

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Bahan Ajar

A. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki peran pokok dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam KBM (Rahdiyanta, n.d.). Artinya bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Untuk membantu kegiatan belajar mengajar pendidik membutuhkan bahan ajar yang dapat membantu pendidik maupun peserta didik, bahan materi yang berisi segala informasi, materi yang disusun secara rinci, dan menunjukkan kompetensi secara utuh (Wahyudi, 2022). Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Menurut Ibrahim (Ii et al., n.d.) bahan ajar adalah segala sesuatu yang hendak dipelajari dan dikuasai peserta didik, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan uraian yang sistematis serta berkaitan dengan latihan dan teknik yang digunakan dalam pengajaran di kelas atau ruangan di mana terjadi proses belajar mengajar.

B. Fungsi dan Tujuan Bahan Ajar

Menurut Sary (2020:10-11) fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- a) Fungsi bahan ajar bagi pendidik
 1. Menghemat waktu pendidik dalam mengajar.
 2. Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi fasilitator.
 3. Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
 4. Pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang mestinya diajarkan kepada peserta didik.

5. Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

b) Fungsi bahan ajar bagi peserta didik

1. Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain.
2. Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki.
3. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.
4. Peserta didik dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilihnya sendiri.
5. Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri.
6. Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.

c) Tujuan pembuatan bahan ajar

Tujuan pembuatan bahan ajar menurut Prastowo (Wahyudi, 2022) adalah sebagai berikut.

1. Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu
2. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada siswa
3. Memudahkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran
4. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Bahan ajar disini juga dapat dijadikan sebagai pengukuran bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan cara mengidentifikasi pemahaman peserta didik dari latihan-latihan yang ada di bahan ajar. Sehingga bahan ajar yang digunakan dapat dijadikan sebagai panduan terhadap proses belajar mengajar.

C. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Berdasarkan (Supardi, n.d.) secara umum bahan ajar dapat dibedakan ke dalam bahan ajar cetak dan non cetak. Bahan ajar cetak dapat diartikan sebagai perangkat bahan yang memuat materi atau isi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dengan menggunakan teknologi cetak. Suatu bahan ajar cetak memuat materi yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah atau teori yang tercakup dalam mata pelajaran sesuai dengan disiplin ilmunya serta informasi lainnya dalam pembelajaran. Sedangkan bahan ajar non cetak

didefinisikan sebagai bahan atau materi pelajaran yang disusun oleh guru secara sistematis dan digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran offline maupun online atau bahan ajar yang diakses menggunakan jaringan internet.

Menurut Sary (2020:12) dari segi bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif.

1. Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Misalnya buku, modul, *handout*, lembar kerja siswa, brosur, foto atau gambar, dan lain-lain.
2. Bahan ajar dengar atau program audio merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang mana dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Misalnya kaset, radio, compact disk audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) merupakan kombinasi sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial. Misalnya film, video compact disk.
4. Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang kemudian dimanipulasi oleh pengguna atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Misalnya compact disk interactive.

Heinich, dkk. dalam (Supardi, n.d.) mengelompokkan jenis bahan ajar berdasarkan cara kerjanya ke dalam 5 kelompok besar, yaitu:

1. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan seperti foto, diagram, display, model
2. Bahan ajar yang diproyeksikan, seperti slide, filmstrips, overhead transparencies, proyeksi komputer
3. Bahan ajar audio, seperti kaset dan compact disc
4. Bahan ajar video, seperti video dan film
5. Bahan ajar (media) komputer, misalnya Computer Mediated Instruction (CMI), Computer based Multimedia atau Hypermedia.

D. Prinsip-prinsip dan Prosedur Pengembangan Bahan Ajar

Dalam mengembangkan bahan ajar tentu perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Gafur (Rahmawati, 2020) menjelaskan bahwa beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran diantaranya meliputi prinsip relevansi, konsistensi, kecukupan, fleksibilitas, kontinuitas, efektifitas dan efisiensi.

1. Prinsip relevansi, artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau ada hubungannya dengan capaian pembelajaran (CP). Cara termudah ialah dengan mengajukan pertanyaan tentang tujuan pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik. Dengan prinsip dasar ini, guru akan mengetahui apakah materi yang hendak diajarkan tersebut materi fakta, konsep, prinsip, prosedur, aspek sikap atau aspek psikomotorik sehingga pada gilirannya guru terhindar dari kesalahan pemilihan jenis materi yang tidak relevan dengan pencapaian CP.
2. Prinsip konsistensi, artinya ketetapan yang dilakukan secara berkelanjutan. Jika tujuan pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.
3. Prinsip kecukupan, artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai capaian pembelajaran yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai CP. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.
4. Prinsip Fleksibilitas, kurikulum itu harus bisa dilaksanakan sesuai dengan kondisi yang ada. Kurikulum yang kaku tidak fleksibel akan sulit diterapkan.
5. Prinsip Kontinuitas, prinsip ini mengandung arti bahwa perlu dijaga saling keterkaitan dan berkesinambungan antara materi pada berbagai jenjang dan jenis program pendidikan.
6. Prinsip Efektifitas, prinsip efektifitas berkenaan dengan rencana dalam suatu kurikulum dapat dilaksanakan dan tepat dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Terdapat dua efektifitas dalam suatu pengembangan

kurikulum. Pertama, efektifitas yang berhubungan dengan guru dalam melaksanakan tugas mengimplementasikan kurikulum di kelas. Kedua, efektifitas kegiatan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar.

7. Prinsip Efisiensi, prinsip efisiensi berhubungan dengan perbandingan antara tenaga, waktu dan suara, serta biaya yang dikeluarkan dengan hasil yang diperoleh.

Depdiknas (2007) merinci prosedur pengembangan bahan ajar, yaitu diantaranya

sebagai berikut.

1. Menentukan kriteria pokok pemilihan bahan ajar dengan mengidentifikasi Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Hal ini dikarenakan setiap aspek dalam CP dan TP jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran.
2. Mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar. Materi pembelajaran dibedakan menjadi jenis materi aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip dan prosedur), aspek afektif (pemberian respon, penerimaan, internalisasi, dan penilaian) serta aspek psikomotorik (gerakan awal, semi rutin, dan rutin).
3. Mengembangkan bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan CP-TP yang telah teridentifikasi tadi.
4. Mengembangkan sumber bahan ajar.

2.1.2 Hand-out

A. Pengertian Handout

Handout merupakan bahan ajar tertulis yang diharapkan dapat mendukung bahan ajar lainnya atau penjelasan dari guru. Menurut Prastowo (Stocks, 2016) *handout* merupakan bahan pembelajaran yang dibuat secara ringkas bersumber dari beberapa literatur yang relevan dengan capaian pembelajaran dan materi pokok yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. *Handout* menjadi bahan ajar yang efektif karena terdiri atas satu pokok bahasan dan berbentuk sederhana sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk memahaminya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Laela & Risnaningsih, 2021) *handout* akan menjadi panduan belajar bagi peserta didik secara terarah. Artinya peserta didik menjadi lebih mudah untuk mempelajari materi pelajaran karena materi yang tertulis di *handout*

berupa ringkasan. *Handout* biasanya diambil dari beberapa pustaka yang memiliki relevansi dengan materi yang akan disampaikan. *Handout* dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain dengan cara mengunduh dari internet atau terilhami dari beberapa buku dan sumber.

Menurut Saputri (2023:16) *handout* ada 3 variasi diantaranya:

1. Bentuk catatan, *handout* ini menyajikan konsep-konsep, prinsip gagasan pokok tentang suatu topik yang dibahas.
2. Bentuk diagram, *handout* ini merupakan suatu bagan, sketsa atau gambar, baik yang dilukis secara lengkap maupun yang belum lengkap
3. Bentuk catatan dan diagram, *handout* ini merupakan gabungan dari bentuk pertama dan kedua.

Menurut Prastowo (Stocks, 2016) *handout* memiliki fungsi yaitu:

- 1) membantu peserta didik agar tidak perlu mencatat
- 2) sebagai pendamping penjelasan pendidik
- 3) sebagai bahan rujukan peserta didik
- 4) memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar
- 5) pengingat pokok-pokok materi yang diajarkan
- 6) memberi umpan balik
- 7) menilai hasil belajar

Selain fungsi *handout* yang telah disebutkan di atas, berdasarkan (Pembelajaran et al., n.d.) juga memiliki ciri-ciri atau karakteristik, di antaranya adalah:

- 1) merupakan jenis bahan ajar cetak yang dapat memberikan informasi kepada peserta didik
- 2) berhubungan dengan materi yang diajarkan pendidik
- 3) pada umumnya *handout* ini terdiri dari catatan (baik, lengkap atau kerangkanya saja) tabel, diagram, peta dan materi-materi tambahan lainnya.

Beberapa kelebihan dan kekurangan *handout* sebagai salah satu media cetak menurut Arsyad (Stocks, 2016):

Kelebihan *handout*, yaitu:

1. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing

2. Disamping dapat mengulang materi, peserta didik dapat mengikuti urutan pikiran secara logis
3. Perpaduan teks dan gambar dapat menambah daya tarik serta memperlancar pemahaman informasi yang disampaikan
4. Lebih ekonomis dan mudah terdistribusi.

Sedangkan kelemahan *handout*, yaitu:

1. Sulit menampilkan gerak dan suara dalam halaman media cetak
2. Proses pencetakan memakan waktu lama
3. Bagian-bagian pelajaran harus dirancang sedemikian rupa
4. Cepat rusak dan hilang
5. Umumnya keberhasilannya hanya tingkat kognitif.

B. *Handout Elektronik (e-handout)*



Gambar 2.1 Tampilan cover depan *e-handout* teks iklan, slogan, dan poster

E-handout merupakan bahan ajar *handout* yang ditampilkan dalam bentuk format elektronik. *E-handout* menurut Putra (2022:9) adalah bahan ajar yang dikembangkan dengan memadukan bahan ajar *handout* yang dikemas dalam bentuk elektronik menjadi sebuah aplikasi android. Saputri (2023:16) berpendapat keunggulan *handout* elektronik adalah mudah dibawa berpergian dan tidak keunggulan ruang penyimpanan yang besar. Bisa menyimpan di komputer, labtop, handphone, dan sebagainya untuk menyimpan dan membaca dalam bentuk elektronik.

2.1.3 Problem Based Learning (PBL)

A. Pengertian Problem Based Learning (PBL)

Menurut Arend (Pendidikan et al., n.d.) mengatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menyuguhkan berbagai masalah autentik (nyata) kepada peserta didik, sehingga diharapkan peserta didik dapat menyusun pengetahuan sendirinya. Fathurrohman (2015:113) berpendapat bahwa *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Dua definisi di atas mengandung arti bahwa PBL merupakan suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari.

B. Tujuan Problem Based Learning (PBL)

Rohmaniyah (2023:19) berpendapat bahwa model pembelajaran *problem based learning* bukan bertujuan untuk memberi pengetahuan sebanyak-banyaknya pada peserta didik, melainkan model ini bertujuan untuk membangun dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. Tujuan pembelajaran berbasis masalah ada tiga, yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah, memberi kesempatan kepada siswa mempelajari pengalaman-pengalaman dan peran-peran orang dewasa, dan memungkinkan siswa meningkatkan sendiri kemampuan berpikir mereka dan menjadi siswa mandiri (Meningkatkan & Berpikir, 2020).

C. Langkah-Langkah Problem Based Learning (PBL)

Pada dasarnya *problem based learning* diawali dengan aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata yang ditentukan atau disepakati. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru. Proses tersebut dilakukan dalam tahapan-tahapan atau sintaks pembelajaran yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Sintaks atau langkah-langkah PBL (Fathurrohman, 2015:116-117)

Tahap	Aktivitas Pendidik dan Peserta didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Pendidik memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan.
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini ada lima langkah-langkah yang digunakan pada *problem based learning* yaitu mengorientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk

belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, penyajian hasil karya dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Hamdayana, Jumanta (Mubarak 2021:36) berpendapat bahwa proses *problem based learning* dapat dijalankan apabila segala sesuatu dari perangkat yang diperlukan telah siap. Tahapan-tahapan *problem based learning* yang dilaksanakan secara sistematis berpotensi dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan sekaligus dapat menguasai pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi dasar tertentu.

D. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Sary (2020:23-24) terdapat kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran *problem based learning*.

Adapun kelebihan dari PBL, yaitu:

- 1) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- 2) Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
- 5) Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- 6) Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 7) Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 8) Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk Per-Teaching.

Sementara itu kekurangan dari PBL, yaitu:

- 1) PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran. Ada bagian pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi. PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.

- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

2.1.4 Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster

Pengertian Teks Iklan, Slogan, dan Poster

1) Iklan

Iklan adalah pemberitahuan yang bertujuan mendorong atau membujuk khalayak untuk menggunakan atau memakai produk yang ditawarkan dalam iklan. Umumnya iklan disampaikan melalui media massa, seperti televisi, radio, surat kabar, dan internet. Tujuan dari iklan ini untuk memberitahu suatu hal, mulai dari barang dan jasa, atau informasi khusus untuk masyarakat. Sehingga iklan ini nantinya akan membujuk masyarakat untuk membeli atau menggunakan apa yang dipromosikan dalam iklan tersebut.



Gambar 2.2 Contoh Iklan

Sumber: <https://www.instagram.com>

Tujuan iklan:

- 1) Sebagai informasi (menyampaikan info produk baru, ciri, keunggulan, dll)
- 2) Sebagai persuasi (mengajak konsumen untuk membeli)
- 3) Sebagai pengingat (mengingatkan konsumen tentang produk tertentu agar selalu menggunakan produk tertentu)

Ciri-ciri iklan:

- 1) Informasi/pesan disampaikan secara komunikatif dan informatif
- 2) Menggunakan kata-kata persuasif agar lebih menarik
- 3) Menggunakan kata yang ringkas, tepat, logis, sopan dan mudah dimengerti oleh masyarakat
- 4) Menjelaskan tentang produk/ jasa dan cara kerja produk/jasa tersebut

Iklan-iklan yang kalian lihat sesungguhnya terbagi menjadi dua jenis, yaitu iklan komersial dan iklan nonkomersial.

1) Iklan Komersial

Iklan komersial dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan penjualan suatu produk atau jasa, sehingga penyedia produk atau jasa mendapatkan keuntungan ekonomi yang besar.

2) Iklan Non Komersial

Kebalikan dari iklan komersial, iklan non komersial tidak bertujuan untuk mendapatkan profil ekonomi. Iklan jenis ini fokus memberikan informasi tentang suatu hal. Selain itu, juga dapat berisi ajakan kepada masyarakat untuk melakukan sesuatu, seperti iklan keluarga berencana, imbauan untuk menanam pohon, dan lain sebagainya.

Unsur-unsur Dalam Iklan:

1. Judul (Headline)

Judul merupakan elemen pertama yang dilihat oleh pembaca saat melihat iklan. Sebagai bagian terpenting dari iklan, judul haruslah singkat, menarik, dan mampu merangkum pesan utama iklan dengan jelas. Judul yang efektif dapat menggugah rasa ingin tahu, memicu emosi, atau menawarkan manfaat langsung kepada pembaca.

2. Gambar atau Visual

Gambar atau visual merupakan elemen penting dalam sebuah iklan yang berperan dalam menarik perhatian dan menyampaikan pesan kepada konsumen dengan cara yang cepat dan efektif. Ini bisa berupa foto, ilustrasi dan grafik. Dalam sebuah iklan, gambar atau visual yang digunakan sebaiknya relevan dengan pesan yang ingin disampaikan dan sesuai dengan karakteristik target audiens. Misalnya, dalam iklan produk pakaian, gambar yang menampilkan seseorang mengenakan produk tersebut dapat membantu konsumen membayangkan bagaimana produk tersebut akan terlihat saat dipakai. Pemilihan gambar atau visual yang tepat dan penyusunan yang baik dalam desain iklan dapat meningkatkan efektivitas iklan secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting bagi perusahaan atau pemasar untuk memperhatikan aspek-aspek ini dalam merancang iklan mereka.

3. Teks (Body Copy)

Teks iklan harus memberikan informasi yang jelas dan persuasif tentang produk atau layanan. Body copy atau teks iklan harus ditulis dengan gaya yang jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan target audiensnya. Penulisan teks yang efektif memperhatikan kebutuhan dan keinginan konsumen, serta menekankan nilai-nilai yang relevan dan menarik bagi mereka. Selain itu, teks juga harus persuasif, artinya mampu meyakinkan konsumen untuk melakukan tindakan tertentu, seperti membeli produk, menggunakan layanan, atau mengunjungi situs web.

4. *Call to Action* (CTA)

Call to Action (CTA) adalah elemen penting dalam iklan yang mengajak atau mengarahkan pembaca untuk melakukan tindakan tertentu sesuai dengan tujuan iklan tersebut. CTA merupakan langkah akhir dalam rangkaian komunikasi yang bertujuan untuk mendorong pembaca untuk melakukan tindakan yang diinginkan oleh pengiklan. Pentingnya CTA dalam sebuah iklan adalah untuk mengarahkan pembaca ke langkah selanjutnya setelah mereka menyerap informasi yang disampaikan dalam iklan. CTA haruslah jelas, langsung, dan persuasif agar dapat menginspirasi respons dari target audiens.

Beberapa contoh tindakan yang bisa dimasukkan dalam CTA antara lain:

- Kunjungi www.contohperusahaan.com untuk melihat koleksi lengkap kami.
- Daftar sekarang untuk mendapatkan diskon eksklusif dan update terbaru langsung di kotak masuk email Anda.
- Beli sekarang dan nikmati pengiriman gratis untuk pembelian di atas Rp500.000.

5. Identitas Merek (Brand Identity)

Identitas merek mencakup elemen-elemen seperti logo, warna, dan kalimat yang membedakan merek dari yang lain. Menyertakan identitas merek secara konsisten dalam iklan dapat meningkatkan kesadaran merek dan mempererat ikatan dengan pelanggan.

6. Informasi Kontak

Menyertakan informasi kontak seperti alamat, nomor telepon, dan situs web penting untuk memudahkan konsumen dalam menghubungi perusahaan atau mendapatkan informasi lebih lanjut tentang produk atau layanan yang Anda tawarkan.

2) Slogan

Slogan sering disebut motto atau semboyan. Slogan adalah kalimat pendek yang menarik, singkat, mudah diingat dan persuasif yang bertujuan untuk mengajak khalayak melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan. Tujuan utama slogan adalah mengajak dan mempengaruhi pembaca.



Gambar 2.3 Contoh Slogan

Sumber: <https://www.youtube.com>

3) Poster

Poster adalah media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antara keduanya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, poster diartikan plakat yang dipasang di tempat umum (berupa pengumuman atau iklan). Tujuan poster adalah memberikan informasi kepada khalayak ramai. Adapun secara khusus poster dibuatnya poster tergantung keinginan pembuat, misalnya untuk tujuan komersial, mencari simpati publik, mencari perhatian masyarakat, dan lain sebagainya.



Gambar 2.4 Contoh Poster

Sumber: <https://youtu.be.com>

2.2. Penelitian Yang Relevan

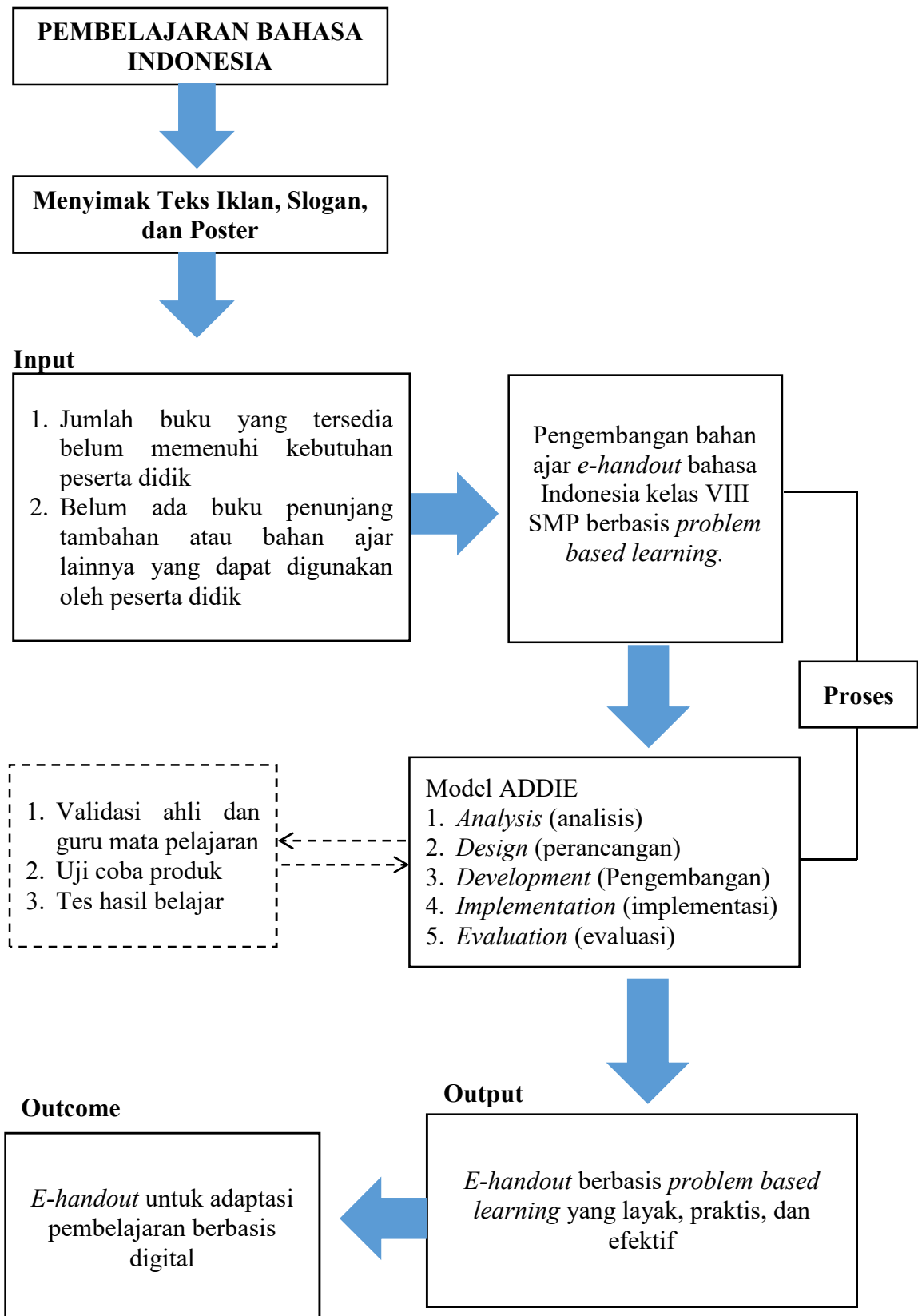
Penelitian terdahulu, (Yunita Asiyani, 2019) dengan judul “Pengembangan Handout Berbasis Elektronik Menggunakan Teknik Memonik Akrostik Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Peserta Didik Kelas X Di SMA/MA” dengan hasil validasi media sebesar 88,39% artinya media *handout* yang dikembangkan sangat layak dan respon peserta didik sebesar 78,6% artinya peserta didik tertarik dalam menggunakan media *handout*.

Selanjutnya, Menurut (Erma Destiana, 2020) dengan judul “Pengembangan *e-handout* spermatophyta dengan model kvisoft terintegrasi nilai Islam pada kelas X lintas minat dan kendal” dengan hasil ahli media dari tahap awal pengujian sampai akhir memberikan nilai sebesar 84,61% % dengan kategori sangat layak artinya berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *e-handout* menunjukkan hasil bahwa peserta didik dapat lebih aktif dan proses pembelajaran lebih efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

2.3. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini, ada beberapa hal yang akan menjadi landasan berpikir penulis. Landasan tersebut akan mengarahkan penulis dalam menemukan data serta informasi yang terkait dalam penelitian ini untuk memecahkan masalah yang akan di paparkan.

Penelitian ini mengembangkan tentang bahan ajar *e-handout* Bahasa Indonesia berbasis *problem based learning*, berikut merupakan landasan kerangka berpikir.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir