

PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA MATERI DEBAT DI KELAS X SMK NEGERI 3 GUNUNGSITOLI

Santi Veronika Harefa¹, Trisman Harefa²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia^{1,2}, Universitas Nias^{1,2}

Email:harefasantiveronika@gmail.com¹, trismanharefa@gmail.com²

Corresponding author:

Santi Veronika Harefa

Universitas Nias

harefasantiveronika@gmail.com

Abstrak: Kegiatan pembelajaran pada saat ini sangat memerlukan perkembangan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa aktif dan antusias dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di Kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli yang layak, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan modul hasil pengembangan adalah lembar validasi yang meliputi aspek isi/materi, aspek bahasa, dan aspek desain. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan modul yang dikembangkan adalah lembar instrumen respon peserta didik. Mengetahui keefektifan modul dilihat dari tes hasil belajar siswa berupa evaluasi. Kelayakan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang telah dikembangkan dan dinyatakan sangat valid dan layak berdasarkan penilaian dari validator isi/materi dengan persentase rata-rata mencapai 95%, validator ahli bahasa dengan persentase rata-rata mencapai 100%, dan validator ahli desain dengan persentase rata-rata mencapai 91%. Kepraktisan dinyatakan sangat praktis dengan persentase rata-rata mencapai 93,90% dan keefektifan modul terhadap hasil belajar mencapai ketuntasan sebesar 84% dengan tingkat keefektifan sangat tinggi. Keefektifan modul diukur dengan pemberian soal tes kepada siswa. Dapat disimpulkan bahwa modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dikembangkan sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Contextual Teaching and Learning, Debat*

Abstract: *Module Development Based on Contextual Teaching and Learning on Debate Material in Class X SMK Negeri 3 Gunungsitoli.* Learning activities at this time really need developments that can assist teachers in delivering learning material to students so that they are active and enthusiastic about learning. The purpose of this research is to develop teaching materials in the form of modules based on contextual teaching and learning on debate material in Class X SMK Negeri 3 Gunungsitoli that are appropriate, practical, and effective. This research is development research using the *ADDIE* development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The instrument used to determine the feasibility of the developed module is a validation sheet, which includes content and material aspects, language aspects, and design aspects. The instrument used to determine the practicality of the developed module is the student response instrument sheet. Meanwhile, to find out the effectiveness of the module, it can be seen in the student learning outcomes test in the form of an evaluation. The feasibility of contextual teaching and learning-based modules that have been developed and declared very valid and feasible based on the assessment of content and material validators with an average percentage of 95%, linguist validators with an average percentage of 100%, and design expert validators with a percentage that reaches 91%. Practicality is stated to be very practical, with an average percentage reaching 93.90%, and the effectiveness of the module on learning outcomes reaches 84% completeness, with a very high level of effectiveness. So it can be concluded that the contextual teaching and learning-based module developed is very feasible, practical, and effective for use in the learning process.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning, Debate*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah jembatan yang memungkinkan orang untuk memenuhi potensi mereka melalui proses pembelajaran yang diperoleh (Bawamenewi, 2019). Pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga mampu bersaing dengan negara lain. Indonesia yang pada dasarnya merupakan negara berkembang tentu saja dapat menjadi negara maju jika pendidikannya baik dan tepat. Kenyataannya, pendidikan di Indonesia semakin terpuruk, sehingga kualitas pendidikan di Indonesia berada pada level paling rendah dibandingkan dengan

negara-negara lain (Fitri, 2021).

Banyak yang menjadi penyebab atas rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia jika di kupas secara keseluruhan,. Combs dalam Fitri (2021) mengemukakan bahwa ada beberapa masalah pokok dalam pendidikan saat ini, contohnya adalah semakin banyaknya peserta didik yang tidak sebanding dengan ketersediaan sarana pendidikan yang bermutu, kurangnya dana untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, mahalnya biaya pendidikan, ketidaktepatan hasil pendidikan, dan ketidakefisienan sistem pendidikan. Terdapat sebuah faktor penyebab terjadinya masalah-masalah tersebut. Combs dalam Fitri (2021) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia, yaitu: pertama, faktor pendekatan pembelajaran, yaitu: semua *problematika* (permasalahan) pendidikan yang muncul dalam masyarakat Indonesia bermula dari adanya kegagalan sistem pendidikan baik itu dari kegagalan pendidikan di lingkungan keluarga, kegagalan pendidikan di lingkungan masyarakat, sampai kegagalan pendidikan di sekolah. Kedua, faktor perubahan kurikulum di Indonesia, hal ini yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia, semakin sering berganti kurikulum tidak menjamin kualitas pendidikannya, yang terjadi adalah tidak adanya ketetapan pasti dalam dasar sebuah pendidikan (Halawa *et al.*, 2023). Ketiga, faktor kompetensi guru yaitu dalam sebuah pendidikan yang maju, dibutuhkan seorang guru yang profesional. Maksudnya setiap guru diharuskan memiliki kemampuan dalam memahami materi bahan ajar secara luas dan mendalam. Salah satu kendalanya adalah di daerah-daerah terpencil yang dimana kekurangan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan.

Selain dari beberapa hal di atas, ada juga terjadinya permasalahan yang sering di jumpai pada saat proses belajar mengajar di kelas. Husein (2020:2) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran banyak siswa yang merasa jenuh, bosan dan tidak tertarik dengan materi atau pembelajaran yang disampaikan oleh guru/pendidik, bahkan ada siswa yang mengantuk dan tidur saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Permasalahan yang sering kali juga ditemui dalam proses pembelajaran adalah adanya perbedaan karakteristik antar siswa (Harefa *et al.*, 2023). Anak sebagai peserta didik mempunyai perbedaan dalam belajar, diantara mereka ada yang senang membaca, menulis, berdiskusi (berkelompok), bahkan ada juga siswa yang hanya duduk dan diam menunggu petunjuk dari guru saja bila sudah mulai bosan dengan pembelajaran dari guru. Apabila guru tidak mengetahui apa yang sebenarnya yang terjadi dalam pikiran setiap siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu, maka guru pun tidak akan dapat memberi dorongan yang tepat kepada mereka yang sedang belajar. Siswa akan mudah melupakan pelajaran yang diterimanya, jika guru tidak memberi penjelasan yang benar dan menyenangkan. Seorang guru tidak hanya mampu menyampaikan materi di depan kelas, tetapi harus mampu mengembangkan potensi anak dalam memahami setiap materi yang diajarkan dan membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber dan referensi. Artinya seorang pendidik harus mampu berinovatif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik semangat dan termotivasi dalam belajar.

Kegiatan pembelajaran pada saat ini sangat memerlukan perkembangan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran atau bahan ajar. *National Centre for Competency Based Training* dalam Nuryasana & Desiningrum (2020) mengatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan, media ajar atau alat yang dapat digunakan untuk membantu para guru, tenaga pendidik atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan

baik di dalam maupun di luar kelas (ruangan). Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.

Bentuk bahan ajar diantaranya adalah berbentuk bahan ajar tercetak (panduan, buku, modul, brosur dan *leaflet*) dan berbentuk non cetak (audio visual, audio, visual, dan multimedia). Siswa dimungkinkan dapat mempelajari suatu materi secara runtut dan sistematis dengan adanya bahan ajar tersebut. Bahan ajar yang biasanya digunakan di sekolah adalah bahan ajar tercetak karena bahan ajar ini mudah didapat dan diterapkan. Guru pada perkembangan zaman yang semakin maju ini harus memiliki kreativitas yang dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar, mudah memahami materi pelajaran dan termotivasi dalam belajar, salah satunya dengan membuat bahan ajar yang menarik dengan memperhatikan karakteristik siswa. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah bahan ajar tercetak yaitu modul.

Arista *et al.* (2022:35) mengatakan bahwa modul adalah bahan ajar yang disusun atau dikemas secara sistematis (terstruktur) dengan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami sehingga siswa secara mandiri dapat memperoleh informasi/cadangan dan pengetahuan yang mendalam sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai. Purwanto dalam Rahmi *et al.* (2021) mengemukakan bahwa modul ialah bahan belajar yang disusun dan dirancang secara sistematis dengan mengacu atau berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri oleh pelajar/siswa dalam satuan waktu tertentu, sehingga peserta didik juga mampu mempelajari materi pembelajaran dengan cara belajar sendiri tanpa dituntun sepenuhnya oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa modul adalah suatu bahan ajar yang dapat membantu guru atau para pendidik dalam mengajar siswa dengan mudah, tepat, dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi, mendapatkan informasi pada materi yang dibaca, dan siswa mampu belajar secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli pada saat magang 1, 2 dan 3, bahwa peserta didik kurang aktif dan antusias dalam belajar karena kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas masih kurang memadai dan kurang bervariasi, serta pendidik belum mengembangkan media pembelajaran atau bahan ajar yang menimbulkan minat baca siswa berupa modul yang dapat menunjang hasil belajar peserta didik, sehingga tujuan atau pencapaian materi masih belum maksimal.

Oleh karena itu, peneliti mencoba mengatasi masalah di atas dengan mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa modul agar menarik perhatian siswa, serta memacu semangat belajar agar aktivitas pembelajaran dapat terealisasi di kelas dan mencapai tujuan pembelajaran melalui sarana belajar yang dikembangkan oleh peneliti. Agar modul yang dikembangkan lebih mudah dipahami oleh peserta didik maka peneliti menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*, model ini mampu memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga siswa memiliki pengetahuan atau keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan ke permasalahan lainnya. Salah satu langkah model *Contextual Teaching and Learning* ini adalah mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterangan baru yang akan dimilikinya. Diharapkan materi pembelajaran yang disampaikan dalam modul akan mudah dipahami oleh peserta didik dengan menerapkan pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) (Linda *et al.*, 2023). Latar

belakang tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengangkat judul dalam bentuk pengembangan tentang: “Pengembangan Modul Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Materi Debat di Kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli”. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*). Gay dalam Hanafi (2017) menyatakan penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model *ADDIE*. Rusmayana (2021:14-15) mengatakan bahwa tahap model penelitian pengembangan *ADDIE*, yaitu: tahapan dari model pengembangan *ADDIE* ini adalah terdiri dari 5 tahap yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Subjek penelitian dan pengembangan ini yaitu peserta didik kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari 13 orang peserta didik laki-laki dan 15 orang peserta didik perempuan. Jenis data yang proses penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh yaitu berupa deskripsi komentar dan saran dari validator dan obsever yang dideskripsikan kemudian dibuat kesimpulan secara umum. Data tersebut diperoleh untuk merevisi produk yang dikembangkan, (Pinta et al., 2023). Hasil analisis validasi ahli yang merupakan masukan, tanggapan, kritikan dan saran digunakan sebagai acuan dalam perbaikan bahana ajar berupa modul pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan. Sedangkan, data kuantitatif yaitu data berupa skor hasil penilaian bahan ajar berupa modul pembelajaran oleh validator dan dari angket respon peserta didik, serta skor dari tes hasil belajar peserta didik. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket/lembar validasi, angket kepraktisan modul, efektivitas/instrumen penilaian, hasil pengamatan (observasi), dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam peneltian ini yaitu: analisis data angket validitas, analisis kepraktisan modul pembelajaran, dan keefektifan modul pembelajaran, (Zalukhu et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan ini merupakan bahan ajar berupa modul pada materi debat yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Gunungsitoli kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ-1). Bahan ajar ini di validasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Setelah di validasi dan dilakukan revisi dari produk sesuai dengan saran dari validator, produk hasil pengembangan bahan ajar modul ini di uji coba di sekolah untuk mendapatkan data respon atau tanggapan peserta didik serta data keefektifan dalam menilai kelayakan media yang dikembangkan, (Zalukhu et al., 2023). Prosedur pengembangan bahan ajar modul ini dilakukan dengan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi 5 tahap yakni: tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Berikut deskripsi dari setiap tahapan yang dilakukan.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahap awal yang dilakukan dalam mendapatkan serangkaian informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar peneliti dalam mengembangkan bahan ajar modul pada materi

debat. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis pengembangan modul.

2. Tahap Desain

Peneliti melakukan tahap desain yang terdiri dari penyusunan kerangka modul yang didasari oleh silabus bahasa Indonesia kelas X, pengumpulan dan pemilihan referensi sebagai sumber dari materi yang dicantumkan pada modul yang dikembangkan, dan penyusunan modul pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: sampul (*cover*), kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, peta konsep, pendahuluan (deskripsi singkat modul dan petunjuk penggunaan modul), kegiatan pembelajaran, uji kompetensi, evaluasi, glosarium dan daftar pustaka.

3. Tahap Pengembangan

Validasi Materi pada bahan ajar modul dilakukan sebanyak 2 kali revisi. Hasil validasi oleh ahli materi pada revisi I pada produk berupa modul, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 65% dari 5 aspek yaitu aspek relevansi mencapai 60% dari 10 indikator, aspek keakuratan mencapai 62,5% dari 4 indikator, kelengkapan sajian mencapai 58% dari 6 indikator, kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 75% dari 5 indikator, dan cara penyajian mencapai 75% dari 6 indikator. Hasil validasi oleh ahli materi pada revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 95% dari 5 aspek yaitu aspek relevansi mencapai 90% dari 10 indikator, aspek keakuratan mencapai 100% dari 4 indikator, kelengkapan sajian mencapai 92% dari 6 indikator, kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 100% dari 5 indikator, dan cara penyajian mencapai 100% dari 6 indikator.

Validasi Bahasa pada bahan ajar modul dilakukan sebanyak 2 kali revisi. Hasil validasi oleh ahli bahasa pada revisi I pada produk berupa bahan ajar modul bahasa Indonesia, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 68% dari 2 aspek yaitu aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar mencapai 67% dari 3 indikator, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 68,75% dari 4 indikator. Hasil validasi oleh ahli bahasa pada revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 100% dari 2 aspek yaitu aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar mencapai 100% dari 3 indikator, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 100% dari 4 indikator.

Validasi Bahasa pada bahan ajar modul dilakukan sebanyak 2 kali revisi. Hasil validasi oleh ahli desain pada revisi I pada produk modul, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 59% dari 20 indikator. Dan hasil validasi oleh ahli desain pada revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 91% dari 20 indikator.

Uji coba produk dilakukan sebanyak tiga kali kepada peserta didik kelas X TKJ-1 SMK Negeri 3 Gunungsitoli yang terdiri dari uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan *Probability Sampling* dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak. Hasil uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan dan keefektifan bahan ajar modul yang telah divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain.

Pada uji perorangan hasil rata-rata persentase respon mencapai 94,44% kriteria sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada Hasil respon kepraktisan uji kelompok kecil mencapai 94,16% kriteria sangat praktis. Pada uji lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar modul sudah praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran memperoleh rata-rata persentase mencapai 93,12% dengan kategori sangat praktis.

Efektivitas dapat diketahui dengan teks hasil belajar yang ada dalam bahan ajar modul berupa tes esay. Pada setiap tahap uji coba produk dilakukan tes untuk mengetahui efektivitas bahan ajar modul dalam pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar siswa apabila nilai yang didapat sama atau lebih besar dari KKM yaitu 65.

Hasil pemerolehan efektivitas produk modul dilakukan dengan memberikan soal tes kepada peserta didik sebagai hasil evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemberian soal tes yang berupa esay dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan materi yang telah dipelajari dan untuk meningkatkan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh oleh peserta didik dari soal evaluasi dapat menentukan kualitas dan keefektifan produk modul. Hasil analisis efektivitas produk oleh peserta didik di kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ-1) SMK Negeri 3 Gunungsitoli menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik memperoleh hasil penilaian dengan persentase ketuntasan sebesar 84% dengan kriteria sangat efektif. Artinya, pengembangan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli ini dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang menghasilkan produk akhir berupa modul ini merupakan jenis R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan yang dilakukan yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam mendapatkan serangkaian informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar peneliti dalam mengembangkan bahan ajar modul pada materi debat. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis pengembangan modul. Hasil yang didapat dari tahapan analisis ini ditemukan permasalahan yang memerlukan dikembangkannya bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk modul.

Tahap perancangan (*design*) peneliti melakukan tahap desain yang terdiri dari: pertama, penyusunan kerangka modul yang didasari oleh silabus bahasa Indonesia kelas X. Kedua, pengumpulan dan pemilihan referensi sebagai sumber dari materi yang dicantumkan pada modul yang dikembangkan. Ketiga, penyusunan modul pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: sampul (*cover*), kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, peta konsep, pendahuluan (deskripsi singkat modul dan petunjuk penggunaan modul), kegiatan pembelajaran, uji kompetensi, evaluasi, glosarium dan daftar pustaka.

Tahap pengembangan (*development*), kegiatan yang dilakukan adalah dengan memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Peneliti memverifikasi produk yang telah dirancang sebelumnya untuk mengetahui apakah produk yang di desain telah layak atau tidak layak untuk diimplementasikan.

Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu mencetak produk yang kemudian diperiksa oleh pembimbing untuk melakukan revisi, kemudian diserahkan kepada validator ahli materi, bahasa, dan desain untuk divalidasi. Catatan dan masukan oleh validator dijadikan sebagai pedoman dalam merevisi kelemahan yang ada pada produk modul. Setelah perbaikan dan layak digunakan maka dilakukan pengimplementasian.

Tahap Implementasi (*Implementation*), yaitu setelah modul dinyatakan layak oleh validator, maka modul kemudian di implementasikan di kelas atau di uji coba kepada peserta didik. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan atau respon peserta didik

terhadap modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat. Dengan membagikan angket respon dan tes hasil belajar untuk mengetahui efektivitas modul bahasa Indonesia.

Hasil pemerolehan efektivitas produk modul dilakukan dengan memberikan soal tes kepada peserta didik sebagai hasil evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemberian soal tes yang berupa esay dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan materi yang telah dipelajari dan untuk meningkatkan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh oleh peserta didik dari soal evaluasi dapat menentukan kualitas dan keefektifan produk modul. Hasil analisis efektivitas produk oleh peserta didik di kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ-1) SMK Negeri 3 Gunungsitoli menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik memperoleh hasil penilaian dengan persentase ketuntasan sebesar 84% dengan kriteria sangat efektif. Artinya, pengembangan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli ini dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Modul Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi Debat di Kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli”, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri Gunungsitoli telah dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap Analisis (*Analysis*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*) sehingga layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Kelayakan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli sudah teruji sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor validitas materi dan isi mencapai 95% dengan kriteria sangat layak, validitas bahasa mencapai 100%, dengan kriteria sangat layak, dan validitas desain mencapai 91% dengan kriteria sangat layak.
3. Kepraktisan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli memperoleh kriteria sangat praktis dari ketiga uji coba yang dilakukan dengan hasil angket respon peserta didik pada uji perseorangan mencapai 94,44%, uji kelompok kecil mencapai 94,16%, dan pada uji lapangan mencapai 93,12%.
4. Modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang telah dikembangkan telah memenuhi nilai sangat efektif. Nilai keefektifan produk modul diperoleh dari hasil evaluasi belajar siswa yang dilakukan setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemerolehan jumlah siswa yang tuntas mencapai 84% dengan KKM 65, sedangkan siswa yang tidak tuntas mencapai 16%. Dari hasil ketuntasan tersebut, produk modul yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif.

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan penelitian dan pengembangan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti berharap agar penelitian pengembangan modul selanjutnya dapat dilaksanakan lebih efektif lagi dengan beberapa saran, yaitu:

1. Peserta didik lebih aktif dan antusias lagi dalam belajar, serta memacu semangat belajar peserta

didik dengan adanya modul.

2. Pendidik didorong untuk menggunakan bahan ajar modul saat pembelajaran untuk membantu proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, karena bahan ajar modul telah diuji dan mendapatkan penilaian yang baik dan layak digunakan.
3. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan bahan ajar modul yang lebih efektif lagi dengan konsep materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Chamalah, & Wardani. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Agustina, Aryanti. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Menerapkan Bahan Ajar di SMA Negeri 3 Ogan Komering Ulu. *Jurnal Educative*, 3(1), 16-29.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amal, N., Harefa, J., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik. *Jurnal Edumaspul*, 5(2), 981-992.
- Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi “Aku” Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 310–323. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631>
- Choiriyah, N, & Priyanti. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru SMA Bina Warga (BW) 2 Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 161-170.
- Daryanto & Rahardjo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Firmadani & Syahroni. (2022). Pengembangan Modul Mata Kuliah Manajemen Pendidikan Berbasis Hots. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 279-288.
- Fitri, Siti F, N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, 06(01), 6290–6295.
- Halawa, N., & Lase, F. (2022). Mengentaskan Hoax Dengan Membaca Pemahaman Di Era Digital. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 235–243.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2), 129-150.
- Harefa, T & Laoli. E-Modul Develpoment Using Profesional 3D Pageflip on Negotiation Materials. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 2108-2114.
- Hidayat H, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241–3247. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379>
- Husein. (2020). Kesulitan Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus di Sekolah Dasar Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta. *Jurnal Cahaya Pendidikan*, 6(1), 56-67.
- Juli, D., Telaumbanua, K., Bawamenewi, A., dan Zega, I. Pengembangan E-Modul Menggunakan 3D Pageflip Professional pada Materi Biografi di Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli. *Jurnal Multidisiplin Madani*. 2(10), 3706–3709.
- Kosasih & Kurniawan. 2019. *22 Jenis Teks & Strategi Pembelajarannya di SMA-MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.

- Kustandi & Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lasmiyati, & Harta. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 161-174.
- Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, 06(01), 3015–3021.
- Mashudi & Azzahro. (2020). *Contextual Teaching and Learning*. LP3DI Press.
- Nazara, H, & Harefa. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Inkuiri Kelas X SMAK Arastamar Lotu Tahun Pelajaran 2021/2022. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(5), 563-666.
- Nuryasana & Desiningrum. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974.
- Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), 06(01), 3033–3039.
- Rahmi, Ibrahim, & Kusumawardani. (2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Visipena*, 12(1), 45-66.
- Ranem, M, & Sulistyowati. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Debat dengan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Diglosia*, 1(2). 65-74.
- Ritonga, A, & Ikmlah. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Sari, E, W, & Anindyarini. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Berbicara Melalui Teknik Debat Berbasis Teks Diskusi pada Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 5(1), 16-29.
- Septora, Rio. (2017). Pengembangan Modul dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik pada Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 2(1), 86-98.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sintawati, Sugiarti, & Iminisa. (2020). Peningkatan Kemampuan Berdebat Melalui Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan Bantuan Peta Konsep. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 149-163.
- Suherli et al. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Susilo, Siswandari, & Bandi. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Saintifik untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XII SMA N I Slogohimo 2014. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1), 50-56.
- Wahyudi, Adip. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51-61.
- Widyastuti, Wiryokusumo, & Sugito. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran dengan Model *Dick And Carey* dan Menggunakan *Concept Mapping* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sampang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal*

Education and Development, 7(2), 175-180.

Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.

Yulandari & Mustika. (2021). Pengembangan Handout Tematik Berbasis Model Inkuiri di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1418 – 1426.

Yustinah. (2017). *Produktif Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, *06(01)*, 5793–5800.