

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E- LEARNING BERBASIS MODEL
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
DESKRIPSI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 TARUTUNG**

Fatimah Sitompul^{1*}, Hasratuddin², Lidwina Sri Ardiasih³
¹Pascasarjana, Universitas Terbuka, ²Universitas Negeri Medan,
³Universitas Terbuka,
¹fatimahsitompul567@gmail.com, ²hasratuddin@yahoo.com,
³lidwina@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the improvement of students' descriptive text writing skills using contextual model-based e-learning teaching materials, find contextual model-based e-learning teaching materials that are practical in improving students' descriptive text writing skills, and find contextual model-based e-learning teaching materials that effective for improving the descriptive text of the seventh grade students of SMP Negeri 3 Tarutung's. The research population was all seventh grade students of SMP Negeri 3 Tarutung. The sample is set at 60 students. The research instrument consisted of expert assessment sheets and student learning outcomes tests. The analysis technique uses expert validation and calculates Gain and N-gain with student test results. The results showed that there was an increase in the ability to write descriptive texts of students using e-learning teaching materials based on contextual models developed in class VII of SMPN 3 Tarutung as evidenced by the average acquisition of 38.67 pretest results increasing to 85.42. E-learning teaching materials based on contextual models were developed practically in improving students' description writing skills in class VII SMP Negeri 3 Tarutung, North Tapanuli Regency. The e-learning teaching materials based on the contextual model that were developed were effectively used to improve students' description writing skills in grade VII SMP Negeri 3 Tarutung, North Tapanuli Regency. The calculation result or N-Gain value is 0.71 with good learning improvement result category.

Keywords: development, e-learning teaching materials, contextual model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa menggunakan bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual, menemukan bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual yang praktis dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa, dan menemukan bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual yang efektif untuk meningkatkan

keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Tarutung VII. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung. Sampel ditetapkan sebanyak 60 orang siswa. Instrumen penelitian terdiri dari lembar penilaian ahli dan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis menggunakan validasi ahli dan menghitung Gain dan N-gain dengan hasil tes siswa. Hasil penelitian dikemukakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan keterampilan menulis teks deskripsi siswa menggunakan bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual yang dikembangkan di kelas VII SMPN 3 Tarutung yang dibuktikan perolehan rata-rata hasil pretes 38,67 meningkat menjadi 85,42. Bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual yang dikembangkan praktis dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara. Bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara. Perolehan hasil hitung atau nilai N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori hasil peningkatan belajar baik.

Kata Kunci: pengembangan, bahan ajar e-learning, model kontekstual

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dapat meningkatkan kemampuan memperoleh pengetahuan baru. Pembelajaran juga berkaitan dengan upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Menurut (Hamalik, 2006) bahwa pembelajaran menjadi suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk

mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar(S. S. M. Marpaung, Has, et al., 2023).

Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat lebih mengembangkan kemampuan berbahasa, yaitu menulis, berbicara, membaca, menyimak. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang tentunya harus dikuasai oleh siswa guna mendukung terhadap peningkatan hasil belajarnya(Has, Marpaung, & Sari, 2023).

Menulis berkaitan dengan kemampuan menyampaikan ide, gagasan atau pun pendapat melalui tulisan. (Fahrurrozi, 2015)

menegaskan bahwa menulis atau kadang orang menyebutnya mengarang tidak banyak di antara kita yang menyukainya. Dapat dikatakan sangat kompleks, karena tulisan dapat dipahami para pembaca apabila semua unsur mendukung terhadap tulisan tersebut seperti halnya unsur bahasa, isi, ejaan yang tepat dan menyusun ide secara sistematis, sehingga merupakan suatu kesatuan yang mudah dipahami (S. S. M. Marpaung, Masy'ud, et al., 2022).

Terdapat beberapa unsur yang sangat penting terlibat dalam kegiatan menulis, seperti penulis sebagai penyampai pesan, saluran atau media, pembaca dan isi tulisan (Has, Marpaung, Jati, et al., 2023). Berdasarkan Kurikulum 2013 serta Silabus kelas VII Semester 1 yang memuat materi pelajaran tentang teks deskripsi dengan Kompetensi Dasar pada pelajaran menulis yaitu menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan dan tulis.

Permasalahan pembelajaran yang terjadi di atas tentu berkaitan dengan permasalahan Covid-19 yang

mengharuskan pelaksanaan pembelajaran tidak dapat dikelola secara tatap muka (Marpaung et al., 2023). Pelaksanaan pembelajaran masih diarahkan dengan belajar di rumah masing-masing tetapi yang tidak lepas dari pengawasan guru (Marpaung et al., 2022). Pelaksanaan pembelajaran ini tentunya perlu dukungan pembelajaran *e-learning* yang dapat dilakukan di khususnya di rumah. Apalagi saat pandemi covid-19 yang melanda dunia khususnya Indonesia, sehingga siswa harus belajar di rumah untuk menghindari penyebaran virus covid-19 tersebut (Marpaung et al., 2023).

Dalam mengefektifkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang mampu menggantikan dan menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran tentunya perlu perubahan dengan penggunaan aplikasi *e-learning google classroom* untuk membantu kegiatan pembelajaran pada masa COVID-19 ini (Has et al., 2024). Secara khusus di SMP Negeri 3 Tarutung, karena itu, guru tentu perlu mempelajari dan memakai aplikasi *e-learning google classroom* untuk melaksanakan proses belajar mengajar.

Jika dilihat dari sisi infrastruktur rata-rata sekolah di Indonesia belum memiliki *e-learning google classroom* yang di dalam pelaksanaannya banyak media komunikasi *e-learning* yang digunakan (Marpaung et al., 2024). Sehingga untuk menjawab tantangan tersebut institusi atau lembaga pendidikan dituntut untuk menyediakan sistem-sistem yang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) menggunakan media *online* serta membiasakan diri untuk menggunakan media *online* dalam proses pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan *e-learning* berbasis *google classroom* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu penelitian (UYUN, 2022) tentang *Utilization of Google Classroom-Based Learning Management System in Learning*, menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis *google classroom* sangat efektif, karena *google classroom* banyak mendapatkan respon positif dari peserta didik, mahapeserta didik, dan pengguna lainnya. Kelayakan *google classroom*

sebagai media pembelajaran menunjukkan rata-rata hasil validasi yang sangat baik, sehingga dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, selanjutnya dikemukakan rumusan masalah penelitian yaitu Bagaimana pengembangan bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual untuk keterampilan menulis teks deskripsi siswa SMP Negeri 3 Tarutung?

Tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk menganalisis pengembangan bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual untuk keterampilan menulis teks deskripsi siswa SMP Negeri 3 Tarutung.

B. Metode Penelitian

Desain dan jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan atau Research & Development. (Sugiyono, 2013) mengemukakan bahwa penelitian Research & Development adalah suatu proses yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual untuk meningkatkan keterampilan

menulis deskripsi pada siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung.

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar berupa bahan ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) bentuk *e-learning* berbasis model kontekstual untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung.

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini yaitu dilaksanakan pada Tahun 2020/2021 di kelas VII siswa SMP Negeri 3 Tarutung. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung Tahun Ajaran 2020/2021. Objek penelitian ini adalah bahan ajar yang meliputi Lembar Kerja Siswa (LKS) *e-learning* berbasis model kontekstual untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi.

Model pengembangan yang dikemukakan adalah model Borg and Gall yaitu pengembangan secara umum dibagi menjadi 3 (tiga) tahapan, yaitu tahap identifikasi masalah, tahap perancangan, dan tahap penyebaran. Peneliti berusaha untuk menyesuaikan model pengembangan dengan prosedur pengembangan Borg and Gall yang disesuaikan

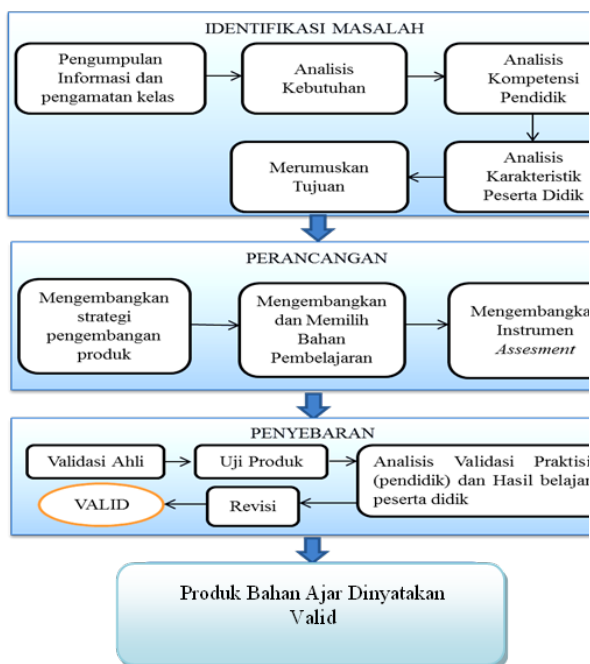
dengan bentuk dan jenis bahan ajar yang dikembangkan yaitu bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual.

Selanjutnya model pengembangan dimodifikasi kepada 10 (sepuluh) langkah pengembangan yaitu analisis kebutuhan dan identifikasi tujuan umum, melakukan analisis pembelajaran, menganalisis sikap dan karakteristik awal peserta didik, merumuskan tujuan khusus, mengembangkan instrument *assessment*, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi sumatif.

Pada tahap evaluasi produk, peneliti hanya melakukan evaluasi formatif dari model pengembangan yang sudah ditetapkan. (Horbo, 2023) menjelaskan untuk keperluan pengembangan biasanya peneliti tidak melakukan sampai tahap kesepuluh (evaluasi sumatif), para peneliti biasanya hanya menggunakan sampai langkah ke sembilan, yaitu evaluasi formatif.

Dimana rancangan, proses atau program sudah dianggap selesai pada evaluasi formatif.

Pendapat ini juga sejalan dengan (Bisri, 2020) yang menegaskan bahwa ditinjau dari aspek komponen, evaluasi formatif diarahkan pada evaluasi terhadap bagian-bagian tertentu dari objek evaluasi, sedangkan evaluasi sumatif mencakup keseluruhan. Berikut adalah rancangan tahapan penelitian pengembangan dimodifikasikan dengan prosedur pengembangan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Tahapan Prosedur Pengembangan Bahan ajar Dengan Modifikasi

1) Identifikasi Masalah

Pada tahap identifikasi masalah dilakukan pengumpulan informasi

dan pengamatan kelas, analisis kebutuhan, analisis kompetensi pendidik, analisis karakteristik peserta didik dan merumuskan tujuan.

2) Perancangan

Pada tahap ini bahan ajar mulai dirancang dan ditentukan komponen-komponennya. Secara operasional, kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan bahan ajar, memilih bahan pembelajaran dan menentukan instrumen assessment.

3) Penyebaran

Pada tahap penyebaran ini sudah dihasilkan naskah awal berupa bahan ajar yang disusun berdasarkan pada komponen-komponen sebagai pendukung bahan ajar khususnya pada muatan pelajaran matematika. Selanjutnya bahan ajar akan divalidasi oleh tim ahli. Setelah bahan ajar dinyatakan valid oleh tim ahli maka selanjutnya akan divalidasi oleh praktisi yaitu pendidik. Bersamaan dengan praktisi pendidik maka produk akan diujikan ke siswa.

Analisis data valididasi bahan ajar digunakan untuk menjawab pertanyaan apakah bahan ajar yang dikembangkan sesuai dapat mendukung peningkatan kemampuan atau keterampilan menulis teks

deskripsi siswa. Kriteria penilaian untuk setiap deskriptor pada lembar angket validasi adalah sebagai berikut:

Skor 1 = Sangat Kurang Baik/Sangat Tidak Setuju

Skor 2 = Kurang Baik/Kurang Setuju

Skor 3 = Baik/Setuju

Skor 4 = Sangat Baik/Sangat Setuju

Kemudian skor yang didapat dianalisis menggunakan persentase skor dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

(Sudjana, 2010)

Klasifikasi angka dalam bentuk persen selanjutnya ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif yang tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 Kriteria Persentase Penilaian Bahan Ajar

Tingkat Pencapaian	Tingkat Validitas
85,01 % - 100 %	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01 % - 85 %	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01 % - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar
01,00 % - 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Analisis data hasil belajar digunakan untuk menjawab pertanyaan bagaimana efektifitas pengembangan bahan ajar yang telah dikembangkan terhadap keterampilan menulis deskripsi siswa. Untuk melihat peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa dilakukan dua kali yaitu tes awal (*pretes*) dan tes akhir (*postes*). Hasil dari kedua tes tersebut digunakan untuk melihat peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi dengan menghitung Gain dan N-gain dengan rumus sebagai berikut.

$$\langle g \rangle = \frac{\langle gain \rangle}{\langle gain \rangle_{max} \frac{\langle post tes \rangle - \langle pre tes \rangle}{100 - \langle pretes \rangle}}$$

Keterangan:

Kriteria peningkatannya ditentukan sebagai berikut:

$g < 0,3$ Kategori Rendah

$0,3 \leq g < 0,7$ Kategori Sedang

$g \geq 0,7$ Kategori Tinggi

Dimana:

- 1) $H_0 : \mu_1 = \mu_2$, tidak terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan bahan ajar berbasis *e-learning* pada materi keterampilan menulis teks

dekripsi di kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung.

- 2) $H_1 : \mu_1 > \mu_2$, terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan bahan ajar berbasis *e-learning* pada materi keterampilan menulis teks dekripsi kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung.

Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan (peningkatan) keterampilan menulis teks deskripsi dari nilai *Pre-Test* dengan *Post-Test*. Uji yang digunakan adalah *Uji-t* dengan tipe *The Test for Paired Differences* (Roberts & Chastko, 1990). Uji hipotesis menggunakan uji kesamaan dua rata-rata dengan uji pihak kanan. Uji ini dipengaruhi oleh kesamaan dua varians.

Pengujian hipotesis menggunakan program *SPSS 17.0* dengan *Paired Samples T Test*,

dengan taraf signifikan 0,05. Dengan prosedur pengujian: *Analyze-compare Means- Paired Samples T Test*. Kriteria pengujian jika *t* hitung lebih besar dari taraf signifikan 0,05 tolak H_0 dalam bentuk lain H_1 diterima.

Pengujian hipotesis menggunakan program *SPSS 20.0* dengan *Paired Samples T Test*, dengan taraf signifikan 0,05. Dengan prosedur pengujian: *Analyze-compare Means- Paired Samples T Test*. Kriteria pengujian jika *t* hitung lebih besar dari taraf signifikan 0,05 tolak H_0 dalam bentuk lain H_1 diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap bahan ajar materi keterampilan menulis deskripsi *e-learning* berbasis model kontekstual dapat dikemukakan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Hasil

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Bahan Ajar *E-learning* Berbasis Model Kontekstual

No	Aspek/Indikator	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian Materi			
	Kelengkapan materi	10	83,33%	Baik
	Keluasan materi	12	100%	Sangat Baik
	Kedalaman materi	12	100%	Sangat Baik
	Persentase	34	94,44%	Sangat Baik
2.	Keakuratan Materi			
	Keakuratan konsep	10	83,33%	Baik
	Keakuratan istilah	12	100%	Sangat Baik
	Persentase	22	91,67%	Sangat Baik
3.	Kemutakhiran Materi			
	Kesesuaian materi dengan usia anak	12	100%	Sangat Baik

Gambar dan ilustrasi	11	91,67%	Sangat Baik
Kemutahiran	12	100%	Sangat Baik
Persentase	35	97,22%	Sangat Baik
4. Mendorong Keingintahuan			
Mendorong rasa ingin tahu	12	100%	Sangat Baik
Mendorong anak mencari informasi	11	91,67%	Sangat Baik
Persentase	23	95,83%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2 tentang penilaian bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual di SMP Negeri 3 Tarutung Tapanuli Utara oleh ahli materi dapat dikemukakan kesimpulan bahwa hasil penilaian ahli materi pada kesesuaian materi, keakuratan materi, kemutahiran materi, dan mendorong keingintahuan anak terhadap bahaan bacaan yang

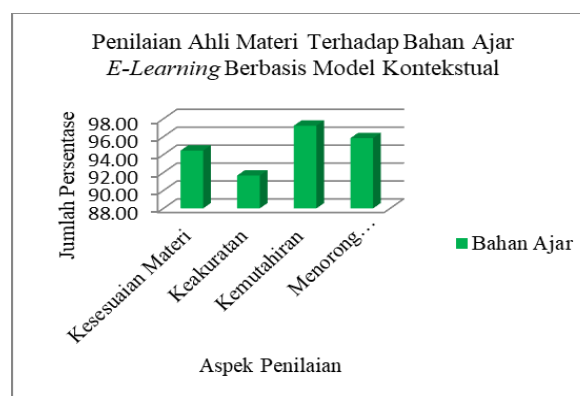
dikembangkan adalah termasuk kateori “**Sangat Baik**”.

Berdasarkan Tabel 3 selanjutnya dapat dikemukakan rangkuman hasil penilaian bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual di SMP Negeri 3 Tarutung Tapanuli Tengah oleh ahli materi dikemukakan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Rangkuman Penilaian Ahli Materi Terhadap Bahan Ajar *E-Learning* Berbasis Model Kontekstual

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian Materi	34	94,44%	Sangat Baik
2.	Keakuratan Materi	22	91,67%	Sangat Baik
3.	Kemutahiran Materi	35	97,22%	Sangat Baik
4.	Mendorong Keingintahuan	23	95,83%	Sangat Baik
	Persentase		94,79%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3 selanjutnya dapat dikemukakan atau digambarkan rangkuman penilaian ahli materi terhadap bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual melalui gambar 2 berikut:



Gambar 3 Rangkuman Penilaian Ahli Materi Terhadap Bahan Ajar *E-Learning* Berbasis Model Kontekstual

Berdasarkan Tabel 2 selanjutnya dapat dikonversikan tingkat pencapaian penilaian dan

kelayakan materi terhadap bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual dikemukakan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Konversi Tingkat Pencapaian

N o	Tingkat Pencapai an	Kualifika si	Keterang an
1.	85% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
2.	75% - 84%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
3.	65% - 74%	Cukup	Direvisi
4.	55% - 64%	Kurang	Direvisi
5.	0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Berdasarkan Tabel 3 dan Tabel 4 di atas dapat dikemukakan kesimpulan bahwa penilaian bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual di SMP Negeri 3 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara untuk keterampilan menulis deskripsi siswa berdasarkan penilaian ahli materi dinyatakan dengan kriteria “**Sangat Baik**” dengan perolehan persentase sebesar 94,79%. Berdasarkan konversi tingkat pencapaian dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian ahli materi terhadap bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual adalah sangat layak digunakan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa terhadap data penelitian dikemukakan bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual yang dikembangkan valid, efektif, dan praktis digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara. Bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual yang dikembangkan praktis digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung. Bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara. Perolehan hasil hitung atau nilai N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori hasil peningkatan belajar baik.

Kualitas pembelajaran yang rendah juga berdampak kepada rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM. Hal tersebut merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi ketidak berhasilan proses pembelajaran. Guru harus

peka dalam memahami permasalahan yang terjadi pada peserta didiknya. Oleh karena itu, guru harus mampu mengembangkan bahan ajar atau materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Jadi tidak ada bahan ajar yang secara khusus untuk mengintegrasikan nilai-nilai keterampilan diri siswa ketika pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.

Bahan ajar merupakan cara yang efektif untuk mendukung keberhasilan pembelajaran, seharusnya guru memiliki kompetensi untuk menciptakan suatu produk demi mendukung proses pembelajaran. Penggunaan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar perlu untuk dilakukan dalam proses pembelajaran yang kemudian disesuaikan dengan rencana proses pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan juga harusnya memenuhi kriteria yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat mengoptimalkan pengetahuan siswa

Pengembangan bahan ajar adalah merujuk pada sejumlah material awal yang sudah ada dan material yang akan dikembangkan

untuk mencapai tujuan. Semua material pembelajaran harus dilengkapi dengan tes atau assesmen kinerja untuk produk. Material pembelajaran juga perlu dilengkapi dengan manual bagi instruktur untuk menunjukkan bagaimana material ini diimplementasikan dalam pembelajaran.

(Yulianti et al., 2024) menegaskan bahwa bahan ajar berkaitan dengan bahan atau materi yang disusun oleh guru secara sistematis yang digunakan siswa dalam pembelajaran. Tujuan penyusunan bahan ajar tentu harus mampu membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit dipahami, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, dan menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan karakteristik serta lingkungan sosial siswa.

(Rambey et al., 2024) menegaskan bahwa bahan ajar memiliki beragam jenis, ada yang cetak maupun noncetak. Bahan ajar cetak yang sering dijumpai antara lain berupa handout, buku, modul, brosur,

dan lembar kerja siswa. Handout dibuat dengan tujuan untuk memperlancar dan memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran sebagai pegangan siswa. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi ilmunepengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Contohnya adalah buku teks pelajaran karena buku pelajaran disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini beraitan dengan Lembar Kerja Siswa (LKS. LKS adalah materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga siswa diharapkan dapat materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKS, siswa akan mendapat materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi. Selain itu, siswa juga dapat menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan dan pada saat yang bersamaan siswa diberikan materi serta tugas yang berkaitan dengan materi tersebut.

(Nasution, 2019) menyatakan bahwa Lembar Kerja Siswa mmemuat sekumpulan kegiatan mendasar

yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh. Pengaturan awal (*advance organizer*) dari pengetahuan dan pemahaman siswa diberdayakan melalui penyediaan media belajar pada setiap kegiatan eksperimen sehingga sitausi belajar menjadi lebih bermakna, dan dapat terkesan dengan baik pada pemahaman siswa. Karena nuansa keterpaduan konsep merupakan salah satu dampak pada kegiatan pembelajaran, maka muatan materi setiap lembar kegiatan siswa pada setiap kegiatannya diupayakan agar dapat mencerminkan hal itu.

(Has et al., 2024) bahwa LKS yang digunakan siswa harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat dikerjakan siswa dengan baik dan dapat memotivasi belajar siswa. Hal-hal yang diperlukan dalam penyusunan LKS adalah berdasarkan GBPP berlaku, AMP, buku pegangan siswa (buku paket), mengutamakan bahan yang penting, menyesuaikan tingkat kematangan berpikir siswa. Adapun kelebihan dari penggunaan LKS adalah meningkatkan aktivitas

belajar, mendorong siswa mampu bekerja sendiri, membimbing siswa secara baik ke arah pengembangan konsep.

Seiring dengan perkembangan teknologi, telah banyak dikembangkan media pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer. Pembelajaran dengan komputer dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual secara menarik. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang semakin pesat.

(Sardiman, 2011) menegaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pun memiliki terkait dengan perangkat lunak berisi pesan pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan.

(Marpaung et al., 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga

fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

(Saputra, 2015) juga mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa. Sehingga

diharapkan media pembelajaran tersebut bisa membantu siswa memahami konsep materi yang diajarkan, bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Beberapa jurnal hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual yaitu penelitian (Saputra, 2015) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Adobe Director. Hasil penelitian mengemukakan kesimpulan bahwa bagi guru sebagai pendidik berinovasi dan berkreasi untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Media dikembangkan agar siswa tertarik dan lebih termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai sarana belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat dan hasil penelitian yang dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya proses

pembelajaran dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Banyak yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut, baik dari peserta didik itu sendiri maupun dari faktor-faktor lain seperti pendidik/guru, fasilitas, lingkungan serta media yang digunakan.

D. Kesimpulan

Setelah melakukan proses atau tahapan pengembangan terhadap bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual dapat dikemukakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan keterampilan menulis teks deskripsi siswa menggunakan bahan ajar *e-learning* berbasis model kontekstual yang dikembangkan di kelas VII SMPN 3 Tarutung yang dibuktikan perolehan rata-rata hasil pretes 38,67 meningkat menjadi 85,42.

DAFTAR PUSTAKA

- Bisri, M. (2020). Komponen-komponen dan model pengembangan kurikulum. *Prosiding Nasional*, 3, 99–110.
- Fahrurrozi, M. (2015). Pembelajaran Berbasis Budaya: Model Inovasi Pembelajaran dan Implementasi

- Kurikulum Berbasis Kompetensi.
Malang: Surya Pena Gemilang.
- Hamalik, O. (2006). *Proses belajar mengajar.*
- Has, D. H., Marpaung, S. S. M., Jati, E. D., Hartati, B. R., Fitrianto, I., Yulianti, I., Nugroho, S. P. A., Rahmila, Y. I., Rahmayanti, F. D., & Fadilah, R. (2023). Ethnobotany of Food Plants in The Penghulu Tribe Community in Sarolangun, Jambi. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7705–7712.
- Has, D. H., Marpaung, S. S. M., & Sari, R. (2023). Pelatihan Pengelolaan Penangkaran Rusa Sambar (*Rusa unicolor*) Pada Masyarakat di KHDTK Aek Nauli, Sumatera Utara. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 923–930.
- Has, D. H., Marpaung, S. S. M., & Sari, R. (2024). Socialization about character education that cares for the environment among students at Hosana Private High School, Medan. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 199–207.
- Horbo, B. M. R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Learning Cycle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Kabupaten Tapanuli Utara. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1767–1774.
- Marpaung, S., Has, D. H., Rahmila, Y. I., Setiawan, T., & Nugroho, S. P. A. (2023). Ethnographic and plant utilization: A case study of the Penguluh Tribe, Jambi Province, Indonesia: This title will be presented on Friday, December 15, 2023 at 14.45-14.55 GMT+ 7. *Frontier in Sustainable Agromaritime and Environmental Development Conference*, 14–45.
- Marpaung, S. S. M., Girsang, S. R. M., Srena, M. F., Sari, R., Simanjuntak, A. P., Nurazizah, G. R., Takandjandji, M., Sabaruddin, B., Safitri, I., & Rahmila, Y. I. (2024). Konservasi Hutan dan Ekowisata. *Tanggung Denara Jaya Publisher.*
- Marpaung, S. S. M., Has, D. H., Girsang, S. R. M., Sari, R., Munthe, M. A., Daulay, A. P., Lubis, D. A., Hidayati, Y., Khoiriyah, F., & Nainggolan, W. E. (2023). Analisis Perkembangan Pengenalan Satwa Prioritas Indonesia Pada Pendidikan Anak dengan Vosviewer. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1257–1263.
- Marpaung, S. S. M., Masy'ud, B., Has, D. H., Papatungan, N. A., & Siregar, I. M. A.-S. (2023). The Analysis of sustainability factors underlying human-monkeys (*Macaca fascicularis*) conflict at IPB University. *Jurnal Pengelolaan Sumberdaya Alam Dan Lingkungan (Journal of*

- Natural Resources and Environmental Management*), 13(4), 505–596.
- Marpaung, S. S. M., Masy'ud, B., & Sunarminto, T. (2022). Manfaat sosial ekonomi penangkaran rusa sambar (*Rusa unicorn*) di KHDTK Aek Nauli, Sumatera Utara. *Jurnal Agribisnis*, 11(1), 31–41.
- Marpaung, S. S. M., Yunasfi, Y., & Basyuni, M. (2022). Pengelolaan Hutan Mangrove Berbasis Silvofishery di Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8949–8960.
- Nasution, R. A. (2019). Implementasi pembelajaran tematik dengan tema diri sendiri di TK A PAUD Khairin Kids Medan Tembung. *Jurnal Raudhah*, 7(1).
- Rambey, R., Nusantary, M., Sihite, F., Saputra, M. H., Kembaren, Y., Sahala, S., & Marpaung, M. (2024). Diversity of undergrowth types in frankincense stands in Humbang Hasundutan Regency. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1302(1), 012046.
- Roberts, D. A., & Chastko, A. M. (1990). Absorption, refraction, reflection: An exploration of beginning science teacher thinking. *Science Education*.
- Saputra, F. K. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pengenalan komponen elektronika berbasis adobe director di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3).
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar/Sardiman AM*.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- UYUN, Q. (2022). Pengembangan Media E-Book Audio Visual Menggunakan Flipbook Materi Trigonometri Kelas Xi Ipa Berbasis Hybrid Learning. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(1), 8–17.
- Yulianti, M., Kusmana, C., Setiawan, Y., Prasetyo, L. B., Rahmila, Y. I., Pranoto, B., Rahmania, R., Yeny, I., Sari, N., & Halwany, W. (2024). Analysis of land cover change in Sagara Anakan Cilacap, Central Java using principal component analysis (PCA). *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1315(1), 012046.