mampu membedakan cara penulisan kata berimbuhan di- dengan kata depan di.			
Peserta didik mampu mempresentasikan laporan hasil observasi.			
Peserta didik mampu menuliskan laporan hasil observasi.			

Peserta didik mampu mengidentifikasi faktadan opini dalam novel.			
--	--	--	--

Hitunglah persentase penguasaan materi kalian dengan rumus berikut:

$$\frac{\text{Jumlah materi yang kalian kuasai}}{\text{jumlah seluruh materi}} \times 100\%$$

1. Jika 70—100% materi di atas sudah dikuasai, peserta didik diberi aktivitas pengayaan.
2. Jika materi yang dikuasai masih di bawah 70%, peserta didik mendiskusikankegiatan remedial yang dapat dilakukan dengan guru.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD adalah panduan dalam melakukan aktivitas pembelajaran, yaitu:

Kelas/Semester : X /

Mata Pelajaran :

Hari/Tanggal :

Nama siswa :

Materi pembelajaran :

.....

.....

Penilaian Pembelajaran 1

Tabel 1.1 Rubrik penilaian identifikasi struktur teks LHO

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Pemahaman isi teks	Siswa mampu mengidentifikasi seluruh struktur teks dengan benar.	Siswa salah mengidentifikasi satu struktur teks.	Siswa salah mengidentifikasi dua struktur teks.	Siswa salah mengidentifikasi seluruh struktur teks.
2	Kemampuan menyampaikan alasan	Siswa mampu menyampaikan seluruh alasan yang disampaikan dengan logis.	Siswa mampu menyampaikan sebagian alasan yang disampaikan dengan logis.	Siswa menyampaikan alasan, tetapi tidak logis.	Siswa tidak menyampaikan alasan

Penilaian Pembelajaran 2

- a. Jenis: Tes
- b. Bentuk: Tes Tulis
- c. Instrumen: Uraian

Bandungkan informasi yang terdapat pada teks “Kunang-Kunang” dengan informasi pada teks “Kunang-Kunang yang Perlahan Menghilang”. Isilah hasil identifikasimu pada tabel 1.4!

- d. Rubrik

No	Aspek	Nilai dan Kriteria
----	-------	--------------------

	Penilaian	Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Pemahaman isi teks	Siswa mampu mengidentifikasi seluruh struktur teks dengan benar.	Siswa salah mengidentifikasi satu struktur teks.	Siswa salah mengidentifikasi dua struktur teks.	Siswa salah mengidentifikasi seluruh struktur teks.
2	Kemampuan menyampaikan alasan	Siswa mampu menyampaikan seluruh alasan yang disampaikan dengan logis.	Siswa mampu menyampaikan sebagian alasan yang disampaikan dengan logis.	Siswa menyampaikan alasan, tetapi tidak logis.	Siswa tidak menyampaikan alasan
Nilai = ((Jumlah nilai yang didapat)/[Nilai maksimal: 8]) 100					

Penilaian Pembelajaran 3

a. Jenis: Tes

b. Bentuk: Tes Tulis

c. Instrumen: Uraian

Sekarang, carilah makna istilah-istilah berikut dengan menggunakan cara-cara di atas lalu buatlah kalimat lain dengan kata tersebut!

- 1) Abdomen
- 2) Bioindikator
- 3) Bioluminescence
- 4) Habitat
- 5) Membran
- 6) Nocturnal
- 7) Ooteka
- 8) Populasi
- 9) Predator
- 10) Pronotum

d. Rubrik:

Tabel 1.3 Rubrik penilaian mencari arti/makna kata dari berbagai referensi

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria		
		Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Ketepatan arti/makna kata	Siswa memberikan arti/ makna kata yang tepat dan sesuai dengan konteks	Siswa memberikan arti/makna kata yang kurang tepat/tidak sesuai dengan konteks	Siswa memberikan arti/makna kata yang tidak tepat.

		penggunaan.	penggunaan.	
2	Kemampuan menggunakan referensi	Siswa mencari arti/makna kata dengan menggunakan lebih dari dua cara.	Siswa mencari arti/makna kata dengan menggunakan dua cara.	Siswa mencari arti/makna kata dengan menggunakan satu cara.
$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 6}} \right) 100$				

Penilaian Pembelajaran 4

a. Jenis: Tes

b. Bentuk: Tes Tulis

c. Instrumen: Uraian

- 1) Tuliskanlah kalimat definisi dan kalimat deskripsi yang terdapat pada teks “Kunang-Kunang” dan Kunang-Kunang yang Perlahan Menghilang”!
- 2) Carilah kesalahan penulisan kata berimbuhan di- pada teks “Kunang-Kunang yang Perlahan Menghilang”!
- 3) Ubahlah informasi berikut menjadi kutipan tidak langsung. Lalu, tuliskanlah sumber kutipan tersebut sesuai dengan aturan!

Informasi 1

Semut rangrang bukan sembarang semut. Mereka unik dan berbeda dar jenis semut lainnya. Manusia telah menggunakan jasa mereka dalam perkebunan berabad-abad yang lalu. Tercatat, sekitar tahun 300 Masehi di Canton (China), semut ini digunakan untuk mengusir hama pada tanaman jeruk. Orang mengambil sarang-sarang semut ini dari hutan, memperjualbelikannya, lalu meletakkannya di pohon-pohon jeruk jenis unggul. Teknik yang sama tetap dilakukan sampai abad ke- 12, dan masih diterapkan di selatan China sampai saat ini.

Sumber informasi:

Mengenal Serangga di Sekitar Kita karya S. Djoewari yang diterbitkan oleh Alprin pada tahun 2020. Informasi tersebut terdapat pada halaman 58.

Informasi 2

Pengetahuan yang rendah yang dimiliki oleh petani apel tentang penggunaan pestisida yang dilakukan secara intensif memberikan peluang mereka untuk bertindak atau berperilaku tidak baik terhadap lingkungannya. Kurangnya pengetahuan mereka tentang serangga pollinator yang berfungsi membantu penyerbukan, menyebabkan banyak serangga yang disemprot dengan pestisida. Kurangnya pengetahuan petani apel tentang manfaat tumbuhan penutup tanah tertentu yang merupakan habitat serangga polinator, membuat mereka menyangi semua tumbuhan penutup tanah dan menjadikannya makanan ternak.

Sumber informasi:

Buku Serangga Polinator karya Budi Purwantiningsih yang diterbitkan oleh Universitas Brawijaya Press pada tahun 2014. Informasi tersebut terdapat pada Halaman 101 s.d. 102.

d. Rubrik:

1) Mencari kalimat definisi dan kalimat deskripsi

Jawaban benar nilai 1

Jawaban salah nilai 0

2) Mencari kesalahan penulisan imbuhan di-

Jawaban benar nilai 1

Jawaban salah nilai 0

3) Mengubah informasi yang didapat menjadi kutipan tidak langsung

Tabel 1.5 Rubrik penilaian mengubah informasi menjadi kutipan langsung

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Kemampuan parafrasa	Struktur kalimat dan diksi sangat berbeda dengan informasi awal, tetapi maknanya tetap sama.	Struktur kalimat dan diksi agak berbeda dengan informasi awal, tetapi maknanya tetap sama.	Struktur kalimat dan diksi agak berbeda dengan informasi awal, tetapi maknanya berubah.	Struktur kalimat dan diksi hampir sama dengan informasi awal dan maknanya berubah.
2	Kemampuan menuliskan sumber referensi	2		1	
		Siswa menuliskan sumber referensi dengan tepat.		Siswa tidak tepat dalam menuliskan sumber referensi.	
$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 6}} \right) 100$					

Penilaian Pembelajaran 5

Tabel 1.6 Rubrik penilaian menulis LHO

Pernyataan	Ya	Tidak
Penulisan judul diawali dengan huruf kapital, kecuali pada kata depan	1	0
Judul tidak diakhiri dengan tanda titik	1	0
Laporan memuat definisi umum	1	0
Laporan memuat deskripsi per bagian	1	0
Laporan memuat deskripsi manfaat	1	0

Informasi yang disampaikan bersifat objektif	1	0
Penulisan kata berimbuhan di- dengan kata depan di sudah tepat	1	0
Terdapat kalimat definisi dan kalimat deskripsi	1	0
Jika menggunakan referensi dari sumber lain, penulisan kutipan dan sumber kutipan sudah ditulis dengan tepat	1	0
Total	9	0
Nilai = ([Jumlah nilai yang didapat]/[Nilai maksimal: 9]) 100		

Penilaian Pembelajaran 6

Tabel 1.7 Rubrik penilaian presentasi

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Sistematika presentasi	Materi presentasi disajikan secara runtut.	Materi Presentasi disajikan secara runtut, tetapi kurang sistematis.	Materi Presentasi disajikan secara kurang runtut, tetapi tidak sistematis.	Materi Presentasi disajikan secara tidak runtut, tetapi dan tidak sistematis.
2	Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan cukup mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan agak sulit dipahami.	Bahasa yang digunakan sangat sulit dipahami.
3	Ketepatan intonasi dan kejelasan artikulasi	Intonasi tepat dan artikulasi jelas.	Intonasi kurang tepat, tetapi artikulasi jelas.	Intonasi kurang tepat dan artikulasi kurang jelas.	Intonasi tidak tepat dan artikulasi tidak jelas.
Nilai = ([Jumlah nilai yang didapat]/[Nilai maksimal: 12]) 100					

Lampiran 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Beberapa novel di bawah ini menceritakan tentang perjalanan tokoh kesuatu tempat. Laporan hasil observasimu dapat saja diubah menjadi ceritaseperti yang ada di novel-novel berikut:

1. Perjalanan ke Atap Dunia karya Daniel Mahendra
2. The Naked Traveller karya Trinity
3. 5 cm karya Donny Dhingantoro

4. Rengganis: Altitude 3088 karya Azzura Dayana

Meskipun novel tergolong ke dalam cerita fiksi, beberapa hal dalam cerita dapat juga bersifat faktual. Hal yang bersifat faktual dalam novel biasanya muncul saat cerita diangkat dari sebuah peristiwa sejarah atau mengambil latar yang berkaitan dengan sebuah tempat yang benar-benar ada.

Lampiran 3

GLOSARIUM

Toraks Abdomen,
Predator polifagus,
Membran Nokturnal,
Tungkai,
Kopula,
Intonasi,
Tempo,

Lampiran 4

DAFTAR PUSTAKA

- Buku paket bahasa Indonesia kelas X
- KBBI
- PUEBI
- Ensiklopedia
- Google Cendekia
- Youtube
- Televisi
- Radio

MODUL AJAR
MENGUNGKAPKAN KRITIK LEWAT SENYUMAN

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun :
.....
.....

Satuan Pendidikan : **SMA [MODUL GURUKU](#)**

Kelas / Fase : **X (Sepuluh) /E**

Mata Pelajaran : **Bahasa dan Sastra Indonesia**

Prediksi Alokasi Waktu : **120 Menit x 6 JP**

Tahun Penyusunan : **20...**

II. KOMPETENSI AWAL

- Menulis teks eksposisi hasil penelitian sederhana sebagai sumber penyampaian kritik sosial yang akurat
- Menulis teks anekdot dengan informasi yang akurat dan merujuk pada sumber-sumber informasi yang valid dalam bentuk media kreatif.
- Menampilkan lawakan tunggal (stand up comedy) sebagai sarana menyampaikan kritik terhadap fenomena yang terjadi dengan memperhatikan kesantunan dalam berbicara maupun bersikap.
- Mengevaluasi gagasan dan pesan yang disampaikan dalam teks monolog lawakan tunggal secara kritis dan reflektif.
- Menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati, dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual yang dipirsa.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global, bergotong royong, bernalar kritis.

IV. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|---------------------------|----------------------------|----------------------------------|
| 1. Gawai | 4. Laptop/Komputer PC | 7. Handout materi |
| 2. Buku Teks | 5. Papan tulis/White Board | 8. |
| Infokus/Proyektor/Pointer | | |
| 3. Akses Internet | 6. Lembar kerja | 9. Referensi lain yang mendukung |

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menyimak teks anekdot aural agar dapat mengevaluasi gagasan dan pesan yang disampaikan dalam teks monolog lawakan tunggal secara kritis dan reflektif.
- Memirsa teks anekdot agar dapat menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati, dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual yang dipirsa. Menggunakan kaidah-kaidah bahasa yang digunakan dalam menyampaikan kritik sosial
- Menulis teks eksposisi hasil penelitian sederhana sebagai sumber penyampaian kritik sosial yang akurat dan menulis teks anekdot dengan informasi yang akurat dan merujuk pada sumber-sumber informasi yang valid dalam bentuk media kreatif.
- Menampilkan lawakan tunggal (stand up comedy) sebagai sarana menyampaikan kritik terhadap fenomena yang terjadi dengan memperhatikan kesantunan dalam berbicara maupun bersikap.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Memahami teks anekdot sebagai salah satu cara dalam menyampaikan kritik.
- Dapat membuat teks anekdot untuk menyampaikan gagasan secara kritis dan santun berdasarkan fenomena sosial yang terjadi di sekitar.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 1

- Bagaimana memilih sumber yang dapat dipercaya dalam menyampaikan kritik?
- Apa yang dimaksud berpikir kritis?
- Bagaimana menyampaikan kritik secara santun dan bertanggung jawab?

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 2

- Meminta perwakilan siswa untuk menceritakan kisah lucu atau lawakan tunggal dan bersama-sama mengidentifikasi struktur teksnya.

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 3

- Mengajak siswa untuk mengisi kreasi dialog pada komik.

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 4

- Mengajak siswa untuk mengubah komik pada kegiatan pemantik sebelumnya menjadi cerita berbentuk paragraf.

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 5

- Mengajak siswa untuk mengubah komik pada kegiatan pemantik sebelumnya menjadi cerita berbentuk paragraf.

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 6

- Menantang siswa untuk menampilkan teks anekdot yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya.

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Siswa membentuk kelompok berpasangan.
- Siswa menyimak teks lawakan tunggal “Liburan Kuli Bangunan” dan mengisi tabel 2.1 yang terdapat pada buku siswa
- Siswa dibimbing guru menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- Pembicara membacakan isian tabel dan pendengar menyimak/mengoreksi apa yang disampaikan pembicara.
- Siswa bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar jadi pendengar dan sebaliknya.
- Siswa secara berpasangan menganalisis penyampaian pada teks anekdot dengan menjawab pertanyaan “diskusi lanjutan” pada tabel 2.1
- Siswa dan guru menyimpulkan hasil kegiatan.
- Guru menyampaikan materi struktur teks anekdot beserta contohnya.
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami.
- Siswa menganalisis struktur teks yang diperdengarkan dengan menggunakan tabel yang terdapat pada buku siswa.
- Beberapa perwakilan siswa menyampaikan hasil analisisnya dan siswa lain menanggapi.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Guru menyampaikan materi terkait pentingnya mencari informasi faktual sebagai dasar dalam menyampaikan kritik yang dimulai dengan mengidentifikasi fakta dan opini yang terdapat pada teks.
- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok asal yang terdiri dari tiga anggota. Setiap siswa dalam kelompok mendapat tiga nomor yang berbeda: 1, 2, dan 3.
- Siswa membuat kelompok ahli yang terdiri dari siswa dengan nomor yang sama.
- Kelompok 1 mengidentifikasi informasi yang terdapat pada komik “Ponsel Mencandu”, kelompok 2 mengidentifikasi informasi pada teks berita “Pasien Lupa Orang Tua karena Kecanduan Ponsel”, dan kelompok 3 menelaah informasi pada berita “Pasien Anak Kecanduan Ponsel Bertambah di RS Jiwa Solo”.
- Siswa kembali ke kelompok asal dan mendiskusikan informasi yang mereka dapatkan dari tiga teks tersebut menggunakan tabel 2.3 pada buku siswa.
- Secara bergiliran, perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya.
- Siswa mendapatkan tanggapan dari siswa lain.
- Siswa dan guru menyimpulkan jawaban dan mengaitkannya dengan materi yang disampaikan di awal.
- Siswa diberi apresiasi oleh guru terkait latihan yang sudah dikerjakan.
- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-3

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Guru menyiapkan materi yang sudah dibagi menjadi empat bagian ke dalam amplop yang berbeda.
- Bagilah siswa ke dalam beberapa “kelompok asal” yang terdiri atas empat siswa.
- Setiap siswa dalam satu kelompok diberi nomor 1–4.
- Siswa diminta untuk membentuk “kelompok ahli” yang terdiri dari siswa yang mendapatkan nomor yang sama.
- Guru memberikan masing-masing satu amplop berbeda kepada setiap “kelompok ahli”.
- Siswa dalam kelompok ahli mempelajari materi yang didapat dalam kelompoknya.
- Siswa kembali membentuk “kelompok asal”.
- Siswa menggabungkan dan mendiskusikan materi yang didapat dari setiap “kelompok ahli”.
- Setiap perwakilan kelompok mempresentasikan informasi yang didapat.
- Siswa lain menyimak dan menanggapi dengan kritis jika ada perbedaan informasi yang disampaikan.
- Siswa diberi apresiasi oleh guru terkait presentasi yang sudah disampaikan.
- Siswa diperbolehkan membuka buku untuk mengecek informasi yang didapat.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-4

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran

- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Siswa diajak untuk menjawab pertanyaan esensial terkait tema yang diberikan guru.
- Siswa menentukan topik penelitian berdasarkan jawaban-jawaban pertanyaan esensial. Siswa diarahkan untuk memilih topik yang ada di sekitar kehidupan mereka.
- Siswa menyusun rancangan rencana proyek yang berisi tujuan penelitian, target responden, daftar pertanyaan, teknik pengambilan data, pembuatan instrumen, dan penentuan jadwal kegiatan. Siswa dapat menggunakan tabel 2.4 pada buku siswa untuk merancang hal tersebut.
- Siswa melakukan pengumpulan data dengan menggunakan instrumen yang telah disusun (angket/wawancara).
- Siswa mengolah data yang didapat menjadi sebuah teks eksposisi laporan atau infografik.
- Siswa mendapat masukan terkait isi dan teknis penulisan dari guru.
- Siswa merevisi tulisannya sesuai masukan yang diberikan guru.
- Siswa memajang hasil tulisannya di meja agar siswa lain dapat memberi masukan atau komentar.
- Siswa diberi apresiasi oleh guru terkait proyek yang sudah dikerjakan.
- Siswa bertanya atau menyampaikan pendapat.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-5

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Guru mengajak siswa menelaah berbagai infografis atau teks eksposisi hasil penelitian yang disajikan sebagai stimulus bagi siswa untuk membuat teks anekdot.
- Siswa membuat komik potongan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan pada buku siswa
- Guru memberikan masukan terkait hasil karya siswa.
- Siswa merevisi komik sesuai masukan yang diberikan guru.
- Siswa memajang hasil karyanya agar siswa lain dapat memberi masukan atau komentar.
- Siswa diberi apresiasi oleh guru terkait latihan yang sudah dikerjakan.
- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-6

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Siswa mempelajari istilah yang terdapat dalam naskah lawakan tunggal.
- Siswa diberi rambu-rambu terkait video lawakan tunggal yang pantas untuk dibuat.
- Siswa diarahkan untuk mencari referensi contoh-contoh video lawakan tunggal dari berbagai sumber.
- Siswa diminta menyusun naskah lawakan tunggal.
- Siswa menampilkan lawakan tunggal yang dibuat.
- Selama presentasi, siswa diminta juga untuk mengamati cara presentasi temannya secara umum.
- Guru memberi apresiasi dan membahas sekilas tentang cara presentasi yang dilakukan oleh siswa.

- Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya terkait pelajaran hari ini.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN

a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kebhinekaan Global, Mandiri, Bernalar Kritis, Gotong Royong dan Kreatif (*Instrumen Terlampir*)

b) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada Capaian Pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes tertulis (*Instrumen Terlampir*)

c) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada Capaian Pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek (*Instrumen Terlampir*)

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Siswa dapat mencari video lawakan tunggal lain untuk dianalisis. Sebelumnya, guru mengarahkan mereka cara mencari video yang tepat dengan memberikan rambu-rambu berikut:
 - a. carilah video dengan memasukkan kata kunci yang spesifik pada laman pencarian (contoh: “video stand up comedy tema pendidikan” atau “stand up comedy anak sekolah”),
 - b. pastikan video tidak mengandung unsur SARA, dan
 - c. pastikan video tidak menampilkan adegan kekerasan ataupun pornoaksi.
- Siswa dapat diminta untuk membandingkan informasi pada komik “Yang Penting Keren” dengan informasi pada sumber akurat berupa berita yang mendukung.
- Siswa dapat diminta untuk mengubah kalimat langsung menjadi tidak langsung atau sebaliknya. Siswa juga dapat mengisi teks rumpang dengan keterangan waktu yang tepat.
- Siswa dapat mengubah teks eksposisi hasil penelitian ke dalam bentuk infografik atau wahana lainnya.

- Siswa dapat mengirimkan hasil karyanya ke berbagai media baik cetak maupun elektronik. Siswa juga dapat menerbitkan komiknya dalam bentuk anotologi komik kelas atau sekolah sehingga dapat bernilai ekonomis.
- Siswa dapat diminta untuk mengamati cara presentasi para tokoh publik maupun para pembawa acara melalui media yang ada. Siswa dapat diminta melakukan penilaian antarteman untuk memilih penyaji terbaik.

Remedial

- Siswa diminta untuk menjawab secara lisan mengenai kegiatan pembelajaran hari ini. Guru dapat memberikan skala 0–100 yang dapat dipilih siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi maupun aktivitas yang telah dilakukan.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

1. Apakah kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik?
2. Apa momen paling berkesan saat proses kegiatan pembelajaran?
3. Apa tantangan yang dihadapi saat proses kegiatan pembelajaran?
4. Bagaimana cara mengatasi tantangan tersebut?

Refleksi Peserta Didik:

Tandai kegiatan yang sudah dilakukan atau pengetahuan yang sudah dipahami dengan tanda centang (√).

Tabel Refleksi Pembelajaran

Pada Bab 2 ini	Sudah dapat	Masih perlu belajar lagi	Rencana tindak lanjut
Peserta didik mampu menyimak teks monolog agar dapat menjelaskan kembali gagasan dan pesan yang disampaikan			
Peserta didik mampu menilai akurasi dan kualitas data dalam teks anekdot yang dibaca berdasarkan berbagai sumber informasi dalam bentuk berita di media cetak maupun elektronik.			
Peserta didik mampu memahami kaidahkaidah bahasa yang digunakan untuk menyampaikan kritik			
Peserta didik mampu menyusun teks eksposisi laporan yang dapat digunakan sebagai sumber yang akurat dalam menyampaikan kritik sosial			
Peserta didik mampu menyajikan teks anekdot dalam media kreatif berupa komik potongan (<i>comic strip</i>).			
Peserta didik mampu menampilkan lawakan tunggal (<i>stand up comedy</i>) sebagai sarana menyampaikan kritik terhadap fenomena yang terjadi dengan memperhatikan kesantunan dalam berbicara maupun bersikap.			

Peserta didik mampu mengidentifikasi hubungan latar belakang penulis terhadap isi cerita sebuah novel.			
--	--	--	--

Hitunglah persentase penguasaan materi kalian dengan rumus berikut:

$$\frac{\text{Jumlah materi yang kalian kuasai}}{\text{jumlah seluruh materi}} \times 100\%$$

1. Jika 70—100% materi di atas sudah dikuasai, peserta didik diberi aktivitas pengayaan.
2. Jika materi yang dikuasai masih di bawah 70%, peserta didik mendiskusikan kegiatan remedial yang dapat dilakukan dengan guru.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD adalah panduan dalam melakukan aktivitas pembelajaran, yaitu:

Kelas/Semester : X /
Mata Pelajaran :
Hari/Tanggal :
Nama siswa :
Materi pembelajaran :

PENILAIAN PEMBELAJARAN 1

- a. Jenis: Tes
- b. Bentuk: Tes unjuk kinerja
- c. Instrumen: Tugas dan rubrik penilaian
 - 1) Tugas

Simaklah anekdot “Perundungan Tanda Sayang” berikut dan identifikasikanlah struktur teksnya menggunakan tabel di bawah ini!

Tabel Format isian identifikasi struktur teks anekdot

Struktur	Isi Teks
Orientasi	
Komplikasi	
Evaluasi	

- 2) Rubrik penilaian identifikasi struktur teks anekdot

Tabel Rubrik penilaian identifikasi struktur teks ane

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Pemahaman isi teks	Siswa mampu mengidentifikasi seluruh struktur teks dengan benar.	Siswa salah mengidentifikasi satu struktur teks.	Siswa salah mengidentifikasi dua struktur teks.	Siswa salah mengidentifikasi seluruh struktur teks.

2	Kemampuan menyampaikan alasan	Siswa mampu menyampaikan seluruh alasan yang disampaikan dengan logis.	Siswa mampu menyampaikan sebagian alasan yang disampaikan dengan logis.	Siswa menyampaikan alasan, tetapi tidak logis.	Siswa tidak menyampaikan alasan
$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 4}} \right) 100$					

PENILAIAN PEMBELAJARAN 2

- a. Jenis: Tes
- b. Bentuk: Tes tulis
- c. Instrumen: Uraian
Bandingkanlah informasi pada komik dan berita-berita di atas. Kemudian isilah tabel 2.3!
- d. Rubrik penilaian mengidentifikasi cara pandang penulis melalui teks yang dibuat.

Tabel Rubrik penilaian mengidentifikasi cara pandang penulis

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria		
		Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Kemampuan menyampaikan jawaban yang bertanggung jawab.	Jawaban yang disampaikan didukung dengan analisis yang baik.	Jawaban yang disampaikan disertai alasan yang kurang mendukung.	Jawaban tidak disertai alasan.
2	Kemampuan menyampaikan alasan dengan tata bahasa yang baik dan benar.	Jawaban menggunakan kalimat yang baik dan benar.	Jawaban menggunakan kalimat yang terdapat sedikit kesalahan secara struktur maupun diksi.	Jawaban siswa tidak menggunakan kalimat yang baik dan benar.
$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 6}} \right) 100$				

PENILAIAN PEMBELAJARAN 3

- a. Jenis: Tes
- b. Bentuk: Tes tulis
- c. Instrumen: Soal pilihan dan isian singkat serta rubrik penilaian
 - 1) Menentukan pertanyaan retorik
 - i. Jawaban benar nilai 1
 - ii. Jawaban salah nilai 0
 - 2) Mengidentifikasi penggunaan majas sindiran
 - i. Jawaban benar nilai 1

ii. Jawaban salah nilai 0

PENILAIAN PEMBELAJARAN 4

- a. Jenis: Non tes
- b. Bentuk: Penilaian proyek
- c. Instrumen: Daftar cek
- d. Rubrik:

No	Tahapan	Ya	Tidak
1	Perencanaan <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tujuan • Menyiapkan alat • Menyiapkan bahan 	1	0
2	Pengumpulan data <ul style="list-style-type: none"> • Mencatat hasil pengamatan • Data sesuai dengan hasil pengamatan 	1	0
3	Pengolahan data Mengelaborasi data yang didapat dengan sumber lain yang terpercaya	1	0
4	Penyajian data <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan dalam bentuk teks eksposisi/ infografik • Mempresentasikan hasil penelitian 	1	0
Nilai = ((Jumlah nilai yang didapat)/[Nilai maksimal: 8]) 100			

PENILAIAN PEMBELAJARAN 5

Pernyataan	Ya	Tidak
Penulisan judul diawali dengan huruf kapital kecuali pada kata depan	1	0
Judul tidak diakhiri dengan tanda titik	1	0
Teks memuat orientasi	1	0
Teks memuat komplikasi	1	0
Teks memuat evaluasi	1	0
Informasi yang disampaikan bersifat objektif atau sesuai dengan data	1	0
Kritik disampaikan dengan bahasa yang santun	1	0
Gambar menarik dan sesuai dengan pesan yang disampaikan	1	0
Total	8	0
Nilai = ((Jumlah nilai yang didapat) / (Nilai maksimal: 8) X 100		

PENILAIAN PEMBELAJARAN 6

- a. Jenis: Nontes
- b. Bentuk: Tes unjuk kinerja
- c. Instrumen: Tugas dan rubrik penilaian

- 1) Tugas

Tampilkanlah naskah lawakan tunggal yang telah kalian buat!

- 2) Rubrik penilaian penampilan lawakan tunggal

Tabel 2.6 Rubrik penilaian penampilan lawakan tunggal

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Sistematika presentasi	Materi presentasi disajikan secara runtut.	Materi Presentasi disajikan secara runtut, tetapi kurang sistematis.	Materi Presentasi disajikan secara kurang runtut dan tidak sistematis.	Materi Presentasi disajikan secara tidak runtut dan tidak sistematis.
2	Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan cukup mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan agak sulit dipahami.	Bahasa yang digunakan sangat sulit dipahami.
3	Ketepatan intonasi dan kejelasan artikulasi	Intonasi tepat dan artikulasi jelas.	Intonasi kurang tepat, tetapi artikulasi jelas.	Intonasi kurang tepat dan artikulasi kurang jelas.	Intonasi tidak tepat dan artikulasi tidak jelas.
4	Kesantunan dalam berbicara dan bersikap	Menggunakan bahasa dan sikap yang santun.	Menggunakan bahasa yang santun, tetapi sikap kurang santun.	Menggunakan bahasa yang kurang santun, tetapi sikap santun.	Menggunakan bahasa dan sikap yang kurang santun.
Nilai = ([Jumlah nilai yang didapat]/[Nilai maksimal: 16]) 100					

Lampiran 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Latar belakang penulis memengaruhi tulisan yang dibuatnya, termasuk novel. Latar belakang penulis yang dapat memengaruhi cerita dapat berupa latar belakang budaya, pendidikan, ekonomi, maupun sosialnya. Contohnya, pengaruh latar belakang pendidikan, hobi, dan pekerjaan Donny Dhirgantoro dapat kita lihat pada karyanya "5 cm". Novel tersebut mengungkapkan unsur-unsur yang sangat berkaitan dengan penulis, seperti munculnya pengalaman penulis yang pernah mengikuti demo saat masih mahasiswa dan dimunculkan dalam kegiatan yang dilakukan tokoh. Pada novel tersebut juga dimunculkan hobi yang dilakukan penulis ternyata dilakukan juga oleh tokoh lain pada novel.

Menulis cerita yang sesuai dengan latar belakang penulis sangat membantu dalam membuat cerita lebih realistis. Penulis akan dapat menggambarkan atau menyampaikan cerita dengan lebih menjiwai.

Sekarang, identifikasikanlah hubungan antara latar belakang penulis dan isi novel yang kalian baca. Sebelumnya, kalian harus membaca referensi terkait penulis agar dapat memahami latar belakangnya. Kalian dapat menggunakan novel-novel berikut untuk dianalisis. Kalian pun dapat menggunakan novel lain yang dapat dibaca, baik dari perpustakaan maupun sumber lainnya.

1. Kubah karya Ahmad Zamzuri;
2. Gadis Pantai karya Pramoedya Ananta Toer;
3. Pertemuan Dua Hati karya N.H. Dini; dan
4. Lembata karya F. Rahardi.

Lampiran 3

GLOSARIUM

Krisis,
Fakta,
Opini,
Asumsi,
Berita,
Eksposisi,
Survey,
Responden,
Set up,
Punch,
Bit,
Rule of three,
Orientasi,
Komplikasi,
Evaluasi,
Reaksi,

Lampiran 4

DAFTAR PUSTAKA

- Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas X
- Media cetak
- Internet Video
- PUEBI
- lawakan tunggal

MODUL AJAR
MENYUSURI NILAI DALAM CERITA LINTAS ZAMAN

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun :
.....
.....

Satuan Pendidikan : [MODUL GURUKU](#)

Kelas / Fase : X (Sepuluh) - E

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Prediksi Alokasi Waktu : 120 menit

Tahun Penyusunan : 20...

II. KOMPETENSI AWAL

- Menyimak hikayat yang dibacakan oleh orang lain untuk memahami dan menganalisis pesan dalam teks narasi berbentuk hikayat.
- Membaca untuk menilai dan mengkritisi karakterisasi serta plot pada hikayat dan cerpen. Mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang berlaku pada masa lalu dan sekarang.
- Menggunakan kaidah-kaidah bahasa yang digunakan dalam hikayat dan cerpen.
- Menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan reflektif dalam bentuk teks fiksi dan mempublikasikannya di media cetak maupun digital
- Menyajikan teks narasi dalam bentuk monolog secara runut dan kreatif.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yag maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|--|----------------------------|------------------------|
| 1. Gawai | 4. Buku Teks | 7. Handout materi |
| 2. Laptop/Komputer PC
Infokus/Proyektor/Pointer | 5. Papan tulis/White Board | 8. |
| 3. Akses Internet
mendukung | 6. Lembar kerja | 9. Referensi lain yang |

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menyimak hikayat yang dibacakan oleh orang lain untuk memahami dan menganalisis pesan dalam teks narasi berbentuk hikayat.
- Membaca untuk menilai dan mengkritisi karakterisasi dan plot pada hikayat dan cerpen serta mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang berlaku pada masa lalu dan sekarang.
- Memahami kaidahkaidah bahasa yang digunakan dalam menulis teks hikayat dan cerpen.
- Menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan reflektif dalam bentuk teks fiksi dan mempublikasikannya di media cetak maupun digital
- Menyajikan teks narasi dalam bentuk monolog secara runut dan kreatif.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mampu mengidentifikasi karakteristik hikayat dan nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat.
- Dapat menggunakan nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat untuk membuat cerita pendek.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 1

- Apa yang kalian ketahui tentang hikayat?
- Apa yang dimaksud dengan nilai dalam hikayat?
- Apa yang membedakan hikayat dengan cerpen?

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 2

- Menanyakan kepada siswa tentang tokoh favorit mereka, baik dalam cerpen, novel, maupun film.

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 3

- Mengajak siswa untuk menceritakan kebiasaan mereka mulai dari bangun tidur hingga sampai di sekolah dengan menggunakan alur mundur

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 4

- Mengajak siswa untuk membuat sebuah cerita lisan berantai dari sebuah foto/gambar/benda yang ada di kelas.

Pertanyaan Pemantik Pembelajaran 5

- Menampilkan video gerak henti atau drama yang diangkat dari cerpen.

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Siswa membentuk kelompok berpasangan
- Siswa menyimak teks “Hikayat Sa-ijaan dan Ikan Todak” dan mengisi tabel yang terdapat pada buku siswa dan membuat ringkasan.
- Siswa dibimbing guru menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- Pembicara membacakan isian tabel dan ringkasan, sedangkan pendengar menyimak/mengoreksi apa yang disampaikan pembicara.
- Siswa bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar jadi pendengar dan sebaliknya.
- Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan kendala yang dihadapi saat menyimak teks hikayat
- Siswa menjawab pertanyaan pada kegiatan 2 dan membahasnya bersama guru.
- Beberapa perwakilan siswa menyampaikan hasil analisisnya dan siswa lain menanggapi

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Siswa mendapatkan pengantar materi terkait karakterisasi dan plot dalam hikayat serta cerpen dari guru atau sumber lainnya.
- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor yang berbeda.
- Siswa dalam kelompok mendapat tugas membaca teks dan menjawab pertanyaan untuk mengetahui karakterisasi dan plot dalam teks hikayat.
- Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya serta menjelaskan alasannya dengan tepat.
- Siswa dipanggil secara acak untuk melaporkan hasil kerja sama mereka.
- Siswa mendapatkan tanggapan dari siswa lain.
- Siswa dengan nomor lain melaporkan hasil kerja samanya.
- Siswa dan guru menyimpulkan jawaban dan mengaitkannya dengan materi yang disampaikan di awal.
- Siswa mempelajari materi terkait mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam teks hikayat.
- Siswa mengidentifikasi nilai-nilai yang terdapat dalam teks hikayat.
- Siswa dan guru membahas latihan yang diberikan.
- Siswa diberi apresiasi oleh guru terkait latihan yang sudah dikerjakan.
- Siswa bertanya atau menyampaikan pendapat.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-3

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5)

bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Siswa dibagi ke dalam kelompok yang masing-masing beranggotakan empat orang.
- Siswa memahami aturan main aktivitas pembelajaran yang disampaikan guru.
- Siswa menyimak dengan saksama penjelasan materi yang disampaikan guru.
- Setiap tiga menit, guru berhenti menjelaskan dan meminta setiap siswa dalam kelompok menjelaskan materi yang sudah disampaikan.
- Beberapa perwakilan siswa diminta untuk menyampaikan informasi yang dipahaminya.
- Siswa menyimak penjelasan materi. Setiap tiga menit berhenti untuk menyampaikan materi yang dipahaminya kepada teman satu kelompok. Begitu seterusnya sampai materi selesai dijelaskan.
- Beberapa perwakilan siswa diminta menyampaikan materi yang diketahuinya. Siswa lain dapat menambahkan atau memperbaiki jika ada kesalahan pemahaman.
- Siswa diperbolehkan membuka buku untuk mengecek informasi yang didapat.
- Siswa diminta untuk mengubah kutipan teks hikayat ke dalam bahasa cerpen.
- Siswa dan guru membahas jawaban siswa.
- Guru memberikan apresiasi kepada siswa.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-4

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Siswa menyimak penjelasan guru mengenai langkah-langkah pembuatan kerangka cerita dengan menggunakan peta konsep atau peta pikiran.

- Siswa membuat peta konsep cerita yang akan ditulis.
- Siswa membuat draf dengan mengembangkan ide pada peta konsep.
- Siswa diberi masukan terkait isi dan teknis penulisan.
- Siswa merevisi tulisannya sesuai dengan masukan yang diberikan guru.
- Siswa memajang hasil tulisannya di meja agar siswa lain dapat memberi masukan atau komentar.
- Siswa diberi apresiasi oleh guru terkait latihan yang sudah dikerjakan.
- Siswa bertanya atau menyampaikan pendapat.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-5

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Siswa menyiapkan media yang akan digunakan dalam menyajikan cerita.
- Siswa menyajikan cerita di depan kelas.
- Siswa lain diminta mengamati dan memberikan penilaian.
- Guru memberi apresiasi dan membahas sekilas tentang cara penyajian yang dilakukan oleh siswa.
- Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya terkait pelajaran hari ini.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN

- a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila
Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kebhinekaan Global, Mandiri, Bernalar Kritis, Gotong Royong dan Kreatif (*Instrumen Terlampir*)
- b) Penilaian Pengetahuan
Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada Capaian Pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes tertulis (*Instrumen Terlampir*)
- c) Penilaian Keterampilan
Penilaian keterampilan yang dilakukan pada Capaian Pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek (*Instrumen Terlampir*)

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Siswa dapat membaca teks hikayat lainnya
- Siswa dapat diminta untuk mengubah bagian teks hikayat lainnya.
- Siswa dapat mengubah cerpen yang dibuat menjadi film gerak henti seperti yang terdapat pada kegiatan “kreativitas” di buku siswa sebagai pekerjaan rumah. Jika fasilitas tidak memungkinkan dapat juga mengubah cerpen menjadi naskah drama pendek.
- Siswa dapat diminta untuk mengamati cara presentasi para tokoh publik maupun para pembawa acara melalui media yang ada. Siswa dapat diminta agar melakukan penilaian antarteman untuk memilih penyaji terbaik.

Remedial

- Siswa diminta untuk menjawab secara lisan mengenai kegiatan pembelajaran hari ini. Guru dapat memberikan skala 0–100 yang dapat dipilih siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi maupun aktivitas yang telah dilakukan.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

1. Apakah kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik?
2. Apa momen paling berkesan saat proses kegiatan pembelajaran?
3. Apa tantangan yang dihadapi saat proses kegiatan pembelajaran?
4. Bagaimana cara mengatasi tantangan tersebut?

Refleksi Peserta Didik:

Tandai kegiatan yang sudah dilakukan atau pengetahuan yang sudah dipahami dengan tanda centang (√).

Tabel Refleksi Pembelajaran

Pada Bab 3 ini	Sudah dapat	Masih perlu belajar lagi	Rencana tindak lanjut
Peserta didik mampu memahami dan menganalisis informasi dalam hikayat yang dibacakan.			
Peserta didik mampu menganalisis pesan dalam teks hikayat yang dibacakan			
Peserta didik mampu menilai dan mengkritisi karakterisasi dan plot pada teks hikayat.			
Peserta didik mampu menulis cerpen berdasarkan nilai yang terkandung dalam hikayat dan mempublikasikannya di media cetak maupun digital.			
Peserta didik mampu memahami kaidah-kaidah bahasa yang digunakan dalam hikayat dan cerpen.			
Peserta didik mampu mempresentasikan cerita pendek dengan menggunakan media yang tepat sesuai dengan perhatian dan minat pendengarnya.			
Peserta didik mampu menulis resensi buku.			

Hitunglah persentase penguasaan materi kalian dengan rumus berikut:

$$\frac{\text{(Jumlah materi yang kalian kuasai/jumlah seluruh materi)}}{100\%}$$

1. Jika 70—100% materi di atas sudah dikuasai, peserta didik diberi aktivitas pengayaan.
2. Jika materi yang dikuasai masih di bawah 70%, peserta didik mendiskusikan kegiatan remedial yang dapat dilakukan dengan guru.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD adalah panduan dalam melakukan aktivitas pembelajaran, yaitu:

- Kelas/Semester : X /
- Mata Pelajaran :
- Hari/Tanggal :
- Nama siswa :
- Materi pembelajaran :
-
-

Penilaian Pembelajaran 1

- a. Jenis: Tes
- b. Bentuk: Tes tulis
- c. Instrumen: Uraian

Setelah menyimak Hikayat Sa-ijaan dan Ikan Todak jawablah pertanyaan berikut. Kalian dapat meminta teman untuk membacakan hikayat tersebut sekali lagi agar mendapatkan pemahaman yang lebih baik.

- 1) Berdasarkan penggalan cerita pada Hikayat Sa-ijaan dan Ikan Todak berikut, sifat Datu Maburur apakah yang hendak disampaikan penulis kepada pembaca? Siang-malam ia bersamadi di batu karang, di antara percikan buih, debur ombak, angin, gelombang dan badai topan.
- 2) Bagaimana perasaan Ikan Todak saat muncul ke permukaan dan memperkenalkan dirinya kepada Datu mabrur?
- 3) Apakah kalian setuju dengan sikap Raja Ikan Todak yang menyerang Datu Maburur?

Setuju
Tidak setuju
Alasan:

- 4) Tentukan apakah pernyataan berikut ini benar atau salah.

Benar	Salah

- a. Datu Maburur ingin memiliki pulau yang dapat ia tinggali dan kuasai
- b. Datu Maburur dapat mengatasi serangan Ikan Todak

- c. Ikan Todak menyerang Datu Maburur karena telah sengaja menyakiti pasukannya
 - d. Sa-ijaan berarti saling membantu.
 - e. Proses munculnya daratan baru dari dasar laut terjadi sejak tengah malam hingga pagi hari.
- 5) Bagaimana hubungan pesan moral yang disampaikan dengan kondisi masyarakat pada saat ini?

Penilaian Pembelajaran 2

- a. Jenis: Tes
- b. Bentuk: Tes tulis
- c. Instrumen: Soal uraian dan rubrik penilaian

1) Soal uraian

Identifikasikanlah karakterisasi dan plot pada teks “Hikayat Si Miskin” menggunakan tabel yang disediakan! Setelah kalian membaca cerita dan mengisi tabel tersebut, jawablah pertanyaan ini.

- a) Apakah setiap tokoh memiliki porsi yang sama dalam cerita untuk digambarkan karakternya? Jika tidak, tokoh mana yang mendapatkan porsi lebih banyak? Jelaskan alasan jawabanmu!
 - b) Apakah ada keterkaitan antara karakter tokoh dan cara mereka menyelesaikan masalah? Mengapa?
 - c) Apa yang akan terjadi jika Si Miskin tidak jujur menyampaikan kepada istrinya bahwa memelam yang didapatnya pertama kali dari pasar? Apakah hal tersebut akan sangat memengaruhi cerita?
 - d) Apakah kalian setuju dengan sikap istri si Miskin yang menolak memelam yang dibawa suaminya dari pasar? Mengapa?
 - e) Jika kalian menjadi Si Miskin apakah kalian akan melakukan hal yang sama saat diminta istrinya meminta memelam Raja? Jelaskan alasan jawabanmu!
 - f) Identifikasikanlah nilai-nilai yang terkandung dalam teks “Hikayat Si Miskin” dengan menggunakan tabel yang telah diberikan!
- 2) Rubrik penilaian mengidentifikasi karakterisasi dan plot pada teks hikayat

Tabel 3.1 Rubrik penilaian mengidentifikasi karakterisasi dan plot pada teks hikayat

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria		
		Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Kemampuan menyampaikan jawaban yang bertanggung jawab.	Jawaban yang disampaikan didukung dengan analisis yang baik.	Jawaban yang disampaikan disertai alasan yang kurang mendukung.	Jawaban tidak disertai alasan.

2	Kemampuan menyampaikan alasan dengan tata bahasa yang baik dan benar.	Jawaban menggunakan kalimat yang baik dan benar.	Jawaban menggunakan kalimat yang terdapat sedikit kesalahan secara struktur maupun diksi.	Jawaban siswa tidak menggunakan kalimat yang baik dan benar.
$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 36}} \right) 100$				

Penilaian Pembelajaran 3

- a. Jenis: Tes
- b. Bentuk: Tes tulis
- c. Instrumen: Tugas dan rubrik penilaian

- 1) Tugas

Ubahlah kutipan Hikayat Si Miskin ini menjadi bahasa cerpen yang lebih populer. Gunakanlah konjungsi urutan waktu dan berbagai majas untuk mengembangkannya.

- 2) Rubrik penilaian alih wacana hikayat menjadi cerpen

Tabel 3.4 Rubrik penilaian alih wacana hikayat menjadi cerpen

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Keajekan isi cerita	Isi cerita sesuai dengan cerita asalnya	Ada sedikit pergeseran isi cerita antara yang dibuat dan cerita asal	Isi cerita sama sekali berbeda dengan cerita asal	Isi cerita sesuai dengan cerita asalnya karena cerita sama sekali tidak diubah
2	Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan bahasa cerpen.	Bahasa yang digunakan masih mengandung sedikit bahasa hikayat.	Hanya ada perubahan beberapa kata.	Bahasa yang digunakan tidak diubah.
$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 8}} \right) 100$					

Penilaian Pembelajaran 4

- a. Jenis: Nontes
- b. Bentuk: Produk
- c. Instrumen: Tugas dan daftar cek

- 1) Tugas

Buatlah sebuah cerpen yang terinspirasi dari nilai-nilai yang terkandung dalam cerita "Hikayat Si Miskin"!

- 2) Daftar cek cerpen

Tabel 3.5 Daftar cek cerpen

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
Isi			
1	Apakah ceritanya menyajikan sesuatu yang baru atau hanya merupakan pengulangan dari cerita-cerita sebelumnya?	1	
2	Apakah karakter tokoh dan konflik-konfliknya saling memperkuat atau malah bertolak belakang?	1	
3	Apakah latarnya relevan dengan konflik atau peristiwa yang diceritakan?	1	
Sistematika penyajian			
1	Apakah pembukanya menarik, menimbulkan kepenasaranan pembaca?	1	
2	Apakah alurnya jelas, tidak berbelit-belit?	1	
3	Apakah bagian-bagiannya mengusung tema yang sama atau ada yang menyimpang	1	
4	Apakah bagian-bagiannya, seperti orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan kodanya sudah lengkap dan padu?	1	
Sistematika penyajian			
1	Apakah paragraf-paragrafnya sudah padu, setiap paragraf mengusung satu peristiwa/konflik yang sama?	1	
2	Apakah kalimat-kalimatnya sudah efektif?	1	
3	Apakah pilihan katanya, seperti konjungsi dan kata-kata lainnya sudah benar?	1	
4	Apakah ejaan dan tanda bacanya sudah tepat?	1	
Total		11	0
Nilai = ([Jumlah nilai yang didapat]/[Nilai maksimal: 11]) 100			

Penilaian Pembelajaran 5

- a. Jenis: Nontes
- b. Bentuk: Tes unjuk kinerja
- c. Instrumen: Tugas dan rubrik penilaian

1) Tugas

Presentasikanlah cerpen yang sudah kalian buat menggunakan media yang tepat!

2) Rubrik penilaian penyajian cerpen

Tabel 3.6 Rubrik penilaian penyajian cerpen

No	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1

1	Sistematika penyajian	Cerita disajikan secara runtut.	Cerita disajikan secara runtut, tetapi kurang sistematis.	Cerita disajikan secara kurang runtut, tetapi tidak sistematis.	Cerita disajikan secara tidak runtut dan tidak sistematis.
2	Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan cukup mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan agak sulit	Bahasa yang digunakan sangat sulit dipahami.
3	Ketepatan intonasi dan kejelasan artikulasi	Intonasi tepat dan artikulasi jelas.	Intonasi kurang tepat, tetapi artikulasi jelas.	Intonasi kurang tepat dan artikulasi kurang jelas.	Intonasi tidak tepat dan artikulasi tidak jelas.
4	Kesantunan dalam berbicara dan bersikap	Menggunakan bahasa dan sikap yang santun.	Menggunakan bahasa yang santun, tetapi sikap kurang santun.	Menggunakan bahasa yang kurang santun, tetapi sikap santun.	Menggunakan bahasa dan sikap yang kurang santun.
<p>Nilai = ([Jumlah nilai yang didapat]/[Nilai maksimal: 16]) 100</p>					

Lampiran 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Lampiran 3

GLOSARIUM

Sebermula,

hubayahubaya,

hatta,

apatah

Konjungsi urutan waktu

Lampiran 4

DAFTAR PUSTAKA

- Buku siswa
- KBBI
- Tesaurus
- KBBI dan thesaurus daring
- Laman badan bahasa Kemendikbud PUEBI
- Laman rumah belajar Kemendikbud

**LAMPIRAN 7 KISI-KISI DAN SUB INDIKATOR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
GURU TERHADAP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDOENSIA
BERBASIS QR CODE**

Tabel Kisi-Kisi dan Subindikator Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Qr Code.

No.	Syarat	Indikator	Subindikator
1.	Pengetahuan	Fakta: Memuat fakta-fakta konkret seperti nama, tempat, tokoh, lambang, peristiwa sejarah, bagian benda, dll.	Materi dalam bahan ajar menyebutkan nama tokoh atau tempat yang relevan dengan topik pembelajaran.
		Konsep: Menyajikan definisi, pengertian, ciri-ciri, inti, atau hakikat suatu hal.	Bahan ajar menjelaskan pengertian dan ciri-ciri utama dari konsep yang dipelajari secara jelas.
		Prinsip: Memuat dalil, rumus, teorema, hubungan sebab akibat antar konsep.	Dalam bahan ajar terdapat penjelasan hubungan antara konsep-konsep dengan penekanan pada sebab dan akibat.
		Prosedur: Menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam suatu aktivitas atau proses.	Bahan ajar menyajikan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan suatu tugas atau prosedur kerja.
2.	Keterampilan	Keterampilan: Mendorong pengembangan ide, penggunaan alat, bahan, dan teknik dalam pembelajaran.	Materi dalam bahan ajar melatih siswa untuk menggunakan alat dan bahan dalam kegiatan praktik.
3.	Sikap atau Nilai	Nilai-nilai kebersamaan: Menumbuhkan sikap saling bekerja sama dan menghargai.	Materi dalam bahan ajar mengandung nilai kebersamaan seperti kerja kelompok atau kolaborasi.
		Nilai kejujuran: Mendorong	Bahan ajar

		kejujuran dalam berpikir dan bertindak.	menyampaikan pentingnya bersikap jujur dalam mengerjakan tugas atau ujian.
		Nilai kasih sayang: Memupuk rasa cinta, empati, dan peduli.	Materi dalam bahan ajar menekankan pentingnya memiliki rasa kasih sayang terhadap sesama.
		Nilai tolong menolong: Menumbuhkan semangat membantu orang lain.	Dalam bahan ajar terdapat contoh atau ajakan untuk saling membantu dalam kegiatan belajar.
		Nilai semangat dan minat belajar: Meningkatkan semangat dan motivasi belajar.	Materi dalam bahan ajar disajikan dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.
		Nilai semangat bekerja: Menanamkan semangat berusaha dan tidak mudah menyerah.	Bahan ajar memberikan dorongan untuk semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri.
		Sikap keterbukaan: Mendorong penerimaan terhadap pendapat/kritik dan evaluasi diri.	Dalam bahan ajar terdapat ajakan untuk menerima kritik atau pendapat orang lain dengan sikap terbuka.
4.	<i>QR Code</i>	Kapasitas tinggi menyimpan data: QR Code mampu menyimpan ribuan karakter/angka dalam satu simbol	QR Code dapat menyimpan lebih banyak informasi dibanding barcode biasa.
		Ukuran kecil namun efisien: QR Code dapat digunakan pada ruang terbatas tanpa kehilangan informasi	Saya merasa QR Code sangat efisien karena tidak memerlukan ruang besar untuk ditempatkan.
		Koreksi kesalahan: QR Code masih bisa dibaca	QR Code tetap bisa dipindai meskipun

		meskipun sebagian rusak atau kotor (hingga 30%)	sebagian gambar mengalami kerusakan atau kotor.
		Mendukung berbagai jenis data: QR Code bisa menyimpan angka, huruf, simbol, karakter Asia, dan data biner	Saya mengetahui bahwa QR Code dapat menyimpan berbagai jenis data, termasuk huruf dan simbol asing.
		Kompensasi terhadap distorsi: QR Code tetap bisa terbaca meski diletakkan pada permukaan melengkung atau tidak rata	QR Code tetap dapat dipindai walau ditempatkan pada permukaan melengkung seperti botol atau kemasan.
		Kemampuan menghubungkan simbol: QR Code bisa dibagi menjadi beberapa simbol kecil dan tetap bisa dibaca sebagai satu kesatuan	QR Code dapat dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang tetap bisa dipindai secara berurutan.

LAMPIRAN 8 ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU

28

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU TERHADAP
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS QR
CODE**

Instrumen ini digunakan untuk melakukan analisis tingkat kebutuhan guru terhadap Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis QR code yang akan digunakan pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Rejang Lebong.

Identitas Responden

Nama Lengkap : *Sudarna, Spd*
Nama Sekolah : *SMA 8 Rejang Lebong*
Jabatan : *guru*

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas responden di atas berdasarkan data yang sebenar-benarnya
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan di bawah ini
3. Berilah tanda pada setiap jawaban yang Anda pilih
4. Berilah komentar Anda terhadap jawaban yang telah diberikan, jika perlu.
5. Jika Anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda pada jawaban yang dianggap salah
6. Alternatif jawaban memiliki 5 kemungkinan jawaban sebagai berikut :
 - Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Skor 2 : Tidak Setuju (TS)
 - Skor 3 : Kurang Setuju (KS)
 - Skor 4 : Setuju (S)
 - Skor 5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
		STS	TS	KS	S	SS	
1.	Guru membutuhkan Materi dalam bahan ajar menyebutkan nama tokoh atau tempat yang relevan dengan topik pembelajaran.				✓		
2.	Guru membutuhkan Bahan ajar menjelaskan pengertian dan ciri-ciri utama dari konsep yang dipelajari secara jelas.				✓		
3.	Guru membutuhkan Dalam bahan ajar terdapat penjelasan hubungan antara konsep-konsep dengan penekanan pada sebab dan akibat.				✓		
4.	Guru membutuhkan Bahan ajar menyajikan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan suatu tugas atau prosedur kerja.				✓		
5.	Guru membutuhkan Materi dalam bahan ajar melatih siswa untuk menggunakan alat dan bahan dalam kegiatan praktik.				✓		
6.	Guru membutuhkan Materi dalam bahan ajar mengandung nilai kebersamaan seperti kerja kelompok atau kolaborasi.				✓		
7.	Guru membutuhkan Bahan ajar menyampaikan pentingnya bersikap						

	jujur dalam mengerjakan tugas atau ujian.					✓	
8.	Guru membutuhkan Materi dalam bahan ajar menekankan pentingnya memiliki rasa kasih sayang terhadap sesama.					✓	
9.	Guru membutuhkan Dalam bahan ajar terdapat contoh atau ajakan untuk saling membantu dalam kegiatan belajar.					✓	
10.	Guru membutuhkan Materi dalam bahan ajar disajikan dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.					✓	
11.	Guru membutuhkan Bahan ajar memberikan dorongan untuk semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri.					✓	
12.	Guru membutuhkan Dalam bahan ajar terdapat ajakan untuk menerima kritik atau pendapat orang lain dengan sikap terbuka.					✓	
13.	Guru membutuhkan QR Code dapat menyimpan lebih banyak informasi dibanding barcode biasa.					✓	
14.	Guru membutuhkan QR Code sangat efisien karena tidak memerlukan ruang besar untuk ditempatkan.					✓	
15.	Guru membutuhkan QR Code tetap bisa dipindai meskipun sebagian					✓	

	gambar mengalami kerusakan atau kotor.						
16.	Guru membuhkan QR Code dapat menyimpan berbagai jenis data, termasuk huruf dan simbol asing.				✓		
17.	Guru membutuhkan QR Code tetap dapat dipindai walau ditempatkan pada permukaan melengkung seperti botol atau kemasan.				✓		
18.	Guru membuhkan QR Code dapat dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang tetap bisa dipindai secara berurutan					✓	

**LAMPIRAN 9 KISI-KISI DAN SUB INDIKATOR ANALISIS KEBUTUHAN
PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA
INDOENSIA BERBASIS QR CODE**

No.	Syarat	Indikator	Subindikator
1.	Pengetahuan	Memuat fakta-fakta konkret seperti nama, tempat, tokoh, lambang, peristiwa sejarah, bagian benda, dll.	Materi dalam bahan ajar menyebutkan nama tokoh atau tempat yang relevan dengan topik pembelajaran.
		Menyajikan definisi, pengertian, ciri-ciri, inti, atau hakikat suatu hal.	Bahan ajar menjelaskan pengertian dan ciri-ciri utama dari konsep yang dipelajari secara jelas.
		Memuat dalil, rumus, teorema, hubungan sebab akibat antar konsep.	Dalam bahan ajar terdapat penjelasan hubungan antara konsep-konsep dengan penekanan pada sebab dan akibat.
		Menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam suatu aktivitas atau proses.	Bahan ajar menyajikan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan suatu tugas atau prosedur kerja.
2.	Keterampilan	Mendorong pengembangan ide, penggunaan alat, bahan, dan teknik dalam pembelajaran.	Materi dalam bahan ajar melatih siswa untuk menggunakan alat dan bahan dalam kegiatan praktik.
3.	Sikap atau Nilai	Menumbuhkan sikap saling bekerja sama dan menghargai.	Materi dalam bahan ajar mengandung nilai kebersamaan seperti kerja kelompok atau kolaborasi.
		Mendorong kejujuran dalam berpikir dan bertindak.	Bahan ajar menyampaikan pentingnya bersikap jujur dalam mengerjakan tugas

			atau ujian.
		Memupuk rasa cinta, empati, dan peduli.	Materi dalam bahan ajar menekankan pentingnya memiliki rasa kasih sayang terhadap sesama.
		Menumbuhkan semangat membantu orang lain.	Dalam bahan ajar terdapat contoh atau ajakan untuk saling membantu dalam kegiatan belajar.
		Meningkatkan semangat dan motivasi belajar.	Materi dalam bahan ajar disajikan dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.
		Menanamkan semangat berusaha dan tidak mudah menyerah.	Bahan ajar memberikan dorongan untuk semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri.
		Mendorong penerimaan terhadap pendapat/kritik dan evaluasi diri.	Dalam bahan ajar terdapat ajakan untuk menerima kritik atau pendapat orang lain dengan sikap terbuka.
4.	<i>QR Code</i>	QR Code mampu menyimpan ribuan karakter/angka dalam satu simbol	QR Code dapat menyimpan lebih banyak informasi dibanding barcode biasa.
		QR Code dapat digunakan pada ruang terbatas tanpa kehilangan informasi	Saya merasa QR Code sangat efisien karena tidak memerlukan ruang besar untuk ditempatkan.
		QR Code masih bisa dibaca meskipun sebagian rusak atau kotor (hingga 30%)	QR Code tetap bisa dipindai meskipun sebagian gambar mengalami kerusakan atau kotor.
		QR Code bisa menyimpan	Saya mengetahui bahwa

		angka, huruf, simbol, karakter Asia, dan data biner	QR Code dapat menyimpan berbagai jenis data, termasuk huruf dan simbol asing.
		QR Code tetap bisa terbaca meski diletakkan pada permukaan melengkung atau tidak rata	QR Code tetap dapat dipindai walau ditempatkan pada permukaan melengkung seperti botol atau kemasan.
		QR Code bisa dibagi menjadi beberapa simbol kecil dan tetap bisa dibaca sebagai satu kesatuan	QR Code dapat dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang tetap bisa dipindai secara berurutan.

LAMPIRAN 10 ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS QR CODE

28

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS QR
CODE**

Instrumen ini digunakan untuk melakukan analisis tingkat kebutuhan peserta didik terhadap Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis QR code yang akan digunakan pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Rejang Lebong.

Identitas Responden

Nama Lengkap : *Teri Malinda*
Nama Sekolah : *SMAN 8 RL*
Tanda Tangan : *[Signature]*

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas responden di atas berdasarkan data yang sebenar-benarnya
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan di bawah ini
3. Berilah tanda pada setiap jawaban yang Anda pilih
4. Berilah komentar Anda terhadap jawaban yang telah diberikan, jika perlu.
5. Jika Anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda pada jawaban yang dianggap salah
6. Alternatif jawaban memiliki 5 kemungkinan jawaban sebagai berikut :
 - Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Skor 2 : Tidak Setuju (TS)
 - Skor 3 : Kurang Setuju (KS)
 - Skor 4 : Setuju (S)
 - Skor 5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
		STS	TS	KS	S	SS	
1.	Peserta didik membutuhkan Materi dalam bahan ajar menyebutkan nama tokoh atau tempat yang relevan dengan topik pembelajaran.					✓	
2.	Peserta didik membutuhkan Bahan ajar menjelaskan pengertian dan ciri-ciri utama dari konsep yang dipelajari secara jelas.					✓	
3.	Peserta didik membutuhkan Dalam bahan ajar terdapat penjelasan hubungan antara konsep-konsep dengan penekanan pada sebab dan akibat.					✓	
4.	Peserta didik membutuhkan Bahan ajar menyajikan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan suatu tugas atau prosedur kerja.					✓	
5.	Peserta didik membutuhkan Materi dalam bahan ajar melatih siswa untuk menggunakan alat dan bahan dalam kegiatan praktik.					✓	
6.	Peserta didik membutuhkan Materi dalam bahan ajar mengandung nilai kebersamaan seperti kerja kelompok atau kolaborasi.					✓	
7.	Peserta didik membutuhkan Bahan ajar menyampaikan pentingnya						

	bersikap jujur dalam mengerjakan tugas atau ujian.						✓
8.	Peserta didik membutuhkan Materi dalam bahan ajar menekankan pentingnya memiliki rasa kasih sayang terhadap sesama.					✓	
9.	Peserta didik membutuhkan Dalam bahan ajar terdapat contoh atau ajakan untuk saling membantu dalam kegiatan belajar.					✓	
10.	Peserta didik membutuhkan Materi dalam bahan ajar disajikan dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.					✓	
11.	Peserta didik membutuhkan Bahan ajar memberikan dorongan untuk semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri.					✓	
12.	Peserta didik membutuhkan Dalam bahan ajar terdapat ajakan untuk menerima kritik atau pendapat orang lain dengan sikap terbuka.					✓	
13.	Peserta didik membutuhkan QR Code dapat menyimpan lebih banyak informasi dibanding barcode biasa.					✓	
14.	Peserta didik membutuhkan QR Code sangat efisien karena tidak memerlukan ruang besar untuk ditempatkan.					✓	

15.	Peserta didik membutuhkan QR Code tetap bisa dipindai meskipun sebagian gambar mengalami kerusakan atau kotor.					✓
16.	Peserta didik membuhkan QR Code dapat menyimpan berbagai jenis data, termasuk huruf dan simbol asing.					✓
17.	Peserta didik membutuhkan QR Code tetap dapat dipindai walau ditempatkan pada permukaan melengkung seperti botol atau kemasan.					✓
18.	Peserta didik membuhkan QR Code dapat dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang tetap bisa dipindai secara berurutan					✓

LAMPIRAN 11 ANALISIS DOKUMEN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA

**ANGKET ANALISIS DOKUMEN TERHADAP PENGEMBANGAN
BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS QR CODE**

Instrumen ini digunakan untuk melakukan analisis ^{Dokumen} ~~kebutuhan~~ ~~kebutuhan~~ guru terhadap Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis QR code yang akan digunakan pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Rejang Lebong.

Identitas Responden

Nama Lengkap : sudarni, s.pd
Nama Sekolah : SMA 8 Rejang Lebong
Jabatan : guru

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas responden di atas berdasarkan data yang sebenar-benarnya
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan di bawah ini
3. Berilah tanda pada setiap jawaban yang Anda pilih
4. Berilah komentar Anda terhadap jawaban yang telah diberikan, jika perlu.
5. Jika Anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda pada jawaban yang dianggap salah
6. Alternatif jawaban memiliki 5 kemungkinan jawaban sebagai berikut :
 - Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Skor 2 : Tidak Setuju (TS)
 - Skor 3 : Kurang Setuju (KS)
 - Skor 4 : Setuju (S)
 - Skor 5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
		STS	TS	KS	S	SS	
1.	Apakah dalam bahan ajar menyebutkan nama tokoh atau tempat yang relevan dengan topik pembelajaran ?				✓		
2.	Apakah Bahan ajar menjelaskan pengertian dan ciri-ciri utama dari konsep yang dipelajari secara jelas ?				✓		
3.	Apakah Dalam bahan ajar terdapat penjelasan hubungan antara konsep-konsep dengan penekanan pada sebab dan akibat ?				✓		
4.	Apakah Bahan ajar menyajikan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan suatu tugas atau prosedur kerja ?				✓		
5.	Apakah Materi dalam bahan ajar melatih siswa untuk menggunakan alat dan bahan dalam kegiatan praktik ?				✓		
6.	Apakah Materi dalam bahan ajar mengandung nilai kebersamaan seperti kerja kelompok atau kolaborasi ?				✓		
7.	Apakah Bahan ajar menyampaikan pentingnya bersikap jujur dalam mengerjakan tugas atau ujian ?				✓		

8.	Apakah Materi dalam bahan ajar menekankan pentingnya memiliki rasa kasih sayang terhadap sesama ?				✓	
9.	Apakah Dalam bahan ajar terdapat contoh atau ajakan untuk saling membantu dalam kegiatan belajar ?				✓	
10.	Apakah Materi dalam bahan ajar disajikan dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan semangat belajar siswa ?				✓	
11.	Apakah Bahan ajar memberikan dorongan untuk semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri ?				✓	
12.	Apakah Dalam bahan ajar terdapat ajakan untuk menerima kritik atau pendapat orang lain dengan sikap terbuka ?				✓	
13.	Apakah bahan ajar sudah menggunakan QR Code dapat menyimpan lebih banyak informasi dibanding barcode biasa ?		✓			
14.	Apakah bahan ajar sudah menggunakan QR Code sangat efisien karena tidak memerlukan ruang besar untuk ditempatkan ?		✓			
15.	Apakah bahan ajar sudah menggunakan QR Code tetap bisa dipindai meskipun sebagian gambar mengalami kerusakan atau kotor ?		✓			
16.	Apakah bahan ajar sudah menggunakan QR Code dapat	✓				

	menyimpan berbagai jenis data, termasuk huruf dan simbol asing ?						
17.	Apakah bahan ajar sudah menggunakan QR Code tetap dapat dipindai walau ditempatkan pada permukaan melengkung seperti botol atau kemasan ?	✓					
18.	Apakah bahan ajar sudah menggunakan QR Code dapat dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang tetap bisa dipindai secara berurutan ?	✓					

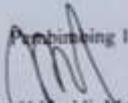
LAMPIRAN 12 KISI-KISI DAN SUBINDIKATOR VALIDASI AHLI MATERI
Kisi-Kisi Dan Sub Indikator Ahli Materi

No.	Indikator	Subindikator
1.	Kesesuaian dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).	1. Kelengkapan materi. 2. Keluasan materi. 3. Kedalaman materi.
2.	Keakuratan materi.	4. Keakuratan konsep dan definisi. 5. Keakuratan fakta dan data. 6. Keakuratan contoh dan ilustrasi. 7. Keakuratan gambar dan ilustrasi. 8. Keakuratan istilah.
3.	Kemutakhiran materi.	9. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari. 10. Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.
4.	Mendorong keingintahuan.	11. Mendorong rasa ingin tahu. 12. Menciptakan kemampuan bertanya.
5.	Teknik penyajian.	13. Keruntutan konsep.
6.	Pendukung penyajian.	14. Contoh-contoh gambar dan ilustrasi. 15. Gambar dan ilustrasi setiap indikator. 16. Pengantar. 17. Daftar pustaka
7.	Penyajian pembelajaran.	18. Keterlibatam peserta didik.
8.	Koherensi dan keruntutan alur pikir.	19. Ketertautan antar kegiatan belajar. 20. Keutuhan makna kegiatan belajar.

LAMPIRAN 13 SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MATERI

Hal : Permohonan Validasi Materi
Lampiran : 1 Berkas
Kepada Yth,
Zelvi Iskandar, M.Pd
Di
Tempat :
Dengan hormat,
Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir skripsi, saya yang bertanda tangan dibawah ini.
Nama : Ipra Iriyan
Nim : 21541016
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Qr Code Di SMAN 8 Rejang Lebong
Dengan ini, memohon kesediaan nya bapak/ibu memberikan penilaian terhadap produk bahan ajar bahasa Indonesia berbasis qr code yang telah saya buat pada penelitian ini.
Bersamaan dengan surat ini, saya lampirkan kisi-kisi beserta instrument validasi yang di perlukan. Demikian surat permohonan ini saya ajukan sebagai bahan pertimbangan atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terima kasih.
Curup, 16 juli 2025

Mengetahui

 Pembimbing 1 Dr. H. Haldi, M. Od NIP. 196506272000031002	 Pembimbing 2 Mukoni Minal Putra, M. Pd NIP. 19870403201801001	 Peneliti Ipra Iriyan NIM : 21541016
---	--	---

LAMPIRAN 14 ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Qr Code* Di SMA N 8 Rejang Lebong

Penyusun : Ipra Iriyan

Pembimbing : 1. Dr. H Hnaldi, M.Pd
2. Muksal Mina Putra, M.Pd

1. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas responden di atas berdasarkan data yang sebenar-benarnya
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan di bawah ini
3. Berilah tanda pada setiap jawaban yang Anda pilih
4. Berilah komentar Anda terhadap jawaban yang telah diberikan, jika perlu.
5. Jika Anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda pada jawaban yang dianggap salah
6. Alternatif jawaban memiliki 5 kemungkinan jawaban sebagai berikut :
 - Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Skor 2 : Tidak Setuju (TS)
 - Skor 3 : Kurang Setuju (KS)
 - Skor 4 : Setuju (S)
 - Skor 5 : Sangat Setuju (SS)

2. Identitas Validasi Ahli Materi

Nama :

NIP :

Jabatan :

Indikator penilaian	Butir penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).	1. Kelengkapan materi					✓
	2. Keluasan materi.				✓	
	3. Kedalaman materi.				✓	
Keakuratan materi.	4. Keakuratan konsep dan definisi.					✓
	5. Keakuratan fakta dan data.				✓	
	6. Keakuratan contoh dan ilustrasi.				✓	
	7. Keakuratan gambar dan ilustrasi.				✓	
Kemutakhiran materi.	8. Keakuratan istilah.				✓	
	9. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.					✓
Mendorong keingintahuan.	10. Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.				✓	
	11. Mendorong rasa ingin tahu.				✓	
Teknik penyajian.	12. Menciptakan kemampuan bertanya.				✓	
	13. Keruntutan konsep.					✓
Pendukung penyajian.	14. Contoh-contoh gambar dan ilustrasi				✓	
	15. Gambar dan ilustrasi setiap indikator.				✓	
	16. Pengantar.				✓	

	17. Daftar pustaka				✓	
Penyajian pembelajaran.	18. Keterlibatan peserta didik.				✓	
Koherensi dan keruntutan alur pikir.	19. Ketertarikan antar kegiatan belajar.					✓
	20. Ketuhan makna kegiatan belajar.					✓

3. Saran Validasi

Secara umum, bahan ajar layak digunakan dengan beberapa revisi pada aspek:

1. Kecesuaian dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
 - ⇒ Tambahkan penjabaran elemen CP dan TP pada awal tiap bab agar ~~lebih~~ terlihat kaitannya dengan ATP.
2. Keakuratan Materi
 - ⇒ Definisi & istilah sebaiknya mengacu pd KBBI
 - tambahkan gambar yg relevan
 - tambahkan sumber rujukan langsung di bagian bawah tul.
3. Kemutakhiran Materi
 - ⇒ perjelas vade QR yang digunakan
 - tambahkan contoh kasus kontekstual yg relevan & terkini.
4. Mendorong Keingintahuan
 - ⇒ tambahkan stimulus awal berupa gambar, audio / foto yang untuk mendorong keterlibatan emosional siswa
 - tambahkan pertanyaan pemantik berbasis HOTS
5. Teknik Penyajian
 - ⇒ susunlah penomoran / heading sistematis misal 1.1. dll
6. Pendukung Penyajian
 - ⇒ lengkapi dgn foto konsep / diagram alir teks
 - ⇒ gunakan ~~gaya~~ ~~sukses~~ ASA atau TMA pd daftar pustaka
7. Penyajian pembelajaran
 - ⇒ tambahkan LKPD atau tugas berbasis PjBl
8. Koherensi & Keruntutan Alur pikir
 - ⇒ tambahkan refleksi pembelajaran & akhir pertemuan.

Setelah mengisi penilaian tersebut bapak/ibu dimohon untuk memberikan tanda ceklis untuk memberikan kesimpulan terhadap materi bahasa Indonesia berbasis *qr code* sebagai berikut.

Bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>qr code</i> layak digunakan tanpa revisi	
Bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>qr code</i> layak digunakan dengan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>qr code</i> belum layak digunakan	
	Curup, 16 Juli 2025 Validator Materi  Zelwi Iskandar, S.Pd. NIP. 19990022075212007

LAMPIRAN 15 SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI BAHASA

Hal : Permohonan Validasi Bahasa

Lampiran : 1 Berkas

Kepada Yth,

Dr Agita Misriani, M.Pd

Di

Tempat :

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir skripsi, saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Ipra Iriyan

Nim : 21541016

Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Qr Code Di SMAN 8 Rejang Lebong

Dengan ini, memohon kesediaan nya bapak/ibu memberikan penilaian terhadap produk bahan ajar bahasa Indonesia berbasis qr code yang telah saya buat pada penelitian ini.

Bersamaan dengan surat ini, saya lampirkan kisi-kisi beserta instrument validasi yang di perlukan. Demikian surat permohonan ini saya ajukan sebagai bahan pertimbangan atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terima kasih.

Curup, 16 juli 2025

Mengetahui

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Peneliti

Dr. H Haldi, M.Pd
NIP.19650827200031002

Muhsal Mina Putra, M.Pd
NIP.19870403201801001

Ipra Iriyan
NIM : 21541016

LAMPIRAN 16 KISI-KISI DAN SUB INDIKATOR VALIDASI BAHASA

No	Indikator	Subindikator
1.	Bahasa yang lugas.	Ketepatan struktur kalimat.
		Keefektifan kalimat.
		Kebakuan istilah.
2.	Bahasa yang komunikatif.	Pemahaman terhadap informasi.
3.	Dialogis dan interaktif.	Kemampuan memotivasi peserta didik.
		Kemampuan mendorong berpikir kritis.
4.	Bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa.	Ketepatan tata bahasa sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
		Ketepatan ejaan.
6.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	Konsistensi penggunaan istilah.
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.

LAMPIRAN 17 ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Qr Code* Di SMA N 8 Rejang Lebong

Penyusun : Ipra Iriyan

Pembimbing : 1. Dr. H Ifinaldi, M.Pd

2. Muksal Mina Putra, M.Pd

1. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas responden di atas berdasarkan data yang sebenar-benarnya
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan di bawah ini
3. Berilah tanda pada setiap jawaban yang Anda pilih
4. Berilah komentar Anda terhadap jawaban yang telah diberikan, jika perlu.
5. Jika Anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda pada jawaban yang dianggap salah
6. Alternatif jawaban memiliki 5 kemungkinan jawaban sebagai berikut :
 - Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Skor 2 : Tidak Setuju (TS)
 - Skor 3 : Kurang Setuju (KS)
 - Skor 4 : Setuju (S)
 - Skor 5 : Sangat Setuju (SS)

2. Identitas Validasi Ahli Bahasa

Nama : Dr. Agita Misriani, N.Pd

NIP : 198908072019032007

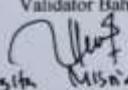
Jabatan : Dosen Peln

Indikator penilaian	Butir penilaian	skor				
		1	2	3	4	5
Bahasa yang lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.				✓	
	2. Keefektifan kalimat.				✓	
	3. Kebakuan istilah.				✓	
Bahasa yang komunikatif	4. Pemahaman terhadap informasi.				✓	
Dialogis dan interaktif.	5. Kemampuan memotivasi peserta didik.				✓	
	6. Kemampuan mendorong berpikir kritis.				✓	
Bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.	7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓	
	8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				✓	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa.	9. Ketepatan tata bahasa sesuai dengan Pedoman				✓	
	10. Ketepatan ejaan.				✓	
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	11. Konsistensi penggunaan istilah.			✓		
	12. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.				✓	

3. Saran Validasi

Dapat digunakan dalam penelitian.

Setelah mengisi penilaian tersebut bapak/ibu dimohon untuk memberikatan tanda ceklis untuk memberikan kesimpulan terhadap materi bahasa Indonesia berbasis *qr code* sebagai berikut.

Bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>qr code</i> layak digunakan tanpa revisi	
Bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>qr code</i> layak digunakan dengan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>qr code</i> belum layak digunakan	
	Curup, 16 juli 2025 Validator Bahasa  Dr. Asih Misriani, N.Pd NIP. 198908072015032007

LAMPIRAN 18 KISI-KISI DAN SUB INDIKATOR VALIDASI AHLI MEDIA

NO	Indikator	Sub Indikator
1.	Ukuran Konten	1. Kesesuaian ukuran konten dengan standar ISO
		2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi.
2.	Desain Sampul Konten	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.
		4. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.
		5. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.
		a. Ukuran huruf judul konten lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran konten, nama pengarang.
		b. Warna judul konten kontras dengan warna latar belakang.
		6. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf
		7. Ilustrasi sampul konten. a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek. b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai realita.
		8. Konsistensi tata letak. a. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola. b. Pemisahan antar paragraf jelas.
		9. Unsur tata letak harmonis. a. Bidang cetak dan margin proporsional. b. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.

3.	Desain Isi Konten	<p>10. Unsur tata letak lengkap.</p> <p>a. Judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio.</p> <p>b. Ilustrasi dan keterangan gambar.</p> <hr/> <p>11. Tata letak mempercepat halaman</p> <p>a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.</p> <p>b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu</p> <hr/> <p>12. Tipografi isi modul sederhana.</p> <p>a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.</p> <p>b. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, all capital, small capital) tidak berlebihan.</p> <p>c. Lebar susunan teks normal.</p> <p>d. Spasi antar baris susunan teks normal.</p> <p>e. Spasi antar huruf normal.</p>
		<p>13. Topografi isi konten memudahkan pemahaman.</p> <p>a. Jenjang judul-judul jelas, konsisten dan proporsional</p> <p>b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan</p> <hr/> <p>14. Ilustrasi isi.</p> <p>a. Mampu mengungkap makna/arti dari objek</p> <p>b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan</p> <p>c. Kreatif dan dinamis</p>

LAMPIRAN 19 SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MEDIA

Hal : Permohonan Validasi Media
Lampiran : 1 Berkas
Kepada Yth,
Dr Sagiman, M.Kom
Di
Tempat :
Dengan hormat,
Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir skripsi, saya yang bertanda tangan dibawah ini,
Nama : Ipra Iriyan
Nim : 21541016
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Qr Code Di SMAN 8 Rejang Lebong
Dengan ini, memohon kesediaan nya bapak/ibu memberikan penilaian terhadap produk bahan ajar bahasa Indonesia berbasis qr code yang telah saya buat pada penelitian ini.
Bersamaan dengan surat ini, saya lampirkan kisi-kisi beserta instrument validasi yang di perlukan. Demikian surat permohonan ini saya ajukan sebagai bahan pertimbangan atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terima kasih.
Curup, 16 juli 2025

Mengetahui
Pembimbing 1
Pembimbing 2
Peneliti

Dr. H Haidi, M.Pd
NIP.196506272000031002
Mukhsal Mina Putra, M.Pd
NIP.19870403201801001
Ipra Iriyan
NIM : 21541016

LAMPIRAN 20 ANGKET VALIDASI MEDIA

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan QR Code Di SMA N 8 Rejang Lebong

Penyusun : Ipra Iriyan

Pembimbing : 1. Dr. H Iffaldi, M.Pd
2. Muksal Mina Putra, M.Pd

I. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas responden di atas berdasarkan data yang sebenar-benarnya
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan di bawah ini
3. Berilah tanda pada setiap jawaban yang Anda pilih
4. Berilah komentar Anda terhadap jawaban yang telah diberikan, jika perlu.
5. Jika Anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda pada jawaban yang dianggap salah
6. Alternatif jawaban memiliki 5 kemungkinan jawaban sebagai berikut :
 - Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Skor 2 : Tidak Setuju (TS)
 - Skor 3 : Kurang Setuju (KS)
 - Skor 4 : Setuju (S)
 - Skor 5 : Sangat Setuju (SS)

2. Identitas Validasi Ahli Media

Nama : Dr. Sugiman, M.Kom
 NIP : 197905012009011007
 Jabatan : Dosen

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	skor				
		1	2	3	4	5
Ukuran model	1. Kesesuaian ukuran konten dengan standar ISO				✓	
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi.				✓	
Desain sampul konten	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.					✓
	4. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.				✓	
	5. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					
	a. Ukuran huruf judul konten lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran konten, nama pengarang.				✓	
	b. Warna judul konten kontras dengan warna latar belakang.				✓	
	6. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf.					✓
	7. Ilustrasi sampul konten.					
	a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek.					✓
	b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek				✓	

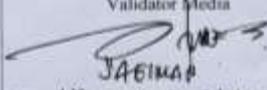
	sesuai realita.						
	8. Konsistensi tata letak						
	a. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.					✓	
	b. Pemisahan antar paragraf jelas.					✓	
	9. Unsur tata letak harmonis.						
	a. Bidang cetak dan margin proporsional.					✓	
	b. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.						✓
	10. Unsur tata letak lengkap.						
	a. Judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio.					✓	
	b. Ilustrasi dan keterangan gambar.						✓
	11. Tata letak mempercepat halaman						
	a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.					✓	
	b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu					✓	
	12. Tipografi isi modul sederhana.						
	a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.						✓
	b. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, all capital, small capital) tidak berlebihan						✓
	c. Lebar susunan teks normal.					✓	
	d. Spasi antar baris susunan teks normal.					✓	
	e. Spasi antar huruf					✓	

Desain isi konten

	normal.							
	Topografi isi konten memudahkan pemahaman						✓	
	a. Jenjang judul-judul jelas, konsisten dan proporsional							✓
	b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan							✓
	Ilustrasi isi.							
	a. Mampu mengungkap makna/arti dari objek						✓	
	b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan						✓	
	c. Kreatif dan dinamis						✓	

3. Saran Validasi

Setelah mengisi penilaian tersebut bapak/ibu dimohon untuk memberikan tanda ceklis untuk memberikan kesimpulan terhadap materi bahasa Indonesia berbasis *qr code* sebagai berikut.

Bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>qr code</i> layak digunakan tanpa revisi	
Bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>qr code</i> layak digunakan dengan revisi	
Bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>qr code</i> belum layak digunakan	
	Curup, 16 Juli 2025 Validator Media  JAEINAP NIP. 197305012002011007

LAMPIRAN 21 KARTU BIMBINGAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kode Pos 108 Telp: (0732) 21010-21700 Fax: 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: adnan@iaincurup.ac.id Kode Pos 39110

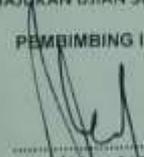
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	IPDA RIYAN
NIM	21541016
PROGRAM STUDI	TADRIS BAHASA ARAB/ELIA
FAKULTAS	TARBIYAH
DOSEN PEMBIMBING I	Dr. Idradi, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	M.Pd/ Nisa putri, M.T.M
JUDUL SKRIPSI	Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode di MAN 2 Rejang Lebong.
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	13/4/21	Pembuat rumusan masalah	
2.		- mencari teori pendukung	
3.		pembuat penulisan PEUA	
4.	14/5/21	kegiatan dan cara RRT ^{metode} metode X	
5.		ini penulisan / lanjutkan ke lapa	
6.	10/6/21	kegiatan analisis data /	
7.	8/7/21	lanjutan analisis data	
8.	11/8/21	lanjutan / pelgari PEUA ^{dy}	
9.		ke	
10.		kearah desk	
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,



NIP. 19650627 20003 1 002

CURUP 202

PEMBIMBING II,



NIP. 19870405 201801 1 001

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan PA. Care No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0720) 21015-21759 Fax. 21015
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 30110

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	IPRA RYANI
NIM	2541016
PROGRAM STUDI	TADRIS BAHASA INDONESIA
FAKULTAS	TAREKIM
PEMBIMBING I	Dr. Irsaldi, M.Pd
PEMBIMBING II	Muhammad Nura Putra, M.T. Pd
JUDUL SKRIPSI	Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Barcode & QR N 8 Rangkap Lebar
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	17/3/21	Revisi dan kebarukan	✓
2.	24/3/21	Bahan ajar ke awal & penemuan ke penemuan	✓
3.	31/3/21	Konsep bahan dan ke 1	✓
4.	14/4/21	ke penemuan	✓
5.	12/5/21	Kontribusi arwa dan Huda	✓
6.	11/5/21	Revisi dan ke penemuan	✓
7.	1/8	Revisi dan ke penemuan	✓
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

PEMBIMBING I,

NIP. 19650627200031002

CURUP, _____ 2021

PEMBIMBING II,

NIP. 19870903201801001

BIOGRAFI PENULIS



Penulis memiliki nama lengkap yaitu Ipra Iriyan Lahir dari seorang ayah bernama Ali Awang dan ibu yang bernama Holen Arosi. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Dilahirkan di Desa Durianmas Kecamatan KotaPadang, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu pada tanggal 21 April 2002.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar (SD) Negeri 79 Lebong Tengah (lulus tahun 2016), melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 27 Rejang Lebong (lulus pada tahun 2018) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 8 Lebong (lulus pada tahun 2021). Saat ini, penulis tengah menempuh pendidikan di perguruan tinggi yaitu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Tadris Bahasa Indonesia.

Ketekunan dan motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha akhirnya membawa penulis sampai di titik saat ini. Penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Qr Code* Di SMA N 8 Rejang Lebong”.

Akhir kata, penulis mengucapkan rasa syukur dan terimakasih sebanyak-banyaknya pada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan arahan hingga tugas akhir ini dapat selesai tepat pada waktunya.