

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk menghasilkan bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* pada materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster yang valid, praktis, dan efektif. Pada pengembangan *e-handout* berbasis *problem based learning* penulis menggunakan model *ADDIE* dengan langkah-langkah antara lain; tahap analisis (*analysis*), tahap desain/perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), tahap evaluasi (*evaluation*). Berikut deskripsi dari tiap tahapan yang dilakukan.

4.2.1. Tahap Analisis (*analysis*)

Tahap analisis adalah tahap awal yang harus dilakukan dalam mengembangkan bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning*. Tahapan analisis yang telah dilakukan peneliti terdiri atas beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Berikut dijelaskan tahap analisis yang telah dilakukan tersebut:

1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa di SMP Negeri 1 Lotu sangat perlu dilakukan pengembangan bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* karena di sekolah tersebut terlalu barpatokan pada buku sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* ini, peserta didik terbantu dalam meningkatkan kualitas belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah.

2. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik merupakan untuk mengetahui karakter peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Peneliti melakukan observasi langsung dalam kelas, sehingga sesuai dengan hasil yang diperoleh peneliti yaitu peserta didik kelas VIII-2

SMP Negeri 1 Lotu memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda. Peneliti menemukan beberapa hambatan yaitu peserta didik lebih banyak melupakan pembelajaran yang dia rasa tidak perlu akibat pembelajaran yang kurang efektif atau tidak memberikan pengalaman secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik menyukai bahan ajar yang berwarna dan peserta didik lebih tertarik menggunakan bahan ajar yang menggunakan perangkat elektronik. Maka, perlu adanya variasi bahan ajar yang dapat diakses melalui android. Salah satu bahan ajar yang efektif bagi peserta didik yaitu handout yang dikemas dalam bentuk elektronik (*e-handout*). *E-handout* berbasis *problem based learning* disusun secara menarik dan menyajikan gambar yang disesuaikan dengan materi.

3. Analisis Materi

Analisis materi pembelajaran menyesuaikan dengan kurikulum merdeka pada ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) di kelas VIII (fase D) dengan TP Bab 2. Kreatif Berkarya melalui Teks Iklan, Slogan, dan Poster yaitu Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi iklan, slogan, dan poster yang disimak.

4.2.2. Tahap Perancangan (design)

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan atau tahap desain produk. Ada beberapa yang dilakukan pada desain produk pengembangan bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII-2 SMP Negeri 1 Lotu.

Pertama, merancang konsep dan kerangka desain produk yang akan disusun. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain *e-handout* berbasis *problem based learning* yaitu canva sebagai alat bantu. Penyusunan bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pendahuluan, isi dan penutup. Sistematika *e-handout* yang dikembangkan terdiri dari; 1) pendahuluan yang berisikan judul *e-handout*, kata pengantar dan tujuan pembelajaran serta lingkup materi, 2) isi *e-handout* berisikan materi, 3) Penutup tersusun dari soal atau pertanyaan, glosarium, daftar pustaka, dan profil penulis.

Kedua, penyusunan *outline e-handout* dibuat berdasarkan sintaks *problem based learning*. Desain isi kegiatan pembelajaran *e-handout* dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Tahapan mengorientasi peserta didik terhadap masalah ditunjukkan pada fitur “Ayo Mengamati”. Dalam fitur Ayo Mengamati disajikan fenomena yang termuat gambar dan video serta deskripsi tentang iklan. Dengan begitu, diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
- 2) Tahapan mengorganisasi peserta didik untuk belajar tercermin dalam kegiatan dengan menjawab soal setelah mengamati gambar dan video yang dimuat dalam bahan ajar pada fitur “Mari Belajar”. Pada tahapan ini, *e-handout* memfasilitasi peserta didik untuk menentukan tugas belajar sesuai dengan masalah yang disajikan.
- 3) Tahapan membimbing penyelidikan individual maupun kelompok dilakukan dengan menyajikan materi pembelajaran. Hal ini mendorong peserta didik untuk dapat memahami tentang pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster agar tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Tahapan mengembangkan dan menyajikan hasil karya tercermin pada fitur “Ayo Berlatih”. Dalam tahapan ini, peserta didik membuat karya tulisan yaitu merancang produk iklan.
- 5) Tahapan menganalisis proses pemecahan masalah disajikan pada fitur “Ayo Selidiki”. Tahap ini peserta didik diarahkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disajikan untuk menguji peserta didik tentang sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi teks iklan, slogan, dan poster.

4.2.3. Tahap Pengembangan (*development*)

a) Pembuatan *E-handout* Berbasis *Problem Based Learning*

Pada tahap ini peneliti membuat produk *e-handout* berbasis *problem based learning* pada materi teks iklan, slogan, dan poster yang disesuaikan dengan rancangan awal dengan bantuan aplikasi canva dan *heyzine flipbooks*. Adapun tahap pembuatan *e-handout* ini:

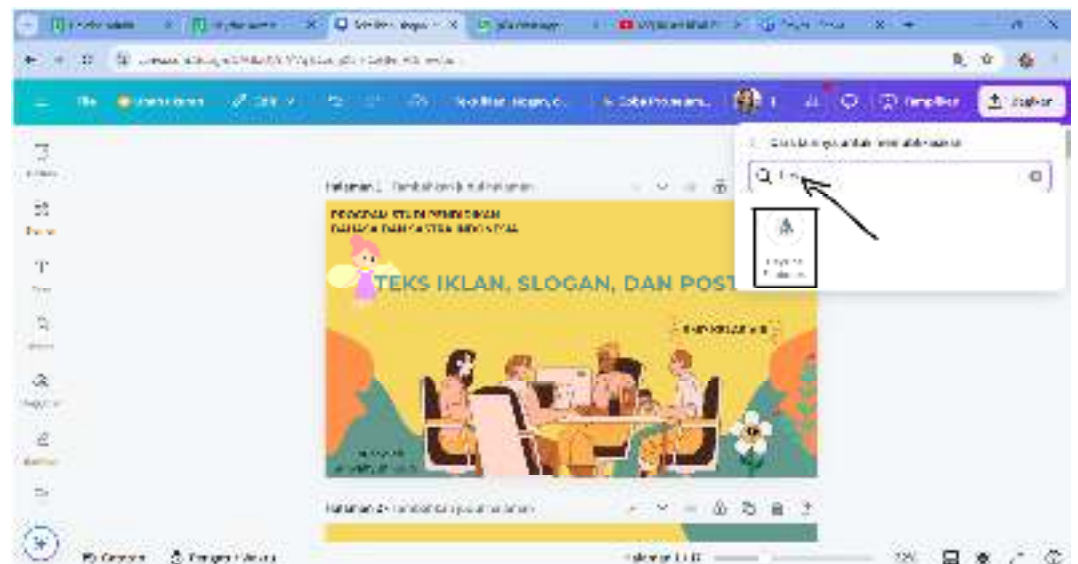
1. Sebelum membuka aplikasi *heyzine flipbooks*, siapkan materi menggunakan canva sesuai dengan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning*.



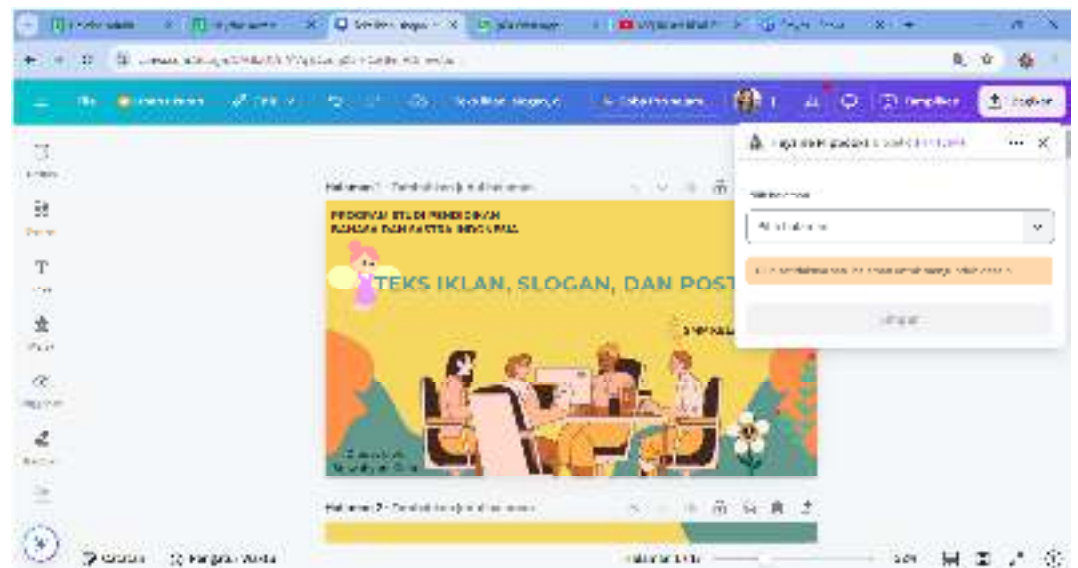
2. Lalu klik bagikan/share pada aplikasi canva.



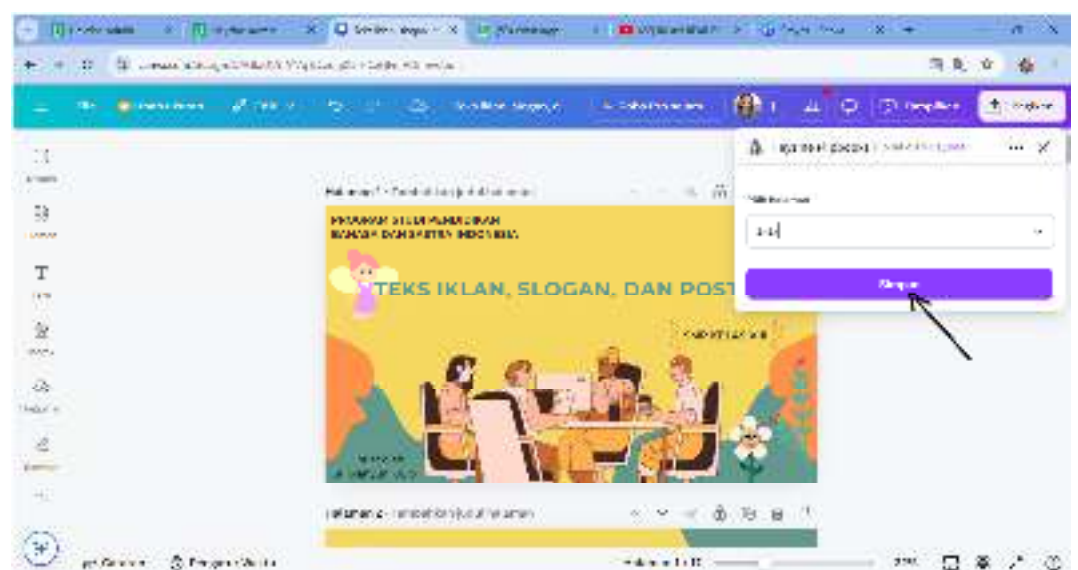
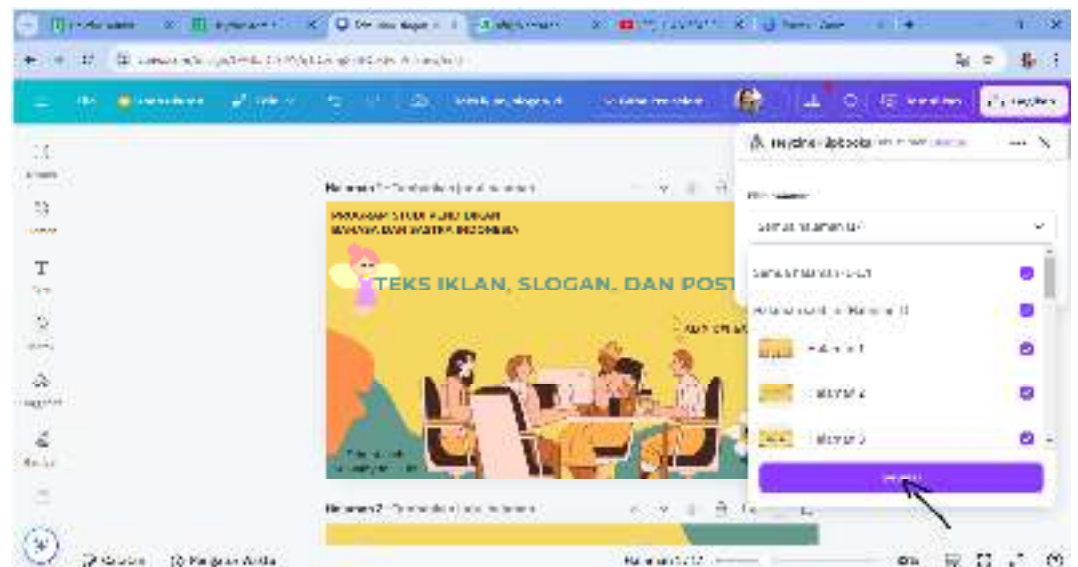
3. Kemudian pada kolom pencarian ketik Hey, maka akan muncul *heyzine flipbooks* pada aplikasi canva. Selanjutnya klik *heyzine flipbooks*.



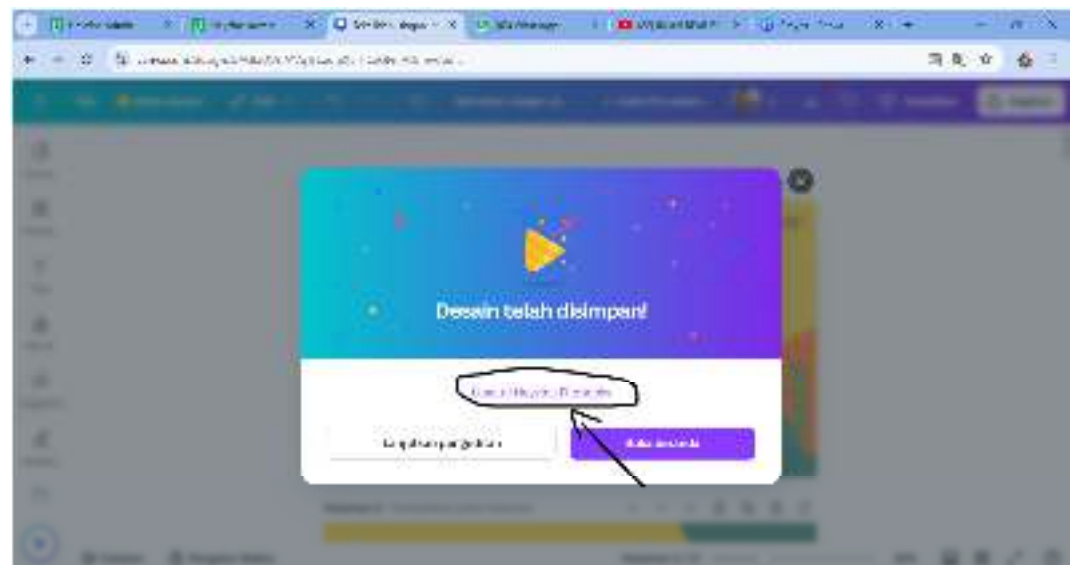
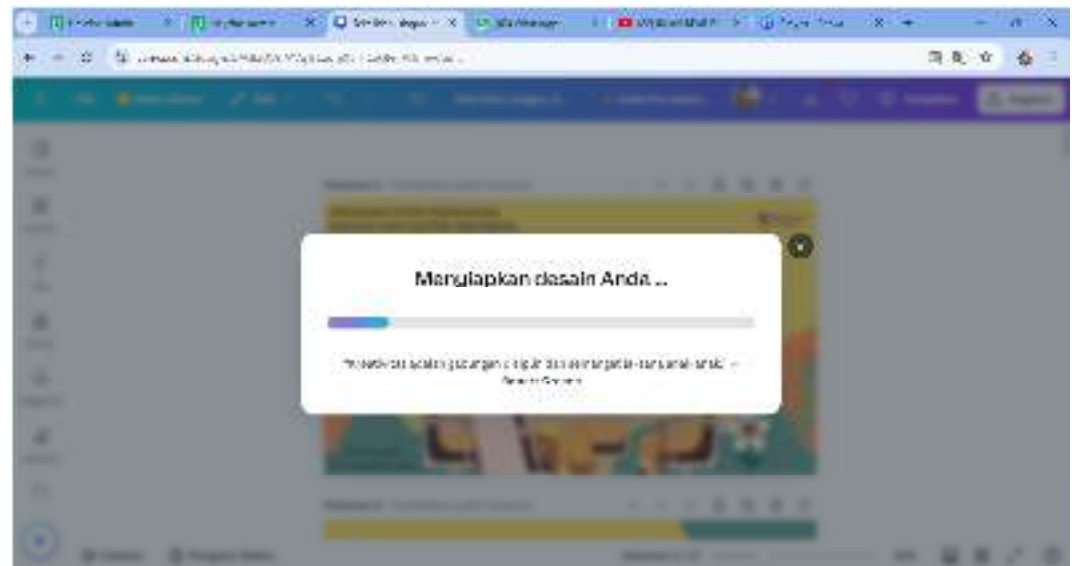
4. Lalu pilih opsi halaman 1-17 artinya semua halaman.



5. Langkah selanjutnya klik selesai, lalu klik simpan.



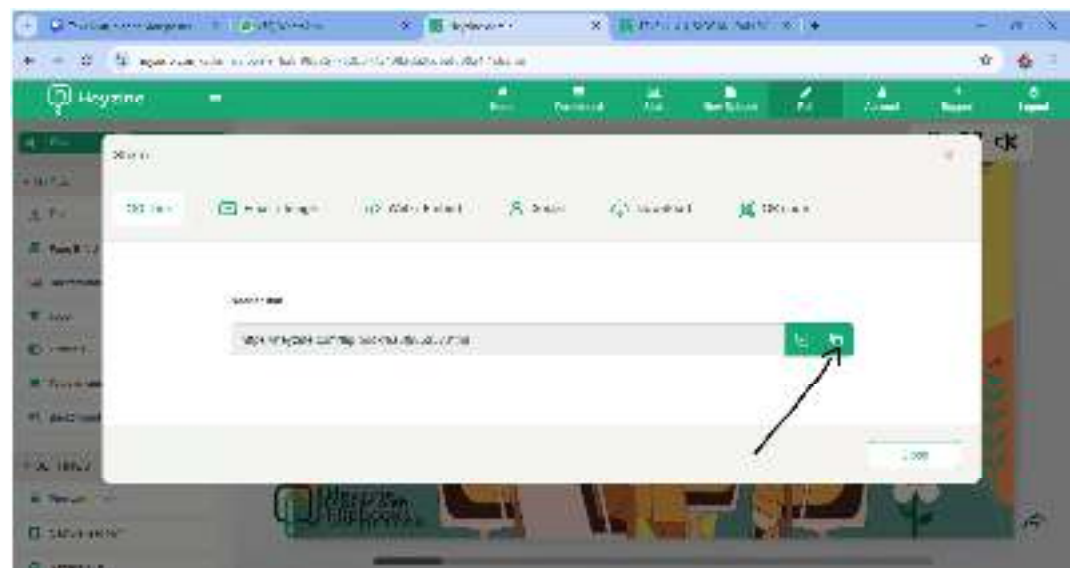
6. Setelah selesai, maka akan dilakukan diproses. Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu klik lihat di *heyzine flipbooks*.



7. Kemudian setelah selesai, maka *e-handout* berbasis *problem based learning* dapat dikases melalui *heyzine flipbooks*.



8. Setelah selesai mengedit, maka tahap selanjutnya klik *link* untuk dibagikan kepada peserta didik.



b) Tahap validasi produk

Sebagai tindak lanjut atas rancangan yang telah dilakukan pada tahapan desain, maka melakukan tahapan validasi terhadap produk yang telah dirancang sebelumnya untuk mengetahui apakah produk *e-handout* yang didesain layak atau tidak layak untuk di implementasikan. Validasi produk dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Adapun hasil validasi yang telah dilakukan.

1. Validasi ahli materi

Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh 2 orang validator. Berikut ini adalah hasil validasi oleh ahli materi:

a) Validasi oleh Dosen

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Noibe Halawa, S.Pd., M.Pd., yang merupakan salah seorang dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Berikut merupakan proses validasi yang telah dilakukan oleh validator:

Pada tahap revisi pertama, validator ahli materi memberikan penilaian 66,6% terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan, serta memberikan beberapa catatan perbaikan yakni: (1) perhatikan penulisan nama penulis pada cover, (2) perbaiki isi materi *e-handout* agar menunjukkan tahapan sintaks *problem based learning* (PBL) sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, gambar yang dicantumkan harus menarik agar peserta didik dapat mudah paham terhadap materi yang dicantumkan, (3) tambahkan daftar pustaka baik dari buku maupun dari internet.

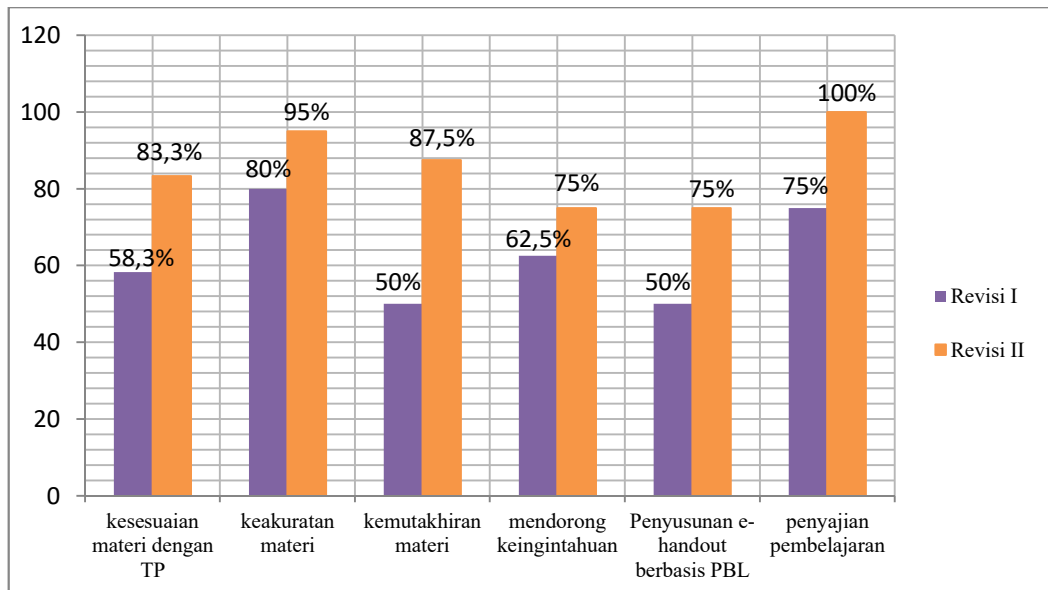
Pada tahap revisi kedua, validator ahli materi memberikan penilaian terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan sebesar 88,3%. Sehingga pada tahap revisi kedua ini dapat disimpulkan bahwa *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan. Untuk lebih jelas mengenai hasil revisi oleh validator ahli materi, dapat dilihat pada Tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1 Hasil angket penilaian kelayakan *e-handout* berbasis *problem based learning* oleh validator Ahli Materi (Dosen)
Revisi I dan Revisi II

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor	
			R1	R2
Aspek kelayakan isi dan materi	A. Kesesuaian materi dengan TP	1. Kelengkapan materi	3	3
		2. Keluasan materi	2	4
		3. Kedalaman materi	2	3
	Jumlah Per Indikator		7	10
	Persentase		58,3%	83,3%
	B. Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan defenisi	2	4
		5. Keakuratan data dan fakta	3	4
		6. Keakuratan contoh dan kasus	3	3
		7. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	4	4
		8. Keakuratan istilah-istilah	4	4
	Jumlah Per Indikator		16	19
	Persentase		80%	95%
	C. Kemutakhiran materi	9. Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	2	4
		10. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	2	3
	Jumlah Per Indikator		4	7
	Persentase		50%	87,5%
	D. Mendorong keingintahuan	11. Mendorong rasa ingin tahu	2	3
		12. Menciptakan kemampuan bertanya	3	3
	Jumlah Per Indikator		5	6
	Persentase		62,5%	75%

Aspek kelayakan penyajian	E. Penyusunan <i>e-handout</i> berbasis <i>problem based learning</i>	13. Susunan materi dalam <i>e-handout</i> berbasis <i>problem based learning</i> sistematis	2	3
	Jumlah Per Indikator		2	3
	Persentase		50%	75%
	F. Penyajian pembelajaran	14. Keterlibatan peserta didik	3	4
		15. Sesuaikan dengan langkah-langkah <i>problem based learning</i>	3	4
	Jumlah Per Indikator		6	8
	Persentase		75%	100%
	Jumlah Skor Keseluruhan Indikator		40	53
Skor Maksimal Keseluruhan Indikator			60	
Persentase (%)			66,6%	88,3%
Rata-rata Persentase R1 dan R2			77,45%	
Kriteria			Layak	

Hasil validasi ahli materi terhadap produk *e-handout* berbasis *problem based learning*. Revisi I setelah dihitung mendapatkan persentase (66,6%) dari 6 aspek, yaitu kesesuaian materi dengan TP (58,3%), keakuratan materi (80%), kemutakhiran materi (50%), mendorong keingintahuan (62,5%), Penyusunan *e-handout* berbasis PBL (50%), dan penyajian pembelajaran (75%). Sedangkan revisi ke-II setelah dihitung mendapatkan persentase (88,3%) dari kesesuaian materi dengan TP (83,3%), keakuratan materi (95%), kemutakhiran materi (87,5%), mendorong keingintahuan (75%), Penyusunan *e-handout* berbasis PBL (75%), dan penyajian pembelajaran (100%). Hasil dari revisi II mencapai kriteria sebesar (88,3%) dengan kriteria “Sangat Layak”. Dari validasi I dan II *e-handout* berbasis *problem based learning* dinyatakan “Sangat Layak” untuk diuji coba. Hasil validasi revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut.

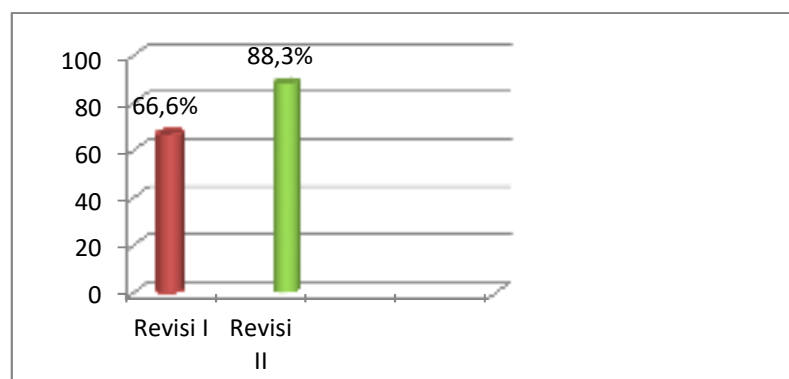


Gambar 4.1 Diagram hasil validasi ahli materi (Dosen)

Keterangan:

- a) kesesuaian materi dengan TP : Revisi I (58,3%), Revisi II (83,3%)
- b) keakuratan materi : Revisi I (80%), Revisi II (95%)
- c) kemutakhiran materi : Revisi I (50%), Revisi II (87,5%)
- d) mendorong keingintahuan : Revisi I (62,5%), Revisi II (75%)
- e) Penyusunan e-handout berbasis PBL : Revisi I (50%), Revisi II (75%)
- f) penyajian pembelajaran : Revisi I (75%), Revisi II (100%)

Setelah dilakukan validasi produk bahan ajar *e-handout* oleh ahli materi, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian pada revisi I mencapai 66,6% dan pada revisi II meningkat dengan pencapaian 88,3% dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.2 Persentase hasil validasi ahli materi (Dosen)
Pada Revisi I dan Revisi II

Keterangan:

a) Persentase R I : 66,6%

b) Persentase R II : 88,3%

Dari hasil validasi yang telah dilaksanakan sebanyak 2 kali tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan pada materi teks iklan, slogan, dan poster untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu mengalami perkembangan kualitas yang baik pada setiap tahap revisi serta terindikasi layak.

Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh validator untuk dilakukan perbaikan sabagai berikut:



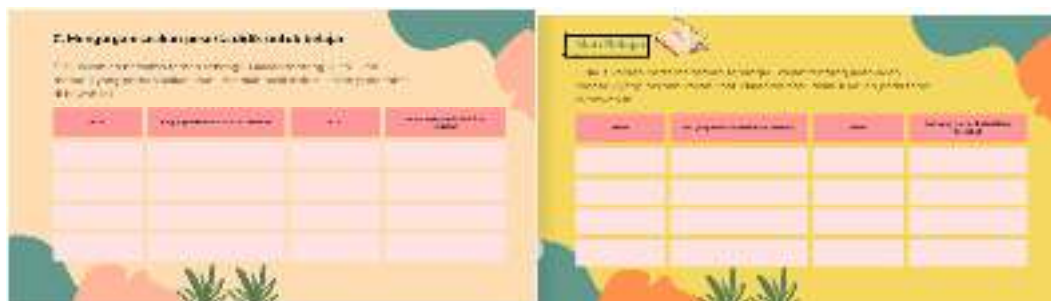
Sebelum revisi

Sesudah revisi



Sebelum revisi

Sesudah revisi



Sebelum revisi

Sesudah revisi



Sebelum revisi

Sesudah revisi

b) Validasi oleh Guru Mata Pelajaran

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Yuslina Tafonao, S.Pd., yang merupakan salah seorang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Lotu. Berikut merupakan proses validasi yang telah dilakukan oleh validator:

Pada tahap revisi pertama, validator ahli materi memberikan penilaian 73,3% terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan, serta memberikan catatan (1) perbaiki isi pada tujuan pembelajaran sesuaikan dengan ATP yang digunakan di kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu, (2) tambahkan topik dari pertanyaan.

Pada tahap revisi kedua, validator ahli materi memberikan penilaian terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan sebesar 95%. Sehingga pada tahap revisi kedua ini dapat disimpulkan bahwa *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan.

Untuk lebih jelas mengenai hasil revisi oleh validator ahli materi, dapat dilihat pada Tabel 4.2 dibawah ini.

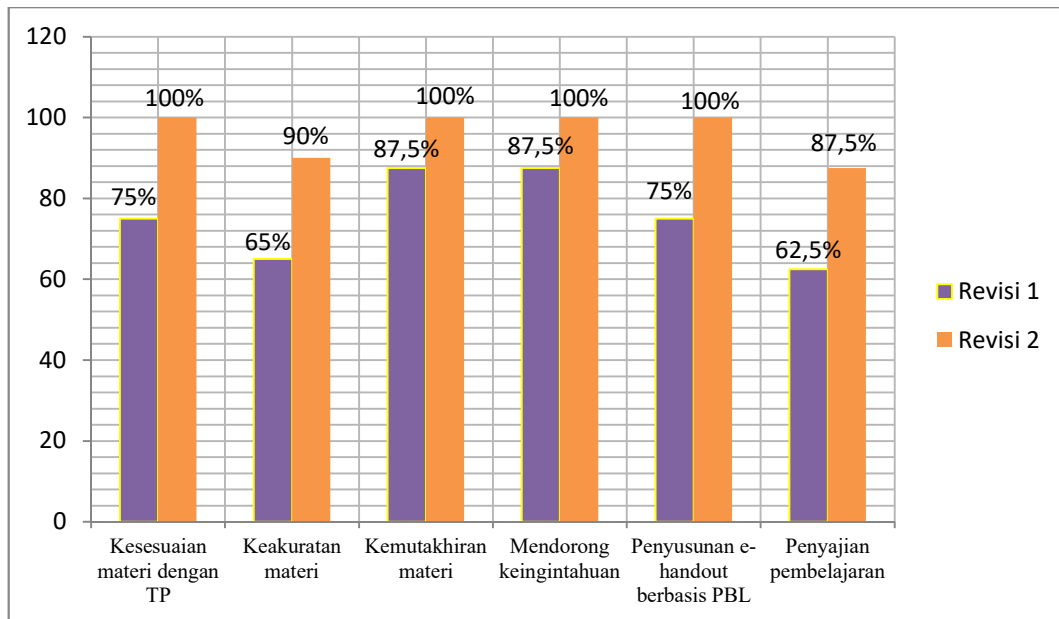
Tabel 4.2 Hasil angket penilaian kelayakan *e-handout* berbasis *problem based learning* oleh validator Ahli Materi (Guru)

Revisi I dan Revisi II

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor	
			R1	R2
Aspek kelayakan isi dan materi	A. Kesesuaian materi dengan TP	1. Kelengkapan materi	3	4
		2. Keluasan materi	3	4
		3. Kedalaman materi	3	4
	Jumlah Per Indikator		9	12
	Persentase		75%	100%
	B. Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan definisi	2	4
		5. Keakuratan data dan fakta	2	4
		6. Keakuratan contoh dan kasus	3	4
		7. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	3	3
		8. Keakuratan istilah-istilah	3	3
	Jumlah Per Indikator		13	18
	Persentase		65%	90%
	C. Kemutakhiran materi	9. Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	4	4
		10. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	3	4
	Jumlah Per Indikator		7	8
	Persentase		87,5%	100%
	D. Mendorong keingintahuan	11. Mendorong rasa ingin tahu	3	4
		12. Menciptakan kemampuan bertanya	4	4
	Jumlah Per Indikator		7	8
	Persentase		87,5%	100%
Aspek kelayakan	E. Penyusunan <i>e-handout</i> berbasis <i>problem based</i>	13. Susunan materi dalam <i>e-handout</i> berbasis <i>problem based</i>	3	4

penyajian	<i>learning</i>	<i>learning</i> sistematis		
	Jumlah Per Indikator		3	4
	Persentase		75%	100%
	F. Penyajian pembelajaran	14. Keterlibatan peserta didik	2	3
		15. Sesuaikan dengan langkah-langkah <i>problem based learning</i>	3	4
	Jumlah Per Indikator		5	7
	Persentase		62,5%	87,5%
Jumlah Skor Keseluruhan Indikator			44	57
Skor Maksimal Keseluruhan Indikator			60	
Persentase (%)			73,3%	95%
Rata-rata Persentase R1 dan R2			84,15%	
Kriteria			Sangat Layak	

Hasil validasi ahli materi terhadap produk *e-handout* berbasis *problem based learning*. Revisi I setelah dihitung mendapatkan persentase (73,3%) dari 6 aspek, yaitu kesesuaian materi dengan TP (75%), keakuratan materi (65%), kemutakhiran materi (87,5%), mendorong keingintahuan (87,5%), Penyusunan *e-handout* berbasis PBL (75%), dan penyajian pembelajaran (62,5%). Sedangkan revisi ke-II setelah dihitung mendapatkan persentase (95%) dari kesesuaian materi dengan TP (100%), keakuratan materi (90%), kemutakhiran materi (100%), mendorong keingintahuan (100%), Penyusunan *e-handout* berbasis PBL (100%), dan penyajian pembelajaran (87,5%). Hasil dari revisi II mencapai kriteria sebesar (95%) dengan kriteria “Sangat Layak”. Dari validasi I dan II *e-handout* berbasis *problem based learning* dinyatakan “Sangat Layak” untuk diuji coba. Hasil validasi revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut.

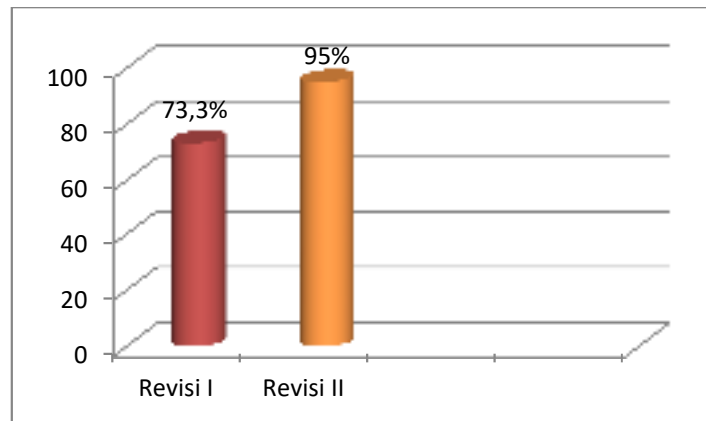


Gambar 4.3 Diagram hasil validasi ahli materi (Guru)

Keterangan:

- a) kesesuaian materi dengan TP : Revisi I (75%), Revisi II (100%)
- b) keakuratan materi : Revisi I (65%), Revisi II (90%)
- c) kemutakhiran materi : Revisi I (87,5%), Revisi II (100%)
- d) mendorong keingintahuan : Revisi I (87,5%), Revisi II (100%)
- e) Penyusunan e-handout berbasis PBL: Revisi I (75%), Revisi II (100%)
- f) penyajian pembelajaran : Revisi I (62,5%), Revisi II (87,5%)

Setelah dilakukan validasi produk bahan ajar *e-handout* oleh ahli materi, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian pada revisi I mencapai 73,3% dan pada revisi II meningkat dengan pencapaian 95% dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.4 Persentase hasil validasi ahli materi (Guru)
Pada Revisi I dan Revisi II

Keterangan:

- a) Persentase R I : 73,3%
- b) Persentase R II : 95%

Dari hasil validasi yang telah dilaksanakan sebanyak 2 kali tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan pada materi teks iklan, slogan, dan poster untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu mengalami perkembangan kualitas yang baik pada setiap tahap revisi serta terindikasi layak.

Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh validator untuk dilakukan perbaikan sabagai berikut:



Sebelum revisi

Sesudah revisi



Sebelum revisi

Sesudah revisi

2. Validasi ahli bahasa

Pada tahap ini, validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Iman Sudi Zega, S.Pd., M.Pd., yang merupakan salah seorang dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Berikut merupakan proses validasi yang telah dilakukan oleh validator:

Pada tahap revisi pertama, validator ahli bahasa memberikan penilaian 69,4% terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan, serta memberikan beberapa catatan perbaikan yakni: (1) perhatikan penggunaan huruf kapital konsisten dalam penulisan huruf kapital pada prakata, (2) cermati kembali ejaan penulisan, (3) perbaiki penggunaan huruf kapital pada profil penulis.

Pada tahap revisi kedua, validator ahli bahasa memberikan penilaian terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan sebesar 88,8%. Sehingga pada tahap revisi kedua ini dapat disimpulkan bahwa *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan.

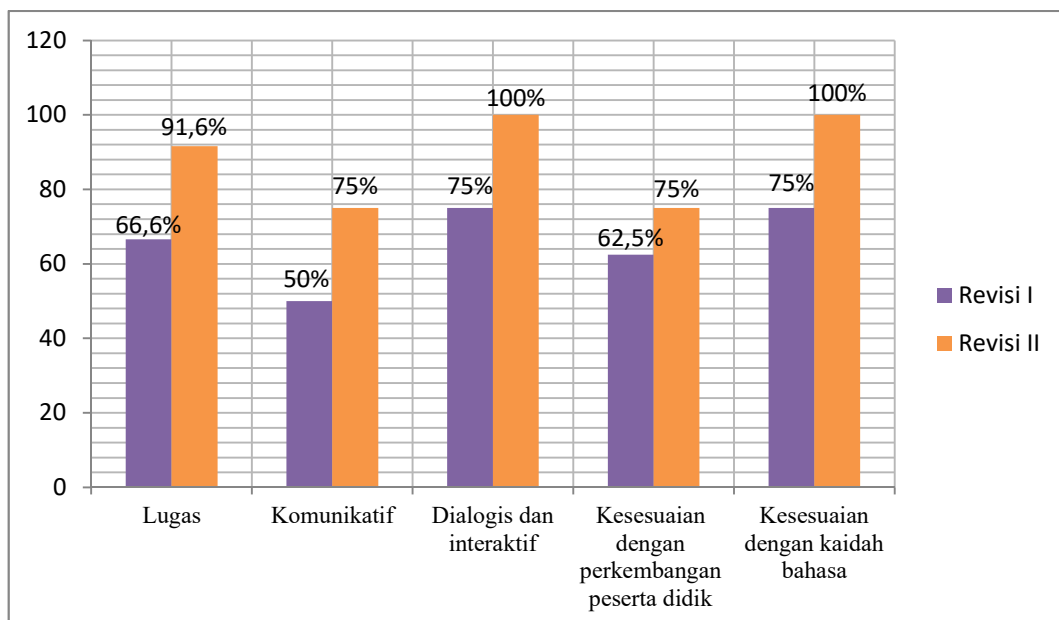
Untuk lebih jelas mengenai hasil revisi oleh validator ahli bahasa, dapat dilihat pada Tabel 4.3 dibawah ini.

**Tabel 4.3 Hasil angket penilaian kelayakan *e-handout* berbasis *problem based learning* oleh validator Ahli Bahasa
Revisi I dan Revisi II**

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor		
			R1	R2	
Aspek kelayakan bahasa	A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	3	4	
		2. Keefektifan kalimat	3	4	
		3. Kebakuan istilah	2	3	
	Jumlah Per Indikator		8	11	
	Persentase		66,6%	91,6%	
	B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	2	3	
		Jumlah Per Indikator		2	3
		Persentase		50%	75%
	C. Dialogis dan interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik	3	4	
		Jumlah Per Indikator		3	4
		Persentase		75%	100%
	D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian dengan pengetahuan bahasa peserta didik	2	3	
		7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	3	3	
		Jumlah Per Indikator		5	6
	Persentase		62,5%	75%	
	E. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8. Ketepatan tata bahasa	3	4	
		9. Ketepatan ejaan	3	4	
		Jumlah Per Indikator		6	8
	Persentase		75%	100%	
	Jumlah Skor Keseluruhan Indikator			24	32
Skor Maksimal Keseluruhan Indikator			36		
Persentase (%)			66,6%	88,8%	

Rata-rata Persentase R1 dan R2	77,7
Kriteria	Layak

Hasil validasi ahli bahasa terhadap produk *e-handout* berbasis *problem based learning*. Revisi I setelah dihitung mendapatkan persentase (66,6%) dari 5 aspek, yaitu lugas (66,6%), komunikatif (50%), dialogis dan interaktif (75%), kesesuaian dengan perkembangan peserta didik (62,5%), kesesuaian dengan kaidah bahasa (75%). Sedangkan revisi ke-II setelah dihitung mendapatkan persentase (88,8%) dari lugas (91,6%), komunikatif (75%), dialogis dan interaktif (100%), kesesuaian dengan perkembangan peserta didik (75%), kesesuaian dengan kaidah bahasa (100%). Hasil dari revisi II mencapai kriteria sebesar (88,8%) dengan kriteria “Sangat Layak”. Dari validasi I dan II *e-handout* berbasis *problem based learning* dinyatakan “Sangat Layak” untuk diuji coba. Hasil validasi revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut.

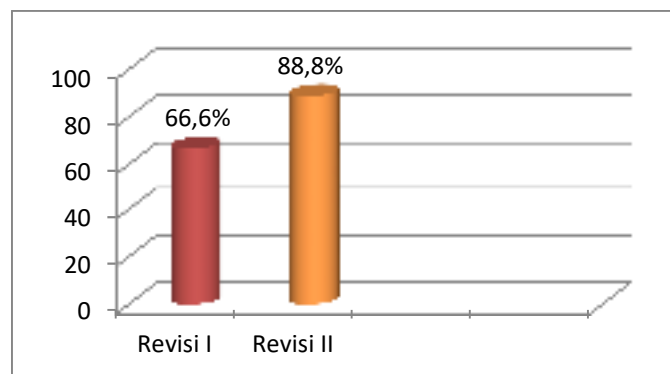


Gambar 4.5 Diagram hasil validasi ahli bahasa

Keterangan:

- | | |
|---|---|
| a) Lugas | : Revisi I (66,6%)
Revisi II (91,6%) |
| b) Komunikatif | : Revisi I (50%)
Revisi II (75%) |
| c) Dialogis dan interaktif | : Revisi I (75%)
Revisi II (100%) |
| d) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | : Revisi I (62,5%)
Revisi II (75%) |
| e) Kesesuaian dengan kaidah bahasa | : Revisi I (75%)
Revisi II (100%) |

Setelah dilakukan validasi produk bahan ajar *e-handout* oleh ahli bahasa, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian pada revisi I mencapai 66,6% dan pada revisi II meningkat dengan pencapaian 88,8% dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.6 Persentase hasil validasi ahli bahasa
Pada Revisi I dan Revisi II

Keterangan:

- a) Persentase R I : 66,6%
- b) Persentase R II : 88,8%

Dari hasil validasi yang telah dilaksanakan sebanyak 2 kali tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-handout* berbasis *problem based learning*

yang dikembangkan pada materi teks iklan, slogan, dan poster untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu mengalami perkembangan kualitas yang baik pada setiap tahap revisi serta terindikasi layak.

Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh validator untuk dilakukan perbaikan sabagai berikut:



Sebelum revisi

Sesudah revisi



Sebelum revisi

Sesudah revisi

3. Validasi ahli desain

Pada tahap ini, validasi ahli desain dilakukan oleh Bapak Jonatan Hardiness Iman Zendrato, S.Kom., FCNS., yang merupakan salah seorang Guru di SMK Swasta Pemda Nias, dan merupakan guru yang telah bersertifikasi pada bidang komputer. Berikut merupakan proses validasi yang telah dilakukan oleh validator:

Pada tahap revisi pertama, validator ahli desain memberikan penilaian 75% terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan, serta memberikan beberapa catatan perbaikan yakni: (1) Menyesuaikan kombinasi atau keserasian warna desain, (2) Kombinasi atau perpaduan antara gambar dengan warna desain yang digunakan

secukupnya, (3) perhatikan desain agar tidak menutupi materi, (5) perhatikan tata letak materi dengan tata letak gambar pada desain yang digunakan.

Pada tahap revisi kedua, peneliti menjumpai kembali validator desain untuk melaporkan progres perbaikan yang telah dilakukan. Sehingga dapat dipastikan *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan sebesar 95% sehingga pada tahap revisi kedua ini dapat disimpulkan bahwa *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan benar-benar sangat layak untuk digunakan.

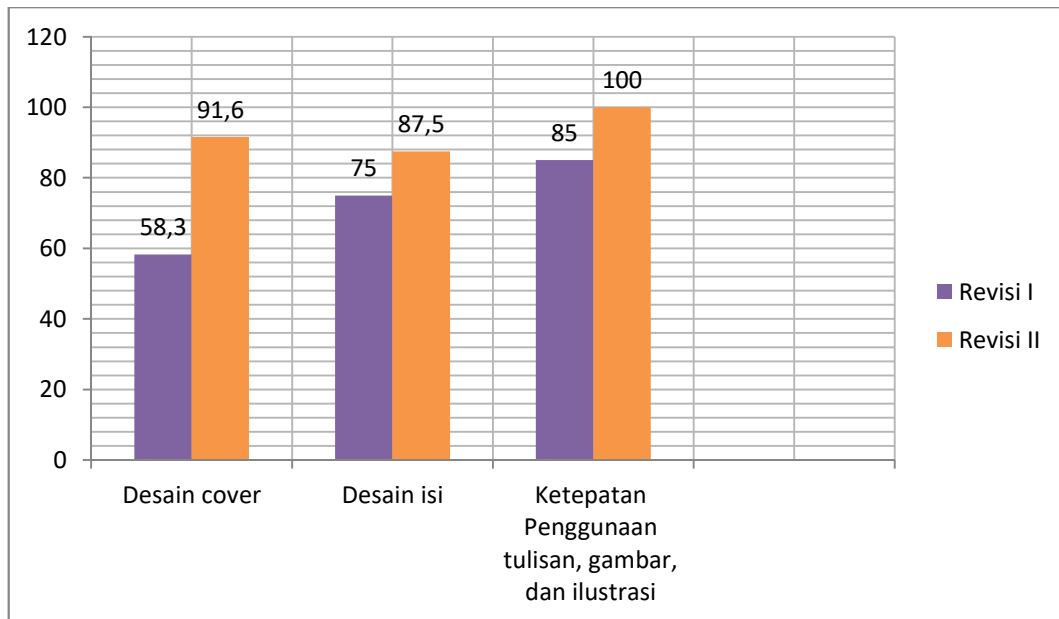
Untuk lebih jelas mengenai hasil revisi oleh validator ahli desain, dapat dilihat pada Tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel 4.4 Hasil angket penilaian kelayakan *e-handout* berbasis *problem based learning* oleh validator Ahli Desain Revisi I dan Revisi II

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor	
			R1	R2
Aspek kelayakan desain	A. Desain <i>cover</i>	1. Penampilan tata letak sampul depan dan belakang <i>e-handout</i> teks iklan, slogan, dan poster berbasis PBL.	2	3
		2. Perpaduan warna dan <i>font</i> pada tampilan <i>e-handout</i> teks iklan, slogan, dan poster berbasis PBL	2	4
		3. Ilustrasi sampul <i>e-handout</i> teks iklan, slogan, dan poster berbasis PBL sesuai dengan materi yang dibahas	3	4
	Jumlah Per Indikator		7	11
	Persentase		58,3%	91,6%
	B. Desain isi	4. Bidang cetak, margin dan spasi jelas letaknya	4	4
		5. Kemarikan tampilan layout isi <i>e-handout</i> teks iklan, slogan, dan poster berbasis PBL	2	3

	Jumlah Per Indikator		6	7
	Persentase		75%	87,5%
	C. Ketepatan Penggunaan tulisan, gambar, dan ilustrasi	6. Gambar atau ilustrasi memiliki warna yang jelas	3	4
		7. Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan menarik	4	4
		8. Kejelasan tampilan huruf pada <i>e-handout</i> teks iklan, slogan, dan poster berbasis PBL	4	4
		9. Tata letak gambar atau ilustrasi tidak mengganggu judul maupun penjelasan materi	2	4
		10. Ukuran tulisan dapat dibaca oleh pengguna	4	4
	Jumlah Per Indikator		17	20
Persentase		85%	100%	
Jumlah Skor Keseluruhan Indikator			30	38
Skor Maksimal Keseluruhan Indikator			40	
Persentase (%)			75%	95%
Rata-rata Persentase R1 dan R2			85%	
Kriteria			Sangat Layak	

Hasil validasi ahli desain terhadap produk *e-handout* berbasis *problem based learning*. Revisi I setelah dihitung mendapatkan persentase (75%) dari 3 aspek, yaitu desain *cover* (58,3%), desain isi (75%), dan ketepatan Penggunaan tulisan, gambar, dan ilustrasi (85%). Sedangkan revisi ke-II setelah dihitung mendapatkan persentase (95%) dari desain *cover* (91,6%), desain isi (87,5%), dan ketepatan Penggunaan tulisan, gambar, dan ilustrasi (100%). Hasil dari revisi II mencapai kriteria sebesar (95%) dengan kriteria “Sangat Layak”. Dari validasi I dan II *e-handout* berbasis *problem based learning* dinyatakan “Sangat Layak” untuk diuji coba. Hasil validasi revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut.

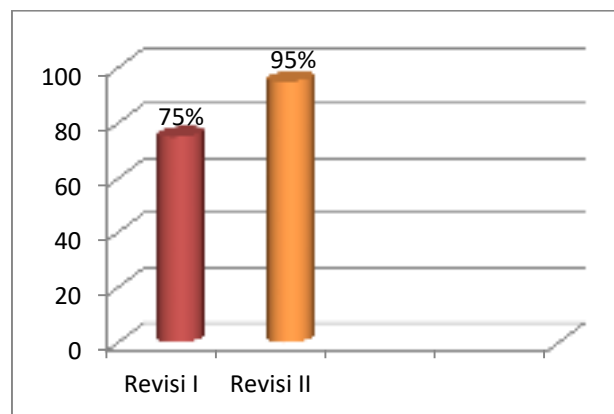


Gambar 4.7 Diagram hasil validasi ahli desain

Keterangan:

- a) Desain *cover* : Revisi I (58,3%), Revisi II (91,6%)
- b) Desain isi : Revisi I (75%), Revisi II (87,5%)
- c) Ketepatan Penggunaan : Revisi I (85%), Revisi II (100%)
tulisan, gambar, dan ilustrasi

Setelah dilakukan validasi produk bahan ajar *e-handout* oleh ahli desain, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian pada revisi I mencapai 75% dan pada revisi II meningkat dengan pencapaian 95% dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.8 Persentase hasil validasi ahli desain

Pada Revisi I dan Revisi II

Keterangan:

- a) Persentase R I : 75%
- b) Persentase R II : 95%

Dari hasil validasi yang telah dilaksanakan sebanyak 2 kali tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan pada materi teks iklan, slogan, dan poster untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu mengalami perkembangan kualitas yang baik pada setiap tahap revisi serta terindikasi layak.

Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh validator untuk dilakukan perbaikan sabagai berikut:



Sebelum revisi

Sesudah revisi



Sebelum revisi

Sesudah revisi



Sebelum revisi

Sesudah revisi

4.2.4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Setelah produk selesai direvisi atau diperbaiki dan telah dinyatakan layak untuk digunakan maka selanjutnya produk pengembangan bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* akan di uji cobakan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu. Uji coba bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi. Uji coba dilakukan dalam beberapa tahapan antara lain :

1. Uji Perorangan

Responden yang dilibatkan oleh peneliti dalam uji perorangan adalah peserta didik kelas VIII-2 SMP Negeri 1 Lotu dengan jumlah siswa sebanyak 3 orang peserta didik. Sehingga hasil respon peserta didik terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan pada uji perorangan diperoleh:

Tabel 4.5 Skor Perolehan respon peserta didik pada uji perorangan

No	Nama	Skor Respon	Persentase Respon	Kriteria
1	Ahmad Harif Gea	32	80%	Kuat
2	Dian Fitri Jelita Nazara	40	100%	Sangat Kuat
3	Leonard Harefa	36	90%	Sangat Kuat
Rata-rata		84	70%	Kuat

2. Uji Kelompok Kecil

Responden yang dilibatkan dalam uji kelompok kecil adalah peserta didik kelas VIII-2 SMP Negeri 1 Lotu dengan jumlah siswa sebanyak 8 orang peserta didik. Sehingga hasil respon peserta didik terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan pada uji kelompok kecil diperoleh:

Tabel 4.6 Skor perolehan respon peserta didik pada uji kelompok kecil

No	Nama	Skor Respon	Persentase Respon	Kriteria
1	Arman fiktori Nazara	36	90%	Sangat Kuat
2	Indah Berkat Nazara	32	80%	Kuat
3	Jernih Mawati Zega	32	80%	Kuat
4	Melania Delvin Harefa	32	80%	Kuat
5	Niat Putri Harefa	40	100%	Sangat Kuat
6	Pontianus Zalukhu	32	80%	Kuat
7	Sefti vaeriani Nazara	32	80%	Kuat
8	Yanuarman Telaumbanua	33	82,5%	Sangat Kuat
Rata-rata		269	84%	Sangat Kuat

3. Uji Lapangan

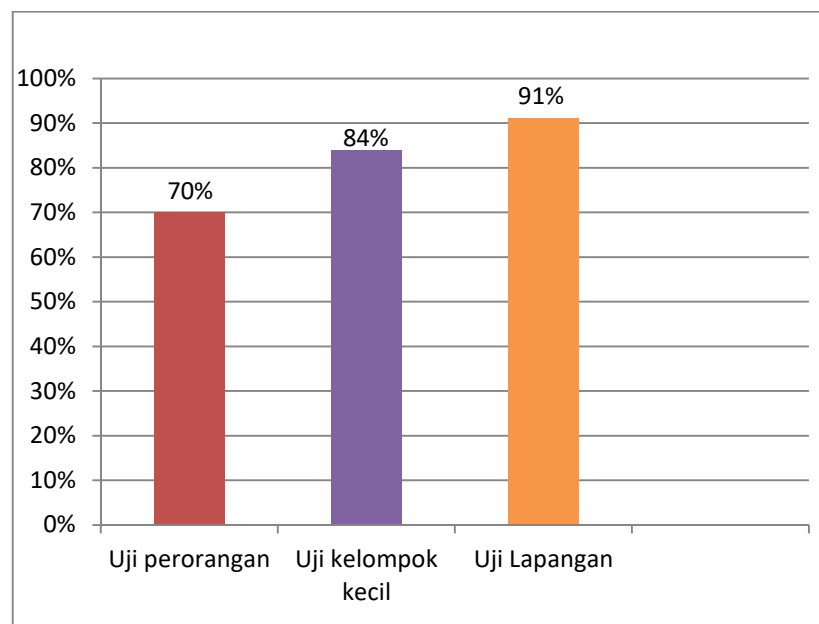
Responden yang dilibatkan dalam uji lapangan adalah peserta didik kelas VIII-2 SMP Negeri 1 Lotu dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang peserta didik. Hasil respon peserta didik terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan pada uji lapangan diperoleh yaitu:

Tabel 4.7 Skor perolehan respon peserta didik pada uji lapangan

No	Nama	Skor Respon	Persentase Respon	Kriteria
1	Ahmad Harif Gea	32	80%	Kuat
2	Alvin Kristian Gulo	35	87,5%	Sangat Kuat
3	Arman Viktori Nazara	36	90%	Sangat Kuat
4	Dedi Berkat Harefa	36	90%	Sangat Kuat
5	Desni Mawarni Harefa	40	100%	Sangat Kuat
6	Dian Fitri Jelita Nazara	40	100%	Sangat Kuat
7	Elsabeth Vanecia Harefa	33	82,5%	Sangat Kuat
8	Emmanuel Septiawan Gea	34	85%	Sangat Kuat
9	Ertina Nazara	37	92,5%	Sangat Kuat
10	Feny Renata Zendrato	35	87,5%	Sangat Kuat
11	Indah berkat Nazara	32	80%	Kuat
12	Jernih Mawati Zega	32	80%	Kuat
13	Josepel Notatema Gea	32	80%	Kuat
14	Kenangan K. Nazara	40	100%	Sangat Kuat
15	Leonard Harefa	36	90%	Sangat Kuat
16	Martha Euodia Hulu	36	90%	Sangat Kuat
17	Melania Delvin Harefa	32	80%	Kuat
18	Niat Putri Harefa	40	100%	Sangat Kuat
19	Olivia M. M. Zega	31	77,5%	Kuat

20	Pontianus Zalukhu	32	80%	Kuat
21	Sefti V. Nazara	32	80%	Kuat
22	Tegas C. Harefa	32	80%	Kuat
23	Verdin Octorisman Gulo	36	90%	Sangat Kuat
24	Yanuarman Telaumbanua	33	82,5%	Sangat Kuat
Rata-rata		802	91%	Sangat Kuat

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan maka diketahui bahwa pada uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 70%, pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 84%, dan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 91%, maka disimpulkan bahwa peserta didik tertarik terhadap bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning*. Hasil analisis kepraktisan *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.9 Diagram hasil respon uji perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan

4.2.5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

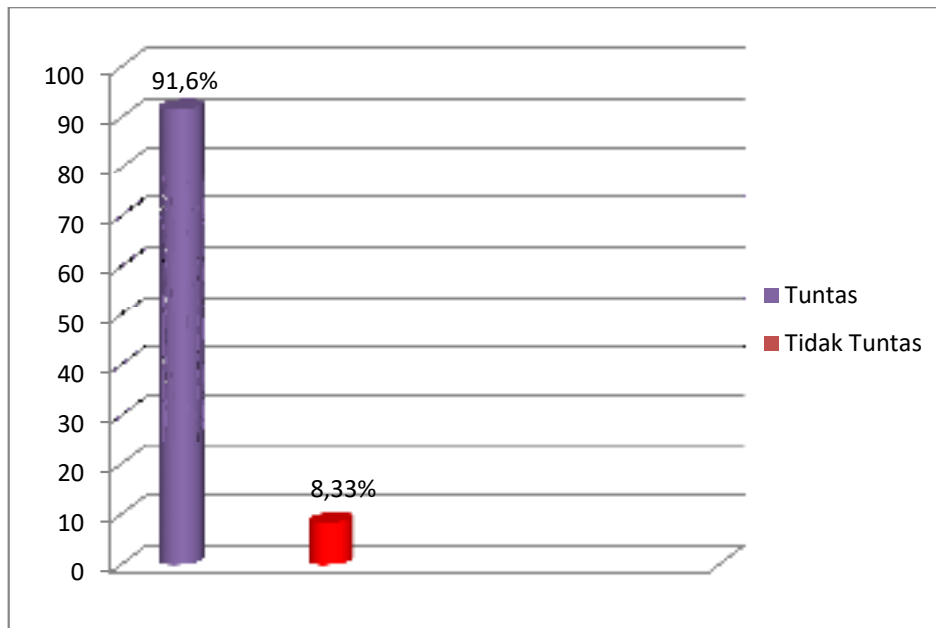
Pada tahap evaluasi peneliti menentukan tingkat efektivitas terhadap bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* dengan memberikan tes atau soal kepada peserta didik berdasarkan pembelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Peserta didik dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM. KKM yang telah ditetapkan di SMP Negeri 1 lotu untuk kelas VIII adalah 70. Berikut adalah hasil ketuntasan peserta didik pada tes hasil belajar:

Tabel 4.8 Ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas VIII-2

No	Nama Peserta Didik	KKTP	Nilai Tes Hasil Belajar	Keterangan
1	Ahmad Harif Gea	70	80	Tuntas
2	Alvin Kristian Gulo	70	90	Tuntas
3	Arman Viktori Nazara	70	80	Tuntas
4	Dedi Berkat Harefa	70	60	Tidak Tuntas
5	Desni Mawarni Harefa	70	100	Tuntas
6	Dian Fitri Jelita Nazara	70	70	Tuntas
7	Elsabeth Vanecia Harefa	70	80	Tuntas
8	Emmanuel Septiawan Gea	70	100	Tuntas
9	Ertina Nazara	70	80	Tuntas
10	Feny Renata Zendrato	70	50	Tidak Tuntas
11	Indah berkat Nazara	70	100	Tuntas
12	Jernih Mawati Zega	70	70	Tuntas
13	Josepel Notatema Gea	70	80	Tuntas
14	Kenangan K. Nazara	70	80	Tuntas
15	Leonard Harefa	70	70	Tuntas
16	Martha Euodia Hulu	70	80	Tuntas

17	Melania Delvin Harefa	70	90	Tuntas
18	Niat Putri Harefa	70	100	Tuntas
19	Olivia M. M. Zega	70	80	Tuntas
20	Pontianus Zalukhu	70	90	Tuntas
21	Sefti V. Nazara	70	80	Tuntas
22	Tegas C. Harefa	70	90	Tuntas
23	Verdin Octorisman Gulo	70	70	Tuntas
24	Yanuarman Telaumbanua	70	80	Tuntas
Rata-rata Nilai Hasil Belajar				81,25
Jumlah Tuntas				22 Orang
Jumlah Tidak Tuntas				2 Orang
Persentase Ketuntasan				91,6%
Persentase Ketidak Tuntasan				8,33%

Hasil analisis keefektifan *e-handout* berbasis *problem based learning* dilakukan dengan melihat hasil belajar peserta didik pada uji lapangan. Hasil belajar peserta didik setelah uji lapangan memperoleh persentase sebesar 91,6% dengan kriteria sangat tinggi. Hasil analisis efektifitas *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.10 Diagram hasil analisis keefektifan *e-handout* berbasis *problem based learning*

4.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa *e-handout* berbasis *problem based learning* sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian dan pembahasan dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh di lapangan dengan maksud memperhatikan kesesuaian apa yang dikemukakan oleh teori dengan pelaksanaannya yang dilakukan selama penelitian. Agar penelitian ini dapat lebih terarah maka urutan pembahasan adalah mengungkapkan kembali permasalahan pokok penelitian, memberikan jawaban umum atas permasalahan penelitian, analisis dan penafsiran temuan-temuan, perbandingan temuan dengan teori serta keterbatasan analisis dan penafsiran temuan.

4.2.1. Permasalahan Pokok

Persoalan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana prosedur untuk mengembangkan bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster di kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu berbasis *problem based learning*. Dan bagaimana hasil uji kelayakan, praktikalitas dan efektivitas bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster di kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu berbasis *problem based learning*.

Peneliti mencoba memecahkan permasalahan tersebut dengan mengembangkan bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster di kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu berbasis *problem based learning*.

4.2.2. Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok

Jawaban umum yang ditemukan dalam penelitian ini adalah berdasarkan perhitungan dan analisis data penelitian. Setelah melakukan penelitian dengan mengembangkan bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* pada materi teks iklan, slogan, dan poster; maka yang menjadi jawaban umum atas permasalahan pokok penelitian ini adalah:

- a. Prosedur mengembangkan bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster di kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu berbasis *problem based learning* yaitu (1) membuat analisis kurikulum; tentunya dalam membuat bahan ajar didasarkan pada kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu kurikulum Merdeka, (2) menentukan judul *e-handout*; yaitu teks iklan, slogan, dan poster, (3) dukungan literatur yaitu buku bahasa Indonesia, (4) ditulis secara singkat, padat dan jelas, dan (5) revisi, dibaca ulang, dan dilihat apakah ada yang perlu direvisi atau tidak, jika ada, tinggal dibenahi.
- b. Hasil uji kelayakan *e-handout* pada materi teks iklan, slogan, dan poster berbasis *problem based learning* yang dikembangkan telah divalidasi oleh berbagai ahli: Rata-rata penilaian ahli materi mencapai 81% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa menilai sangat layak dengan persentase 77,7%, dan ahli desain memberikan penilaian sangat layak dengan persentase 85%.
- c. Praktikalitas *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan mendapat respon positif dari peserta didik: Uji perorangan menunjukkan respon sangat kuat (70%), uji kelompok kecil menunjukkan respon sangat kuat (84%), dan uji lapangan menunjukkan respon sangat kuat (91%).
- d. Efektivitas *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan terbukti sangat tinggi, dengan hasil ketuntasan belajar peserta didik mencapai 91,6% pada uji lapangan.

4.2.3. Analisis dan Penafsiran Temuan Penelitian

Analisis dan penafsiran temuan penelitian dilakukan dengan mengolah atau menganalisis data hasil belajar siswa. Maka hasil temuan penelitian ini dapat dilakukan penafsiran adalah hasil belajar siswa bahasa Indonesia pada materi pokok yaitu teks iklan, slogan, dan poster memperoleh 91,6% .

Hasil belajar siswa setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* atau PBL pada materi teks iklan, slogan, dan poster layak dikembangkan dan digunakan sebagai penunjang pembelajaran berlangsung.

4.2.4. Perbandingan Temuan dengan teori

Perbandingan temuan dengan teori dalam penelitian ini didasarkan pada teori-teori yang dikemukakan sebelumnya dan dibandingkan dengan hasil sebagai temuan penelitian ini. Penelitian ini diperoleh beberapa temuan antara lain:

- a. Pengembangan bahan ajar *e-handout* pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu berbasis *problem based learning* dikembangkan agar dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Kelayakan bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu berbasis *problem based learning* yang dikembangkan telah divalidasi oleh berbagai ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain masing-masing memberikan penilaian sangat layak.
- c. Praktikalitas dan efektivitas bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu berbasis *problem based learning* yang dikembangkan mendapat respon positif dari peserta didik dan memperoleh ketuntasan dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran ($KKTP \leq 70$).

Berdasarkan hasil penelitian ini ternyata temuan penelitian dapat dibandingkan dengan teori model *problem based learning (PBL)* yang dikemukakan sebelumnya bahwa model pembelajaran *problem based learning (PBL)* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menyuguhkan berbagai masalah autentik (nyata) kepada siswa, sehingga diharapkan siswa dapat menyusun pengetahuan sendirinya.

Problem based learning (PBL) merupakan suatu model pengajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik (nyata). Masalah autentik dapat diartikan sebagai suatu masalah yang sering ditemukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan *problem based learning (PBL)* siswa dilatih menyusun sendiri pengetahuannya, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, serta mandiri.

Problem based learning (PBL) 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. Dalam pengajaran berdasarkan masalah guru berperan sebagai penyaji, mengadakan dialog, membantu dan memberikan fasilitas penyelidikan. Disini guru mengajukan masalah, membimbing, dan memberikan petunjuk dalam memecahkan masalah.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* merupakan suatu model pengajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* dapat digunakan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dengan demikian ini dapat sejalan dengan teori sebagaimana yang diuraikan sebelumnya.

4.2.5. Perbandingan Hasil Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian ini dibuat berdasarkan acuan dan keterkaitan teori dari penelitian-penelitian terdahulu. Berikut ini akan diuraikan beberapa penelitian terdahulu, beserta persamaan dan perbedaannya yang mendukung penelitian ini.

Dalam penelitian Yunita Asiyani dengan judul “Pengembangan handout berbasis elektronik menggunakan teknik Mnemonik Akrostik pada materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas X di SMA / MA” memiliki tujuan yaitu mengembangkan handout berbasis elektronik menggunakan teknik mnemonik akrostik untuk materi keanekaragaman hayati. Sedangkan dalam penelitian Erma Destiana dengan judul “Pengembangan *e-handout* spermatophyta dengan model kvisoft terintegrasi Islam pada kelas X lintas minat dan kendal” bertujuan mengembangkan desain media *e-handout* berbasis mind mapping untuk materi sistem gerak.

Maka penelitian di atas dengan penelitian peneliti dibedakan dari beberapa hal yaitu pada objek serta tempat penelitian berbeda dengan penelitian yang sedang

peneliti teliti, serta tujuan yang akan di teliti penelitian terdahulu dan fokus materi pada penelitian terdahulu. Kedua penelitian menunjukkan hasil yang positif dalam pengembangan media pembelajaran elektronik, dengan perbedaan utama pada fokus materi dan teknik yang digunakan (mind mapping vs mnemonik akrostik). Keduanya mendapatkan respon yang sangat baik dari pengguna dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4.2.6. Keterbatasan Hasil Analisis dan Penafsiran Temuan

Pada dasarnya keabsahan temuan penelitian tidaklah mutlak, keterbatasan penelitian perlu diungkapkan terutama hasil temuan penelitian. Berdasarkan hal tersebut di atas maka berikut ini diungkapkan beberapa keterbatasan penelitian agar pandangan para pembaca sejalan dengan penulis adalah:

- a. Tidak semua guru menggunakan bahan ajar pada saat menyampaikan pembelajaran terhadap peserta didik
- b. Penerapan model *problem based learning* atau *PBL* pada proses pembelajaran, ada kemungkinan tidak semua guru mampu menerapkannya.
- c. Nilai rata-rata yang diperoleh dari tes hasil belajar menggunakan model *problem based learning* atau *PBL* akan berbeda hasilnya bila menggunakan metode pembelajaran lain.
- d. Dalam penelitian ini perbandingan teori dengan temuan penelitian hanya sebatas pengetahuan dan pengalaman penulis, apabila ada informasi yang baru atau yang lain maka kemungkinan teori dengan temuan dapat sejalan ataupun tidak.

4.2.7. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya

Peneliti merekomendasikan penelitian lanjutan untuk mengembangkan *e-handout* yang dilengkapi dengan video, audio, atau animasi interaktif. Penggunaan multimedia ini bisa membantu memperjelas konsep-konsep bahasa seperti tata bahasa, penggunaan kata, atau latihan membaca. *E-handout* yang sudah dikembangkan untuk tingkat tertentu, misalnya sekolah menengah, dapat diadaptasi untuk jenjang pendidikan yang lain, seperti SD atau perguruan tinggi. Dengan semakin meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran daring, *e-handout* dapat dioptimalkan untuk konteks tersebut. Meskipun *e-handout* dirancang untuk penggunaan elektronik, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi bagaimana *e-*

handout bisa diadaptasi untuk digunakan dalam situasi pembelajaran luring atau di daerah dengan akses teknologi terbatas.