

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan dan perkembangan global menimbulkan tantangan bagi pendidikan. Perubahan yang cepat dan dramatis di bidang ekonomi, teknologi, dan sosial memerlukan transformasi pendidikan untuk memenuhi kebutuhan pembangunan manusia, sehingga memungkinkan manusia berpartisipasi dalam era globalisasi dan mengembangkan potensi kreativitas dan inovasi di segala bidang kehidupan. Sejak awal tahun 2000-an potensi teknologi digital untuk mentransformasi pendidikan telah banyak dikemukakan dan digunakan dalam berbagai skema pendidikan. Hal ini dipicu oleh pendapat bahwa pendidikan tradisional tidak lagi dapat secara intensif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan mendidik mereka untuk mencapai kemampuan dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup pada Abad 21. Teknologi digital dinilai sebagai alat yang dapat mengaktifkan siswa untuk mengasah kemampuan memecahkan persoalan yang otentik pada sesuai zaman, bukan bersikap sebagai penerima pasif ilmu pengetahuan dari pendidik.

Bahan ajar yang digunakan saat ini masih banyak yang menggunakan jenis cetak ,bahan ajar jenis cetak membuat siswa monoton dan bosan dalam proses pembelajaran, maka diperlukannya inovasi yang merubah *mindset* dan keinginan belajar siswa. Dalam pendidikan perlu adanya perubahan dan penyesuaian dengan zaman yang semakin berkembang teknologinya. selain penyesuaian dengan zaman juga perlu penyesuaian dengan hobi dan juga kebiasaan siswa terutama anak remaja sekolah tingkatan SMA/SMK/MA. Kita ketahui bahwa anak remaja

SMA saat ini sangat banyak yang menggunakan gadget untuk mengakses internet, sebagai bukti bahwa laporan *Hootsuite (We Are Social 2024)* menyebutkan, jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 139 juta orang pada Januari 2024. Jumlah tersebut setara dengan 49,9% dari populasi di dalam negeri. Kemudian tak jarang juga kita temukan dampak yang terjadi dikalangan remaja SMA yang malah kecanduan dengan gadget yang mereka miliki, Berdasarkan survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan memainkan gadget mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari, dan sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu bermain ponsel tersebut dengan game online maupun offline.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMK Madani Marindal 1 dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia bahwa saat mengajar beliau dan para guru lainnya menggunakan media berupa LCD proyektor, dan bahan ajar cetak seperti buku teks dan, lembar kerja peserta didik (LKPD). Nilai Bahasa Indonesia siswa kelas XI SMK Madani Marindal 1 terutama dalam materi teks prosedur nilai rata-ratanya 60 sedangkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 75 hal itu menggambarkan bahwa tingkat kemauan belajar yang rendah serta kurangnya multiliterasi HOTS pada peserta didik. Kemudian siswa tidak tertarik untuk mempelajari teks prosedur karena siswa merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran oleh karenanya siswa membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik untuk meningkatkan kualitas nilai dan peningkatan dalam belajar.

Teks prosedur merupakan teks yang sangat penting dipelajari untuk keberlangsungan kehidupan sehari-hari dan memiliki manfaat yang besar dalam kehidupan. teks prosedur ini sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik karena mereka akan sering alami dalam kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat misalnya dalam budaya lokal mereka sendiri yaitu cara membuat makanan khas daerah masing masing. teks prosedur membantu mengetahui cara-cara melakukan aktivitas tertentu dan kebiasaan hidup yang benar. selain itu juga membantu dalam menggunakan alat dengan benar tanpa harus membahayakan diri sendiri maupun orang lain. Pada materi teks prosedur siswa dituntut untuk mengetahui struktur, isi, ciri-ciri, aspek kebahasaan, dan cara menulis teks prosedur terlebih dahulu serta memiliki keterampilan membaca yang tinggi membuat siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran teks prosedur, sehingga siswa memperoleh nilai yang rendah.

Dari fakta tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbentuk elektronik yaitu *E-handout* adalah solusi yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di SMK Madani Marindal 1 ini karena sesuai dengan hobi dan juga mengikuti perkembangan teknologi digital. diterapkannya bahan ajar *E-handout* dalam pembelajaran mampu untuk memberikan efek baru kepada siswa, semangat belajar yang tinggi, kegembiraan dalam belajar dan adanya sensasi baru dalam belajar. Dengan adanya *e-handout* diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa SMK Madani Marindal 1, memfasilitasi aksesibilitas, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendukung pembelajaran yang adaptif dan kolaboratif. *E-handout* dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik seperti computer, laptop, tablet, atau ponsel cerdas. Siswa dapat mengunduh atau

mengaksesnya secara online, sehingga memungkinkan akses fleksibel di mana saja dan kapan saja. Ini sangat menguntungkan dalam konteks pembelajaran .

Kemajuan teknologi modern memungkinkan terciptanya bahan ajar yang relevan, salah satunya adalah handout elektronik. *E-handout* sangat bermanfaat sebagai alat bantu belajar karena mayoritas siswa SD, SMP, dan SMA saat ini sudah memiliki perangkat Android. Ini merupakan cara yang efektif bagi guru untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu juga, bisa membantu siswa memahami topik dengan jelas dan nyata, *E-handout* mengkombinasikan bahan ajar cetak dengan format elektronik.

Pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi dalam pengembangan bahan ajar, terutama untuk jenis teks tertentu seperti teks prosedur. Teks prosedur memiliki peran penting dalam membangun kemampuan multiliterasi siswa, karena memerlukan pemahaman terhadap langkah-langkah tertentu serta keterampilan dalam membaca, menulis, dan memahami informasi secara visual. Dalam konteks Indonesia, diperlukan suatu pendekatan yang mengintegrasikan budaya lokal agar siswa dapat lebih mudah terhubung dan meresapi materi pembelajaran. meskipun literasi digital semakin penting, masih terdapat tantangan dalam mengintegrasikan budaya lokal ke dalam bahan ajar digital. Seringkali, kurangnya sumber daya, pemahaman terhadap kekayaan budaya lokal, dan keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi menjadi hambatan utama dalam pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis digital.

Pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis digital dengan pendekatan budaya lokal memiliki relevansi yang tinggi dalam menghadapi

tuntutan industri yang terus berkembang. Bahan ajar yang berisikan materi teks prosedur yang dikaitkan kebudayaan lokal atau sering disebut *local culture* masih sangat minim digunakan dalam pembelajaran. Pentingnya mengenal kebudayaan lokal dengan teks dapat meningkatkan keteladanan, menumbuhkan cinta terhadap kekayaan budaya luhur, dan dapat pemahaman dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan budaya sendiri. Dengan adanya Pembelajaran tentang teks prosedur dari kebudayaan lokal tidak hanya melibatkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan mengikuti instruksi. Hal ini juga merangsang HOTS siswa seperti analisis, evaluasi, dan sintesis. Misalnya, siswa mungkin diminta untuk membandingkan prosedur tradisional dengan teknologi modern atau menilai dampak globalisasi terhadap praktik-praktik budaya lokal.

“Keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) HOTS merupakan keterampilan yang penting bagi dunia pendidikan. Adanya keterampilan berpikir tingkat tinggi, peserta didik dapat menemukan dan memecahkan proses permasalahan, hingga menemukan solusi.” Pesatnya perkembangan teknologi ini menjadi tantangan yang akan dihadapi manusia di abad 21, sehingga berpikir tingkat tinggi dan kreatif sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah Pipit Mulyah (2020).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia, sekaligus mengatasi kendala-kendala yang ada dalam mengintegrasikan budaya lokal ke dalam bahan ajar digital. Dengan demikian, diharapkan dapat menciptakan generasi yang tidak hanya mahir dalam literasi digital, tetapi juga memiliki kedalaman pemahaman terhadap budaya lokalnya sendiri.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan bagian dari proses penelitian dan dapat dipahami sebagai upaya untuk mendefinisikan masalah dan menjadikan definisi tersebut lebih terstruktur sebagai langkah awal dalam penelitian. Singkatnya, mengidentifikasi masalah dan kemudian mendefinisikan pertanyaan. Hal ini merupakan langkah yang sangat penting dalam proses penelitian. Dalam proses meneliti dan memecahkan masalah, sangat penting untuk mendefinisikan dan mengidentifikasi masalah yang tepat. Mengidentifikasi masalah pada dasarnya merupakan langkah selanjutnya setelah peneliti memilih fenomena yang akan diteliti. Langkah ini penting untuk memperinci apa saja yang sebenarnya harus diteliti lebih dalam dari fenomena tersebut. Peneliti umumnya melakukan identifikasi masalah dengan menjelaskan masalah-masalah apa yang ditemukan dalam suatu fenomena. Masalah-masalah tersebut nantinya akan diukur dan dihubungkan dengan teori-teori sesuai dengan prosedur penelitian yang ada.

Waktu Melakukan identifikasi masalah akan dijumpai lebih dari satu masalah yang dianggap penting untuk diteliti". "Apa dan bagaimana masalah yang diteliti harus relevan, jelas dan tepat, serta berpengaruh tinggi terhadap pokok permasalahan penelitian itu"Yang (2006).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Peserta didik memiliki pemahaman yang rendah terhadap teks prosedur.
2. Kemampuan multiliterasi HOTS pada peserta didik belum optimal.
3. Siswa tidak tertarik mempelajari teks prosedur.

C.Pembatasan Masalah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan penelitian yang tidak terlalu meluas, maka penulis membatasi masalah yang diteliti, dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah. “batasan masalah adalah batasan yang menunjukkan ruang lingkup dari permasalahan agar pembahasan yang disusun tidak terlampau jauh dan melebar.” Asiva Noor Rachmayani (2015).

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi yang disajikan adalah teks prosedur yang diajarkan di kelas XI
2. Bahan ajar teks prosedur dibatasi pada KD 3.2 dan 4.2
3. Bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dibuat melalui pendekatan budaya lokal Sumatera Utara salah satunya yaitu batak.
4. Penelitian ini dibatasi pada peningkatan HOTS siswa dengan menggunakan kemampuan kognitif tingkat tinggi dalam taksonomi Bloom, yaitu C4 sampai C6.
5. Bahan ajar *e-handout* disimpan dalam bentuk software aplikasi dapat diakses melalui media seperti laptop, komputer, serta handphone.

D.Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan-pertanyaan apa saja yang ingin dicari jawabannya. Perumusan masalah dijadikan penuntun bagi langkah-langkah yang akan dilakukan penulisan dalam penelitian ini

“Rumusan masalah merupakan satu pertanyaan yang akan dicairkan jawabannya melalui pengumpulan data“ Junarso (2019). Penulis dapat menarik garis besar bahwa perumusan masalah bertujuan agar maksud penulis dan pembaca sama, tidak boleh berbeda paham.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dengan pendekatan budaya lokal dalam meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMK Madani Marindal 1?
2. Bagaimana Kelayakan bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dengan pendekatan budaya lokal yang digunakan dalam meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMK Madani Marindal 1?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dengan pendekatan budaya lokal dalam meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMK Madani Marindal 1?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang jelas dalam penelitian merupakan kunci keberhasilan kegiatan penelitian. Tujuan merupakan hasil pencapaian yang ingin dicapai atau suatu harapan dari suatu penelitian, tujuan peneliti itu tentunya berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dinyatakan oleh penulis. “Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai” Adolph (2016).

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang terjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dengan pendekatan budaya lokal dalam meningkatkan hots Siswa pada siswa kelas XI SMK Madani Marindal 1.
2. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dengan pendekatan budaya lokal dalam meningkatkan hots Siswa pada siswa kelas XI SMK Madani Marindal 1.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dengan pendekatan budaya lokal dalam meningkatkan HOTS siswa pada siswa kelas XI SMK Madani Marindal 1.

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian haruslah memiliki manfaat tersendiri baik bagi penulis, pembaca, dan subjek yang diteliti. “Apabila peneliti selesai mengadakan dan memperoleh hasil peneliti diharapkan dapat menyumbangkan hasil itu kepada negara, atau khususnya kepada bidang yang sedang diteliti” Resti Faozi U’um Qomariyah (2020).

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua, yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis adalah manfaat pengembangan terhadap ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang ilmu dalam suatu penelitian dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bahan ajar yang telah tersedia dan menambah konsep wawasan untuk meningkatkan

pembelajar yang efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat menambah ilmu pengetahuan siswa tentang bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dengan pendekatan budaya lokal dalam meningkatkan hots siswa.
- b. Bagi guru, bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dapat dijadikan sebagai salah satu panduan belajar mengajar yang dapat meningkatkan kreativitas pengajaran.
- c. Bagi sekolah, bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dapat dijadikan sebagai teknologi pembelajaran di sekolah tersebut.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan, pengetahuan atau pengalaman sebagai bekal untuk mejadi seorang guru Bahasa Indonesia yang profesional dan mampu mengembangkan bahan ajar terutama bahan ajar berbasis teknologi berupa *e-handout*.

BAB II
KAJIAN TEROTIS DAN KERANGKA
KONSEPTUAL

A. Kajian Teoritis

Landasan yang dipakai dalam penelitian ini terpacu dari beberapa teori yang berkaitan dengan masalah yang akan dikaji. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan permasalahan pengembangan bahan ajar, Bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout*, budaya lokal, meningkatkan hots siswa.

1. Hakikat penelitian dan pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Reserch and Development* (R&D) merupakan salah satu jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Untuk itu perlu dipahami terlebih dahulu pengertian metode penelitian secara umum. Secara umum metode penelitian yaitu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang berfungsi untuk menguji, mengembangkan dan menciptakan produk tertentu”. Sejalan dengan itu, dalam menyatakan bahwa perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan / memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut. Dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat, dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran Sugiyono (2013).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Reserch and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain : media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Penelitian dan pengembangan memiliki beberapa model pengembangan yaitu:

1. Model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Model Borg dan Gall terdapat 10 tahapan, yaitu meliputi : Potensi dan masalah, Pengumpulan informasi, Desain produk, Validasi desain Perbaikan desain, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba pemakaian, Revisi produk, Produksi massal.
2. Model pengembangan Dick And Carey lebih berfokus pada analisis desain pembelajaran yang terdiri dari 10 langkah yaitu meliputi : menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan (*instructional goal*), menganalisis pembelajaran, menganalisis pembelajar atau peserta didik dan konteks pembelajaran, merumuskan tujuan untuk kerja, mengembangkan instrument penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan ajar, merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.
3. Model pengembangan 4 D (four-D Model) model ini disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu:

pendefinisian (*Define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*).

4. Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan yaitu meliputi: analisis (*Analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).
5. Model *Decide, Design, Develop, Evaluate* (DDD-E) pengembangan model ini terdiri atas: *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, *Design* yaitu membuat struktur program, *Develop* yaitu memproduksi elemen media, *Evaluate* yaitu mengecek seluruh proses desain.
6. Model Bergman dan More secara khusus digunakan sebagai panduan dan manajemen produksi produk video dan multimedia interaktif yang terdiri dari 6 langkah yaitu: *Analysis, Design, Develop, Produce, Author, Validate*.
7. Model pengembangan Isman yaitu model desain pembelajaran tentang bagaimana merencanakan, mengembangkan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengorganisasi.
8. Model Pengembangan Sukmadinata terdiri dari 3 tahap yaitu: studi pendahuluan, uji coba, uji produk.

Dari model penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) di atas, model pengembangan yang peneliti laksanakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah.

2. Hakikat Bahan Ajar

Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. bentuknya bisa berupa buku bacaan, lembar kerja siswa (LKS), maupun tayangan. Mungkin juga berupa surat kabar, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan mendatangi penutur asli, instruksi-intruksi yang diberikan oleh guru, tugas tertulis, kartu atau juga bahan diskusi antar peserta didik Rahmawati (2023).

Bahan ajar adalah sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang ereprentasikan konsep dan mengarahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi tertentu. Sebagai penyusun bahan ajar, guru dituntut untuk dapat menginovasi dan mengkreasikan bahan ajar sehingga tercipta bahan ajar yang menarik dan variatif dalam pembelajaran Magdalena (2020).

Bahan ajar memiliki peran pokok dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar dapat berupa tulisan, gambar, audio, maupun video. Untuk membantu kegiatan belajar mengajar diperlukan bahan ajar yang berisi segala informasi, materi yang disusun secara rinci, dan menunjukkan kompetensi secara utuh. Wahyudi (2022) terdapat dua jenis bahan ajar, yaitu:

- 1) Bahan ajar berupa media cetak, biasanya fungsinya sebagai pembelajaran dan penyampaian suatu informasi, contohnya seperti buku, modul, handout, LKPD.
- 2) Bahan ajar berupa non cetak, dimana hanya gambar dan suara yang biasa disajikan, yang fungsinya seabagai penyampaian suatu informasi

dalam bahan ajar berupa video, audio, dan sebagainya yang berbasis komputer.

Pengembangan bahan ajar ini lebih diarahkan khusus pada bahan ajar cetak yang mencakup buku teks, modul, lembar kerja siswa (LKS), dan handout. Bahan ajar bukan hanya sebagai kumpulan materi pelajaran. Dalam menyusun bahan ajar yang baik diperlukan perencanaan yang baik. Perencanaan dimaksud adalah mendesain materi (sesuai dengan kompetensi yang diharapkan), konten isi teks, latihan, dan evaluasi. Fungsi bahan ajar secara garis besar, bahan ajar memiliki fungsi yang berbeda baik untuk guru maupun siswa Magdalena (2020).

Adapun fungsi bahan ajar untuk guru yaitu:

- 1) Untuk mengarahkan semua aktivitas guru dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- 2) Sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mulyana dkk (2021:18) mengungkapkan bahan ajar adalah bahan yang digunakan dalam membantu pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, bahan ajar tersebut dapat berupa bahasa tulis maupun bahasa tidak tertulis.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil 2 (dua) teori, yaitu: pada teori Kosasih (2021:1) Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran serta teori dari Magdalena (2020:313) yang mengemukakan bahwa bahan ajar adalah sekumpulan materi ajar

yang disusun secara sistematis yang merepresentasikan konsep yang mengarahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi tertentu dan teori .

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan ataupun materi yang disusun secara sistematis untuk guru dan juga siswa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas baik jaman dulu atau pun zaman teknologi seperti sekarang dan juga disesuaikan dengan perkembangan zaman.

a. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Pengelompokan bahan ajar berdasarkan jenisnya dilakukan dengan berbagai cara oleh beberapa ahli dan masing-masing ahli mempunyai justifikasi sendiri-sendiri pada saat mengelompokkannya. Sebelum merancang sebuah bahan ajar sebagai pendidik haruslah terlebih dahulu mengetahui jenis bahan ajar apa yang sangat cocok untuk peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar dibagi berdasarkan bentuk, cara kerja, sifat dan substansi (isi materi) Ningsih (2022), Berikut adalah penjelasannya :

1) Bahan ajar berdasarkan bentuk

Dari segi bentuknya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi 4 macam yaitu:

- a) Bahan ajar cetak (*printed*) yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh handout, buku, modul, lembar

kerja siswa (LKS), brosur leaflet, wall chart, foto/gambar, model, dan maket.

- b) Bahan ajar dengar (*audio*) yaitu semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau di dengar oleh seseorang atau sekelompok orang. contoh: kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) yaitu segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh: video, *compact disk*, dan film.
- d) Bahan ajar (*interaktif interactive teaching materials*) yaitu kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari presentasi. Contoh *compact disk interaktif*.

2) Bahan ajar berdasarkan cara kerja

Dari cara kerjanya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi 5 macam yaitu:

- a) Bahan ajar yang tidak di proyeksikan. bahan ajar ini adalah bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya. Sehingga siswa langsung bisa menggunakan (membaca, melihat, dan mengamati bahan ajar tersebut). Contoh: foto, diagram, dan model.
- b) Bahan ajar yang di proyeksikan. Bahan ajar yang diproyeksikan adalah bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa

dimanfaatkan atau di pelajari siswa. Contoh: *slide filmstrips*.
Overhead transparencies (OHP), dan proyeksi computer.

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

3). Bahan ajar berdasarkan sifat

Jika dilihat dari sifatnya, maka bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat macam yaitu:

- a) Bahan ajar berbasiskan cetak. Yang termasuk kedalam kategori bahan ajar ini adalah buku, pamphlet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, *charts*, foto, dan bahan dari majalah atau Koran.
- b) Bahan ajar berbasiskan teknologi. Yang termasuk dalam kategori bahan ajar ini adalah *audiuoassete*, siaran radio, *slide*, *filmstrips*, film, video, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial*, dan multimedia.
- c) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek. Contoh: kit sains, lembar observasi, dan lembar wawancara.
- d) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan jarak jauh). Contoh: telepon, *handphone* dan video *converencing*.

4). Bahan ajar berdasarkan subtansi (isi materi)

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

psikomotorik. Adapun jenis-jenis bahan ajar berdasar substansi Maharani (2022) yaitu:

- a) Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik.
- b) LKPD merupakan bahan ajar yang berupa lembaran kerja atau kegiatan belajar peserta didik.
- c) *Handout* merupakan rangkuman dari berbagai sumber lainnya yang berfungsi untuk mendukung, memperjelas, dan memperkaya bahan ajar utama.

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis bahan ajar beragam, bahan ajar cetak yang dimaksud dalam buku materi pokok ini adalah modul, *handout*, dan lembar kerja. bahan ajar serta jenis-jenisnya merupakan suatu yang sangat penting dikembangkan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik, guna untuk membantu menyampaikan informasi pelajaran atau sebagai pembawa informasi dari sumber guru menuju peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti membatasi untuk mengembangkan produk bahan ajar yang berupa *handout*. *Handout* yang akan dikembangkan sesuai dengan kemajuan teknologi modern, Hal itu memungkinkan terciptanya bahan ajar yang relevan dalam bentuk *handout* elektronik. *E-handout* sangat baik digunakan sebagai alat bantu belajar karena sebagian besar siswa SD, SMP, bahkan SMA saat ini sudah memiliki perangkat Android. Ini menjadikannya cara yang bagus bagi guru

untuk membantu siswa memahami mata pelajaran yang mereka ajarkan. Untuk membantu siswa dalam memahami topik secara jelas dan realistis, *e-handout* memadukan bahan ajar cetak dengan kemasan elektronik.

3. Hakikat *E-handout*

Seiring berkembangnya zaman, bahan ajar tidak hanya dalam bentuk buku tetapi juga bisa bersumber dari internet, jurnal atau majalah, *handout* elektronik (*e-handout*), buku elektronik (*e-book*), dan modul elektronik (*e-modul*). *Handout* adalah salah satu bentuk bahan ajar sederhana dengan isinya yang ringkas namun komprehensif (menyeluruh) sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar yang ekonomis dan praktis. *E-handout* adalah bahan ajar berbentuk digital yang disusun secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran. *E-handout* memudahkan akses informasi dan materi pembelajaran bagi siswa serta mendukung pembelajaran jarak jauh Hairunnisa (2020).

E-Handout merupakan ringkasan berbagai literatur relevan yang disusun secara padat dan ringkas. Juga *e-handout* adalah salah satu bahan ajar yang dapat menarik minat peserta didik dan memudahkan dalam belajar baik di kelas maupun secara mandiri. Cakupan *handout* terdiri dari intisari/pembahasan, pertanyaan dan masalah serta tugas. Intisari/pembahasan berisi ide pokok, kata kunci, konsep dan prinsip dalam bentuk ringkasan. Pada bagian pertanyaan dan masalah berisi berbagai bentuk pertanyaan yang bertujuan untuk mengarahkan dan mengatur penguasaan konten. Bagian tugas bertujuan untuk mengembangkan kompetensi dan performa siswa setelah mengikuti proses pembelajaran BAIFAR (2022)

Kemajuan teknologi modern memungkinkan terciptanya bahan ajar yang relevan dalam bentuk handout elektronik. *E-handout* sangat baik digunakan sebagai alat bantu belajar karena sebagian besar siswa SD, SMP, khususnya SMA saat ini sudah memiliki telepon genggam yang digunakan bukan hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Ini menjadikannya cara yang bagus bagi guru untuk membantu siswa memahami mata pelajaran yang mereka ajarkan. Untuk membantu siswa dalam memahami topik secara jelas dan realistis, *e-handout* memadukan bahan ajar cetak dengan kemasan elektronik (Sarita et al., 2021). Peran *E-Handout* bagi kegiatan pembelajaran dipaparkan dalam fungsi, tujuan serta kegunaan *E-Handout*:

a. Fungsi *E-Handout*

E-handout digunakan untuk menjelaskan materi dari guru atau bahan ajar lainnya yang memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, *e-handout* merupakan versi elektronik dari sebuah *handout*” (Erlinda, 2016:226) dalam Ratna et. al (2023:4051). Fungsi *e-handout* dalam konteks pendidikan dan pembelajaran sangat beragam dan penting. Berikut adalah beberapa fungsi dari *e-handout*:

- 1) Membantu peserta didik agar tidak perlu mencatat
- 2) Sebagai pendamping penjelasan pendidik
- 3) Sebagai bahan rujukan peserta didik
- 4) Memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar
- 5) Peningat pokok-pokok materi yang diajarkan

- 6) Memberi umpan balik, dan
- 7) Menilai hasil belajar

b. Tujuan Pembuatan *E-Handout*

Pembuatan *e-handout* dalam fungsi pembelajaran memiliki tiga tujuan, yaitu untuk memperlancar dan memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran sebagai pegangan bagi peserta didik, memperkaya pengetahuan peserta didik serta untuk mendukung bahan ajar lainnya atau penjelasan dari pendidik. Dengan demikian, *e-handout* dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan baru, memahami, dan mengingat konsep-konsep yang dipelajari.

c. Kegunaan *E-handout*

Terdapat Enam kegunaan *e-handout* yaitu Abdiah (2022) :

- 1) Dapat membantu siswa untuk memperoleh informasi tambahan yang belum tentu mudah diperoleh secara tepat dari tempat lain.
- 2) Memberikan rincian prosedur atau teknik pelaksanaan yang terlalu kompleks bila menggunakan media audiovisual.
- 3) Materi yang terlalu panjang atau kompleks yang telah diringkas dalam bentuk catatan yang mudah dipahami.
- 4) Dapat menghemat waktu, menggantikan catatan siswa dan memelihara kekonsistenan penyampaian materi dikelas oleh guru.
- 5) Siswa dapat mengikuti struktur pelajaran yang baik.
- 6) Siswa akan mengetahui pokok yang diberikan oleh guru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa *E-handout* adalah materi ajar berbasis elektronik yang disediakan dalam bentuk digital. Tujuannya adalah untuk

memberikan informasi, penjelasan, dan kegiatan tambahan kepada pembaca, serta melengkapi materi yang disampaikan secara lisan atau dalam buku teks. Fungsinya mencakup merangsang rasa ingin tahu, memberikan penjelasan singkat, elaborasi, dan umpan balik, sementara manfaatnya antara lain melengkapi kekurangan materi, memudahkan akses, dan memperkaya pembelajaran. Dari tujuan ,manfaat dan fungsi, serta keunikannya, Peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar e-handout ini.

E-Handout digunakan untuk menjelaskan materi dari guru atau bahan ajar lainnya yang memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, *E-Handout* merupakan versi elektronik dari sebuah *Handout*. *E-Handout* yang dibuat menggunakan *software* (perangkat lunak) yang dapat diakses melalui laptop, komputer, serta handphone. Pemilihan media ini didukung dengan potensi yaitu diperbolehkannya peserta didik membawa dan memainkan *smartphone* di sekolah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Ayuningrum & Mulyono, (2022).

“Bahan ajar e-handout merupakan bentuk dari hasil teknologi yang dapat digunakan pada materi teks prosedur. *E-handout* merupakan salah satu bagian dari sistem *E-learning* yang dalam bentuk pembelajaran memanfaatkan media elektronik. Media pembelajaran *e-handout* dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar dan memudahkan para siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran. Teknologi memberikan banyak manfaat dalam pendidikan yaitu menjadikan sumber belajar dan alat bantu pembelajaran menggunakan media elektronik. Putri (2021)

d. *Handout* elektronik

Handout elektronik adalah materi pembelajaran dalam format digital yang dirancang untuk dibagikan dan diakses melalui perangkat elektronik, seperti komputer, tablet, atau smartphone. Berbeda dengan *handout* cetak tradisional, *handout* elektronik dapat berupa dokumen PDF, presentasi PowerPoint, atau file multimedia lainnya yang memudahkan distribusi dan akses informasi.

Handout elektronik merupakan salah satu alat dalam sistem *E-learning* yang menyediakan materi ajar dalam format digital, mendukung tujuan *E-learning* untuk membuat proses belajar lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Dengan demikian, *handout* elektronik tidak hanya menjadi bagian penting dari *E-learning*, tetapi juga berperan dalam memperluas cakupan dan efektivitas metode pembelajaran digital. Dalam konteks *E-learning*, *handout* elektronik berfungsi sebagai sumber informasi yang dapat dengan mudah didistribusikan kepada siswa, memungkinkan mereka untuk belajar kapan saja dan di mana saja.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dengan berbagai cara yang dapat dikelompokkan ke dalam sistem *Electronic Learning (E-learning)* sebagai bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik.

E-learning merupakan segala aktifitas belajar yang menggunakan bantuan alat teknologi elektronik, Pendapat senada oleh Affouneh menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran dengan sistem elektronik untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengguna teknologi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dengan berbagai cara yang dapat dikelompokkan ke dalam sistem *Electronic Learning (E-learning)* sebagai bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik. salah satu jenis dari *E-learning* adalah *Mobile Learning (M-Learning)*. *Mobile Learning (M-Learning)* adalah pengembangan dari *E-Learning* Yazdi (2012).

Jenis-jenis *E-learning* yang diklasifikasikan berdasarkan beberapa kriteria, antara lain waktu interaksi, format penyampaian, dan teknologi yang digunakan. Berikut adalah penjelasan mengenai kriteria yang digunakan untuk mengklasifikasikan jenis-jenis *e-learning* tersebut. Ada berbagai jenis *e-learning* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis *e-learning* yang umum:

- 1) *E-learning Sinkron (Synchronous E-learning)*:
 - a) Deskripsi: Pembelajaran terjadi secara *real-time* dengan interaksi langsung antara instruktur dan siswa.
 - b) Contoh: Kelas virtual melalui platform seperti Zoom atau *Microsoft Teams*, webinar, dan sesi tanya jawab langsung.
 - c) Kelebihan: Interaksi langsung, memungkinkan diskusi dan umpan balik segera.
- 2) *E-learning Asinkron (Asynchronous E-learning)*:
 - a) Deskripsi: Pembelajaran tidak terjadi secara *real-time*. Siswa dapat mengakses materi dan menyelesaikan tugas sesuai dengan jadwal mereka sendiri.

- b) Contoh: Kursus online yang menggunakan *platform* seperti Moodle, Blackboard, atau Coursera, materi video yang direkam sebelumnya, forum diskusi.
- c) Kelebihan: Fleksibilitas waktu, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.

3) E-learning Campuran (*Blended Learning*):

- a) Deskripsi: Menggabungkan pembelajaran online dan tatap muka. Siswa mendapatkan sebagian materi secara online dan sebagian lainnya melalui pertemuan langsung.
- b) Contoh: Program kuliah yang memiliki pertemuan kelas fisik dan sesi online, pelatihan perusahaan yang mengkombinasikan e-learning dengan workshop langsung.
- c) Kelebihan: Memanfaatkan kelebihan dari kedua metode, fleksibilitas, dan interaksi tatap muka yang lebih mendalam.

4) *Microlearning*

- a) Deskripsi: Pembelajaran dalam bentuk unit kecil yang dapat diselesaikan dalam waktu singkat.
- b) Contoh: Modul pelatihan singkat, video pembelajaran pendek, kuis harian.
- c) Kelebihan: Mudah diakses, relevan, dan cocok untuk pembelajaran berkelanjutan atau refresh materi.

5) Mobile Learning (*M-learning*)

- a) Deskripsi: Pembelajaran yang diakses melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan tablet.

- b) Contoh: Aplikasi pembelajaran seperti Duolingo, modul *e-learning* yang dioptimalkan untuk perangkat *mobile*.
- c) Kelebihan: Aksesibilitas tinggi, memungkinkan pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

6) Gamifikasi:

- a) Deskripsi: Menggunakan elemen game dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.
- b) Contoh: Platform pembelajaran yang menggunakan lencana, poin, dan leaderboard seperti Kahoot! atau Quizizz.
- c) Kelebihan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

7) *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)*:

- a) Deskripsi: Menggunakan teknologi VR dan AR untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif.
- b) Contoh: Simulasi VR untuk pelatihan medis, AR untuk visualisasi konsep ilmiah.
- c) Kelebihan: Pembelajaran praktis dan visual yang mendalam, meningkatkan pemahaman dan retensi.

8) *Massive Open Online Courses (MOOCs)*:

- a) Deskripsi: Kursus online terbuka yang dapat diikuti oleh siapa saja dari seluruh dunia.
- b) Contoh: Platform seperti Coursera, edX, dan Udacity.
- c) Kelebihan: Akses ke materi dari universitas dan institusi terkenal, fleksibilitas waktu.

Dari jenis *e-learning* di atas, peneliti menggunakan handout elektronik dalam bentuk *mobile learning (m-learning)*. *Mobile learning* merupakan solusi yang efektif untuk mendukung e-handout, memberikan pengalaman belajar yang lebih baik, interaktif, dan fleksibel bagi siswa.

a. *Mobile Learning (m-Learning)*

Mobile Learning (M- Learning) yaitu Pembelajaran yang dilakukan melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau tablet, Selain itu, Kariippanon et al. (2019) menyoroti bahwa ruang belajar yang fleksibel yang difasilitasi oleh *m-learning* mendorong interaksi, kolaborasi, dan keterlibatan siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa fleksibilitas dan aksesibilitas yang melekat pada *m-learning* terus menjadi keuntungan signifikan, meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan dengan membuat pendidikan lebih mudah disesuaikan dengan jadwal dan lokasi individu.

Mengakses bahan ajar *e-handout* melalui *mobile learning* lebih mudah dan praktis, Selanjutnya istilah *mobile learning* dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik dan teknologi bergerak. Istilah *mobile learning* mengacu kepada perangkat informasi teknologi genggam dan bergerak dapat berupa PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. *Mobile Learning* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat pada waktu tertentu.

Mobile Learning (m-Learning) dan bahan ajar *e-handout* adalah dua konsep yang saling terkait dalam konteks pendidikan modern. Keduanya berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. *E-handout* disediakan dalam format digital yang mudah diakses melalui perangkat *mobile*, sementara *m-learning* menyediakan platform untuk mengakses dan menggunakan *e-handout* tersebut.

a) Keunggulan *Mobile Learning*

Ada pun keunggulan dari *mobile learning* yaitu:

- 1) Aksesibilitas: Memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.
- 2) Kenyamanan: Siswa dapat belajar pada waktu yang paling nyaman bagi mereka, di sekolah, di rumah, di perjalanan, atau di tempat lain.
- 3) Interaktivitas: *m-Learning* sering menggunakan aplikasi dan platform yang mendukung interaksi dan kolaborasi.

Mobile Learning dan *e-handout* dapat saling mendukung dan memperkuat proses pembelajaran dalam beberapa cara:

- (1) *E-handout* yang disajikan melalui aplikasi *mobile* dapat mencakup elemen interaktif seperti kuis, video, dan animasi yang meningkatkan keterlibatan siswa. Aplikasi *mobile* dapat
- (2) Digunakan untuk menyajikan *e-handout* dalam format yang mudah dinavigasi dan diikuti oleh siswa, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan konten secara lebih mendalam.

(3) *E-handout* dapat dipelajari secara mandiri dari rumah dan dimana saja.

Dengan *m-Learning*, siswa dapat mengakses *e-handout* sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri, mengulang materi yang sulit, dan melanjutkan dari tempat terakhir mereka belajar.

(4) *E-handout* dapat digunakan, di mana sebagian pembelajaran terjadi secara online (melalui perangkat *mobile*) dan sebagian lagi di dalam kelas.

Adapun langkah-langkah atau tata cara penggunaan bahan ajar *E-handout* yang diakses dengan menggunakan *m-learning* dan disebarakan melalui link yang dibagikan ke grup diskusi pembelajaran kelas yaitu sebagai berikut:

Langkah-langkah menggunakan bahan ajar teks prosedur berbasis *E-handout* sebagai berikut :

1) Guru memberikan bahan ajar kepada peserta didik yang berbentuk

E-handout yang sudah berisikan materi yang ingin dipelajari yaitu tentang teks prosedur melalui link yang telah dikirimkan pada grup *wathshapp* pembelajaran kelas kemudian diakses dengan media *m-learning*.

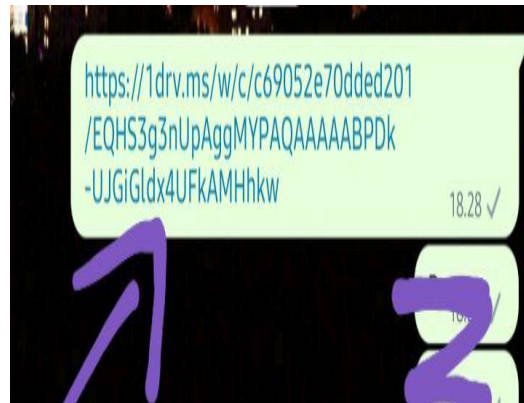


Gambar 1. Cover bahan ajar *e-handout*



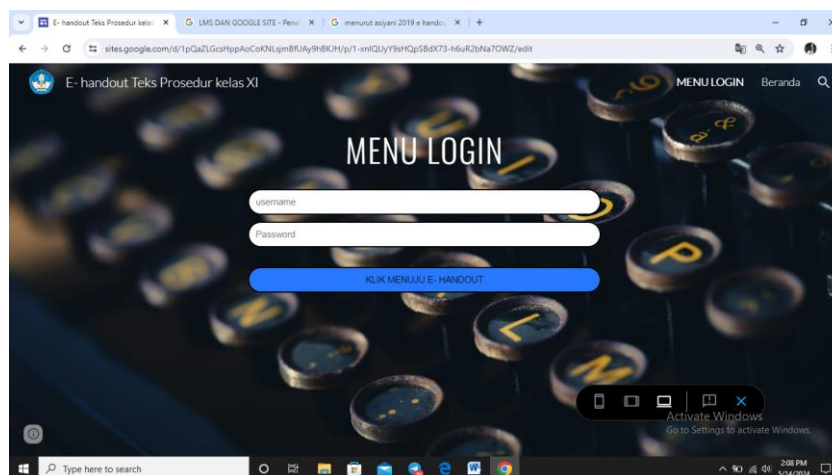
Gambar 2. Tampilan grup *whatsapp* yang dikirim bahan ajar

- 2) Guru akan memberikan link yang terhubung langsung ke *E-handout* kepada siswa untuk di pelajari. siswa dapat menerima link ini melalui grup *wathshapp*.



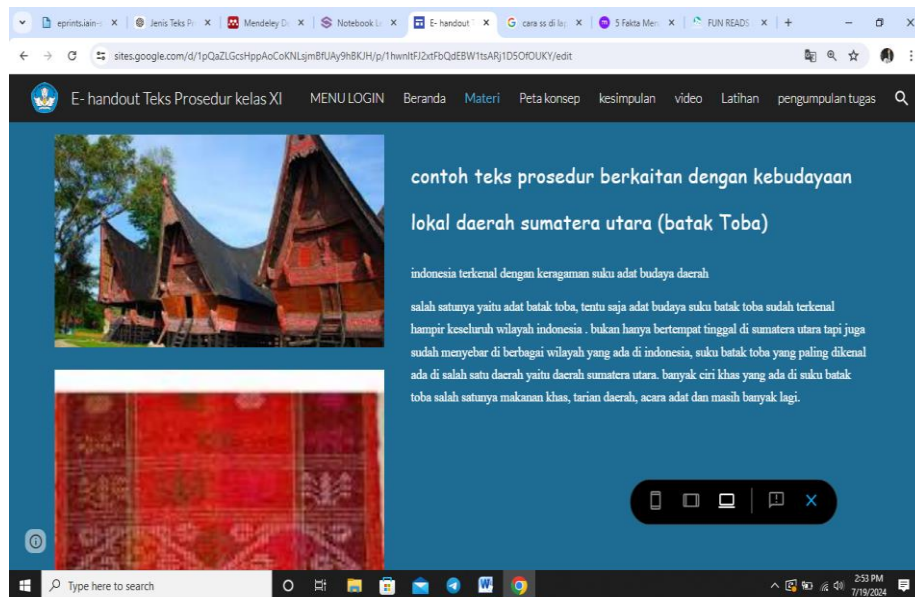
Gambar 3. Tampilan *link* bahan ajar *e-handout*

- 3) Siswa perlu mengklik link yang diberikan oleh guru untuk mengakses *E-handout*. Link ini akan membawa mereka langsung ke halaman yang berisi materi pembelajaran teks prosedur yang telah disediakan untuk menjadi bahan acuan peserta didik dalam belajar.



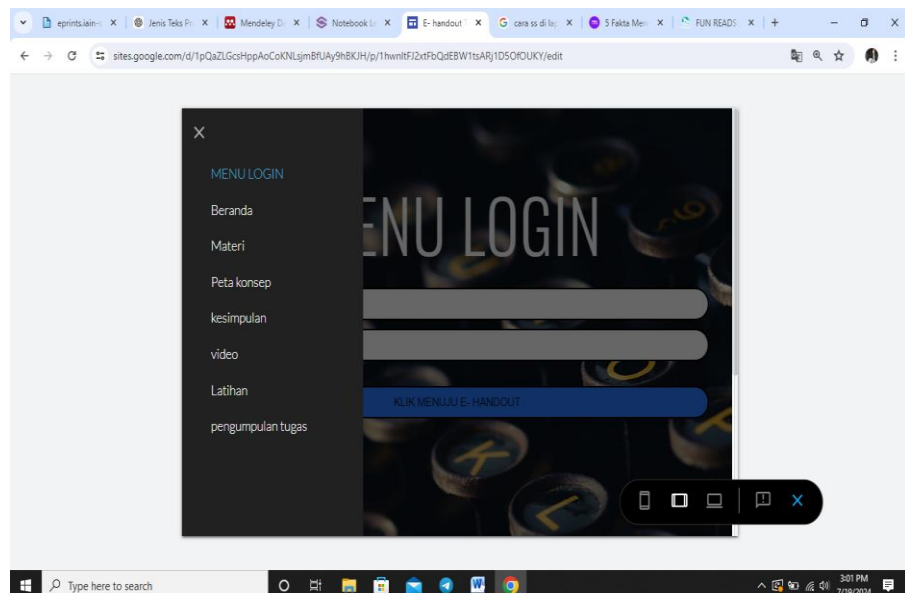
Gambar 4. Tampilan menu login

- 4) Langkah selanjutnya setelah mengakses *e-handout*, siswa dapat mulai menavigasi melalui konten yang disediakan, membaca materi, dan kemudian menggunakan fitur-fitur interaktif yang mungkin ada pada *E-handout* tersebut.



Gambar 5. Materi dalam bahan ajar

- 5) Isi dari *E-handout* mulai dari peta konsep, materi, video pembelajaran, latihan soal, dan kesimpulan serta tempat untuk pengumpulan tugas siswa.



Gambar 6. Tampilan komponen pada bahan ajar

E-handout berisi materi teks prosedur yang disusun sedemikian rupa dengan pendekatan budaya lokal, yang dirancang untuk memberikan pengalaman

belajar yang lebih kontekstual dan relevan bagi siswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang teks prosedur, tetapi juga memperkuat apresiasi terhadap budaya setempat. Dengan memanfaatkan contoh-contoh dan situasi dari kehidupan sehari-hari yang akrab bagi siswa, *e-handout* ini diharapkan mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Selain itu, penggunaan pendekatan budaya lokal juga berfungsi untuk melestarikan dan menghargai kekayaan budaya yang ada di sekitar kita.

4. Hakikat Teks prosedur

Teks prosedur merupakan teks yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Teks prosedur adalah teks yang mengungkapkan langkah-langkah cara melakukan sesuatu secara lengkap, jelas, dan terperinci. Dalam hal ini, Sumiyati (2019) dalam Muliati (2021:121) mengungkapkan “teks prosedur adalah teks yang berisis petunjuk-petunjuk yang tersusun secara sistematis dan mengandung kalimat perintah dan kata kerja imperatif serta konjungsi yang menyatakan urutan kegiatan dan petunjuk waktu.” Oleh karena itu, teks prosedur memiliki kedudukan yang sangat penting sehingga dapat menjelaskan tentang tata cara melakukan sesuatu dengan sistematis berdasarkan fakta agar pembaca mampu mencapai tujuan yang ditempuh. “Teks prosedur adalah teks yang menjelaskan fenomena buatan manusia dan bagaimana melakukannya” Priyatni (2014 :87) dalam Jaja (2021).

Tujuan teks prosedur untuk menjelaskan bagaimana sesuatu dibuat atau dilakukan dengan langkah-langkah yang urut. Teks prosedur merupakan jenis teks yang terdiri dari tahap tahap mau pun langkah langkah yang digunakan

untuk melakukan suatu hal. sejalan dengan kemendikbud (2017:20) dalam Simatupang (2020) dengan teks prosedur. kaidah teks prosedur meliputi,

- 1) kata kerja imperatif
- 2) pernyataan persuasif
- 3) kata teknis
- 4) konjungsi
- 5) deskripsi alat.

Teks prosedur sangat perlu dikuasai oleh siswa karena dalam pembelajaran teks prosedur merupakan suatu bentuk teks yang berisi langkah-langkah atau tahapan tahapan yang harus ditempuh untuk melakukan sesuatu agar dapat dengan mudah dan benar dalam mengerjakannya. Ada banyak sekali kegiatan-kegiatan yang harus mengikuti prosedur agar kegiatan tersebut berjalan lancar dan tanpa hambatan yang akan membuat kegiatan tersebut menjadi salah maupun gagal. Teks prosedur memiliki struktur yang terdiri dari beberapa bagian, seperti tujuan, bahan atau alat yang dibutuhkan, langkah-langkah, dan peringatan atau saran. Teks prosedur juga memiliki beberapa jenis, seperti teks prosedur sederhana, teks prosedur protokol, dan teks prosedur kompleks.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan teks prosedur adalah teks yang berisi petunjuk atau langkah-langkah untuk melakukan suatu aktivitas atau tindakan tertentu. Teks prosedur dapat berupa cara melakukan sesuatu, seperti cara memasak, cara menjahit, atau cara menggunakan suatu alat. Apalagi diterapkannya teks prosedur dalam pembelajaran merupakan langkah yang sangat efektif juga melatih kedisiplinan

peserta didik. Selain definisi dari teks prosedur kita juga harus memahami ciri-ciri dari teks prosedur, Berikut adalah ciri-ciri teks prosedur:

a. Ciri-ciri Teks Prosedur

Nofa Rasita (2021) Teks prosedur dapat dibedakan dengan teks yang lainnya, dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berisi langkah-langkah kegiatan yang berupa poin ataupun paragraf.
- 2) Disusun secara sistematis dengan penjelasan yang mendetail.
- 3) Menggunakan kalimat saran dan larangan.
- 4) Berisi informasi yang objektif.
- 5) Menggunakan bilangan urutan atau angka yang dapat menunjukkan urutan atau langkah prosedur.

b. Jenis-Jenis Teks Prosedur

Triandiyah Dwi Sasi Wardani (2023) terdapat beberapa jenis teks prosedur yang dapat diidentifikasi, yaitu:

- 1) Teks Prosedur Sederhana: Teks prosedur sederhana adalah teks yang berisi langkah-langkah untuk melakukan suatu aktivitas atau tindakan tertentu secara sederhana. Langkah-langkah ini mudah diikuti dan biasanya tidak memerlukan banyak detail atau peralatan khusus. Contoh-contohnya termasuk cara membuat teh, cara mencuci tangan, atau cara mengisi formulir sederhana.
- 2) Teks Prosedur Kompleks: Teks prosedur kompleks terdiri dari langkah-langkah yang lebih rinci dan sering kali melibatkan beberapa sub-langkah. Teks ini digunakan untuk aktivitas yang memerlukan tingkat detail yang

lebih tinggi dan pemahaman yang lebih mendalam. Contohnya adalah prosedur keselamatan di tempat kerja atau panduan instalasi perangkat lunak.

- 3) Teks Prosedur Protokol: Teks prosedur protokol berisi aturan atau langkah-langkah standar yang harus diikuti dalam situasi tertentu. Prosedur ini dirancang untuk memastikan kepatuhan terhadap standar yang telah ditetapkan dan biasanya digunakan dalam konteks resmi. Contohnya adalah protokol kesehatan saat pandemi atau prosedur evakuasi darurat.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur

Setiap teks memiliki kaidah kebahasaan yang membedakan teks satu dengan teks yang lain. Adapun kaidah kebahasaan teks prosedur Nofa Rasita (2021:20) diantaranya :

- 1) Menggunakan kata kerja perintah.
- 2) Menggunakan kata penghubung.
- 3) Menggunakan kata teknis yang sesuai dengan topik yang diajarkan.
- 4) Menggunakan kalimat persuasif.
- 5) Menggunakan gambaran terperinci mengenai benda atau alat yang dipakai.
- 6) Menggunakan verba material dan tingkah laku.

d. Struktur Teks Prosedur

Struktur teks prosedur dikemukakan oleh Al-vidril (2021) berikut ini:

- 1) Bagian Tujuan Bagian tujuan teks prosedur dapat berupa judul dan berisikan tujuan pembuatan teks prosedur. Bagian tujuan juga dapat berisi

hasil akhir yang akan dicapai jika melakukan tahapan dalam teks prosedur tersebut.

- 2) Bagian Material Bagian ini berisi alat dan bahan yang diperlukan.
 - 3) Bagian langkah-langkah Bagian ini berisikan langkah-langkah yang harus ditempuh untuk memperoleh hasil sesuai dengan tujuan teks prosedur.
- Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan terdapat struktur teks prosedur yaitu judul, tujuan, alat dan bahan serta langkah-langkah. Apabila struktur teks prosedur tidak lengkap maka dapat menimbulkan kebingungan orang lain dalam membacanya.

Dari jenis teks prosedur, kaidah kebahasaan teks prosedur, dan struktur teks prosedur menjadi bagian yang penting. Teks prosedur erat kaitannya dengan kebudayaan lokal, karena teks prosedur terdapat juga di dalam acara atau kegiatan-kegiatan kebudayaan. Konteks dan Relevansi menggunakan contoh atau studi kasus dari budaya lokal untuk mengajarkan teks prosedur dapat membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Misalnya, mengajarkan cara membuat suatu jenis makanan tradisional atau cara melakukan upacara adat tertentu dapat memberikan konteks yang kaya akan budaya lokal. Berikut ini adalah contoh dari teks prosedur yang berkaitan dengan budaya lokal:

Contoh teks prosedur dengan pendekatan kebudayaan lokal

1). Cara Membuat Ikan Arsik Khas Batak



Sumber : Finnafood.com

Gambar 7. Tampilan ikan arsik batak

Gambar 2. Contoh teks prosedur cara memasak ikan arsik khas batak toba

Tujuan: Memasak ikan arsik khas Batak dengan bumbu dan cara yang otentik.

Bahan-bahan:

1. 1 ekor ikan mas (sekitar 1 kg)
2. 200 gram kacang panjang, potong-potong
3. 2 buah terong Batak, potong-potong
4. 5 lembar daun jeruk
5. 2 batang serai, memarkan
6. 5 lembar daun salam
7. 5 cm lengkuas, memarkan
8. 5 cm jahe, memarkan
9. 5 cm kunyit, memarkan

10. 10 buah asam cikala (bunga kecombrang)
11. 5 buah bawang merah, iris tipis
12. 5 siung bawang putih, iris tipis
13. 3 buah cabai merah, iris serong
14. 5 buah cabai rawit merah, biarkan utuh
15. 3 sendok makan andaliman
16. 1 sendok teh garam
17. 1 sendok teh gula pasir
18. 500 ml air

Alat-alat:

1. Panci besar atau wajan
2. Pisau
3. Talenan
4. Sendok kayu

Langkah-langkah:

1. Persiapan Bahan:

- Bersihkan ikan mas, buang sisik dan isi perutnya, lalu cuci hingga bersih.
- Lumuri ikan dengan garam dan air jeruk nipis, biarkan selama 15 menit, kemudian bilas kembali.
- Siapkan semua bahan bumbu seperti memarkan serai, lengkuas, jahe, dan kunyit.

2. Menyiapkan Bumbu Halus:

- Haluskan bawang merah, bawang putih, andaliman, dan cabai merah hingga halus.
- Tambahkan garam dan gula pasir ke dalam bumbu halus, aduk rata.

3. Mengisi Ikan dengan Bumbu:

- Buat beberapa sayatan pada tubuh ikan agar bumbu dapat meresap lebih baik.
- Lumuri ikan dengan bumbu halus, pastikan bumbu masuk ke dalam sayatan dan perut ikan.
- Sisihkan beberapa bumbu halus untuk digunakan nanti.

4. Mengatur Ikan dan Sayuran dalam Panci:

- Letakkan daun salam, daun jeruk, serai, lengkuas, jahe, dan kunyit di dasar panci.
- Tambahkan kacang panjang dan terong Batak di sekitar bumbu dasar.
- Letakkan ikan yang sudah dibumbui di atas bumbu dasar dan sayuran.
- Taburkan irisan bawang merah, bawang putih, cabai rawit merah, dan asam cikala di atas ikan.

5. Memasak Ikan Arsik:

- Tuangkan air ke dalam panci hingga ikan dan bumbu terendam setengah.
- Tutup panci dan masak dengan api sedang hingga air mendidih.

- Setelah mendidih, kecilkan api dan masak hingga air menyusut dan bumbu meresap ke dalam ikan, sekitar 1-2 jam.
- Sese kali aduk perlahan dan balik ikan agar bumbu meresap merata.

6. Penyajian:

- Angkat ikan arsik dari panci dan letakkan di piring saji.
- Sajikan ikan arsik dengan sayuran dan bumbu yang telah dimasak bersama ikan.
- Hidangkan ikan arsik dengan nasi putih hangat dan sambal khas Batak jika diinginkan.

2). Cara Menari Tor-Tor Batak



Sumber : Theinsidemag.com

Gambar 8. Tarian tor-tor

Gambar 3. Contoh teks prosedur cara menari tor-tor batak toba

Tujuan: Menarikan Tor-Tor Batak dengan benar sesuai dengan tradisi dan budaya Batak Toba.

Persiapan:**1. Bahan dan Perlengkapan:**

- Pakaian adat Batak (Ulos)
- Aksesoris adat (seperti ikat kepala, kalung, dan gelang)
- Musik tradisional (Gondang Batak)

2. Alat-alat:

- Pemutar musik atau alat musik tradisional (gondang, seruling, dll.)
- Panggung atau ruang luas untuk menari

Langkah-langkah:**1. Persiapan Awal:**

- Kenakan pakaian adat Batak lengkap dengan aksesorisnya.
- Pastikan musik tradisional Gondang Batak siap dimainkan. Jika menggunakan pemutar musik, pastikan alat berfungsi dengan baik dan lagu-lagu tradisional tersedia.

2. Pemanasan:

- Lakukan pemanasan ringan untuk melemaskan otot-otot tubuh, seperti peregangan tangan, kaki, dan leher.
- Pemanasan ini penting untuk menghindari cedera saat menari.

3. Memahami Gerakan Dasar Tor-Tor:

- Pelajari dan pahami gerakan dasar Tor-Tor yang biasanya terdiri dari gerakan tangan, kaki, dan tubuh.
- Beberapa gerakan dasar termasuk:

- **Gerakan tangan:** Angkat kedua tangan sejajar dengan bahu dan gerakkan secara berirama ke atas dan ke bawah.
- **Gerakan kaki:** Melangkah dengan ritme yang teratur, biasanya melibatkan gerakan maju dan mundur atau melingkar.
- **Gerakan tubuh:** Mengikuti irama musik dengan gerakan tubuh yang halus dan teratur.

4. Memulai Tarian:

- Mulailah dengan posisi berdiri tegak, tangan di samping, dan kaki sedikit terbuka.
- Dengarkan irama musik Gondang Batak untuk menyesuaikan gerakan dengan ritme.

5. Gerakan Utama:

- **Gerakan Tangan:** Angkat kedua tangan sejajar dengan bahu, gerakkan tangan ke atas dan ke bawah dengan irama musik. Gerakan tangan bisa bervariasi sesuai dengan ritme dan lirik lagu.
- **Gerakan Kaki:** Melangkah maju dan mundur dengan ritme yang teratur. Pada beberapa bagian tarian, langkah kaki bisa bervariasi dengan gerakan melingkar atau berputar.
- **Gerakan Tubuh:** Goyangkan tubuh mengikuti irama musik. Gerakan tubuh harus lembut dan elegan, mencerminkan keanggunan tarian Tor-Tor.

6. Menjaga Sinkronisasi:

- Pastikan gerakan tangan, kaki, dan tubuh selaras dengan irama musik.
- Jika menari dalam kelompok, perhatikan sinkronisasi dengan penari lain agar tarian terlihat harmonis dan serasi.

7. Ekspresi Wajah:

- Tampilkan ekspresi wajah yang ceria dan penuh semangat.
- Ekspresi wajah sangat penting untuk menyampaikan perasaan dan makna dari tarian.

8. Penutup Tarian:

- Akhiri tarian dengan gerakan yang anggun dan lembut.
- Turunkan tangan perlahan-lahan dan rapatkan kaki.
- Berikan salam penghormatan dengan membungkukkan badan sedikit sebagai tanda terima kasih kepada penonton dan leluhur.

Dari uraian di atas, Teks prosedur erat kaitannya dengan Kebudayaan lokal. Teks prosedur sering kali melibatkan penggunaan bahasa teknis atau istilah khusus suatu daerah lokal. Menggunakan istilah atau bahasa lokal dalam konteks teks prosedur dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep dan praktik yang terkait dengan budaya lokal mereka. Dalam pembelajaran teks prosedur, menghormati dan mempertahankan tradisi serta nilai-nilai budaya lokal dapat menjadi bagian penting dari pembelajaran. Hal ini dapat mencakup mengajarkan prosedur-prosedur yang terkait dengan kegiatan atau perayaan budaya lokal secara tepat dan menghargai.

5. Hakikat Budaya Lokal

Budaya lokal ialah seperangkat pengetahuan dan cara berpikir suatu etnis atau kelompok sosial dalam masyarakat yang didapat melalui proses belajar yang cukup panjang”. Budaya lokal adalah budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu yang menjadi identitas budaya sebuah kelompok masyarakat setempat. Budaya lokal merupakan kebudayaan yang terikat pada batas-batas fisik dan geografis yang jelas. Oleh karena itu, batas geografis menjadi landasan untuk merumuskan definisi suatu kebudayaan lokal. Budaya lokal memiliki banyak nilai luhur lokal yang penting sebagai pegangan kehidupan sosial masyarakat khususnya dan generasi penerus” Habibah (2019).

Dari penjelasan di atas, Budaya adalah sebuah perilaku yang dipelajari dari sebuah masyarakat antara kelompok. Budaya merupakan program bertahan hidup dan adaptasi suatu kelompok dengan lingkungannya. Budaya juga disebut sebagai sebuah kesenian. Dapat dikatakan bahwa budaya itu berkaitan dengan gagasan, perilaku, dan hasil karya manusia. kearifan lokal merupakan bagian dari masyarakat untuk bertahan hidup sesuai dengan kondisi lingkungan, sesuai dengan kebutuhan, dan kepercayaan yang telah berakar dan sulit untuk dihilangkan. Indonesia adalah negara yang memiliki ragam budaya yang banyak. Budaya yang berbeda di tiap daerah itu disebut dengan budaya lokal atau kearifan lokal.

Sebagaimana disebutkan dalam (Al Quran surat Al Hujuraat ayat/49:13) berikut ini:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ
 أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

yang artinya : “Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.” (QS.Al-Hujuraat/49:13)

Dari surah di atas kita dapat mengetahui bahwa surah ini merujuk pada konsep bahwa semua manusia memiliki bangsa dan suku yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa kita semua saling berbeda dan memiliki ciri-ciri yang unik, tetapi kita juga saling berkaitan dan bersangkutan serta Indonesia memiliki keberagaman budaya, salah satunya budaya lokal.

Budaya lokal juga merupakan nilai-nilai hasil budaya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami dan diperoleh melalui suatu hasil proses belajar dari waktu-ke waktu. Ada berbagai bentuk budaya lokal, seperti seni tradisi, pola pikir, mata pencaharian, hukum adat, lingkungan fisik yang menjadi keunikan lokal. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu pakar Wijiningsih bahwa “kebudayaan merupakan unsur-unsur yang terdiri atas sistem religi dan upacara keagamaan, sistem dan organisasi masyarakat, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian serta sistem teknologi dan peralatan”. “kearifan lokal merupakan bagian dari masyarakat

untuk bertahan hidup sesuai dengan kondisi lingkungan, sesuai dengan kebutuhan, dan kepercayaan yang telah berakar dan sulit untuk dihilangkan.”

Wijiningsih, dkk (2017) dalam Latifah (2018)

Pembelajaran berbasis budaya lokal merupakan kegiatan belajar mengajar yang dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan konsep-konsep budaya yang dekat dengan lingkungan peserta didik. Pembelajaran berbasis budaya lokal akan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini senada dengan wiryanti yang menyatakan bahwa “pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal dengan adanya pendekatan budaya, adat, dan kearifan lokal yang tumbuh dan berkembang di masyarakat. Melalui upaya tersebut diharapkan berbagai budaya lokal yang ada di masyarakat dapat tetap terjaga keberadaannya.” Berdasarkan penjelasan tersebut, nilai-nilai budaya lokal di lingkungan peserta didik bisa diintegrasikan ke dalam pembelajaran, agar siswa mampu belajar sesuai pengalaman di kehidupan siswa sehari-hari Latifah (2018).

Berdasarkan Pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa, budaya lokal merupakan budaya asli yang berkembang pada masyarakat di suatu daerah tertentu yang mempunyai keragaman dan perbedaan keistimewaan daerah masing masing.

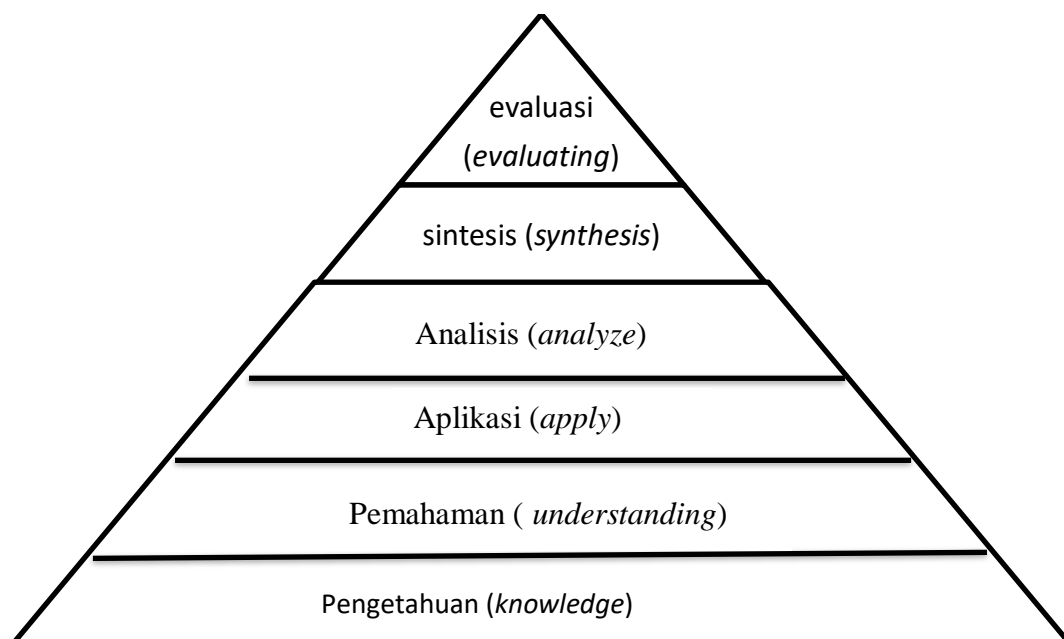
Pembelajaran kebudayaan lokal memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS siswa. Melalui pembelajaran ini, siswa diajak untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengkritisi berbagai aspek kebudayaan lokal. Misalnya, ketika mempelajari

sejarah dan tradisi setempat, siswa perlu memahami konteks sejarah, menginterpretasikan nilai-nilai budaya, dan mengevaluasi relevansi tradisi tersebut dalam kehidupan modern. Ini melatih mereka untuk berpikir analitis dan kritis.

6. Hakikat HOTS (*Higer Order Thinking Skills*)

Sebelum memahami hakikat HOTS, perlu diketahui terlebih dahulu taksonomi HOTS. Istilah HOTS pertama kali diperkenalkan oleh seorang psikolog pendidikan yaitu Benjamin S. Bloom pada tahun 1956 melalui buku “Taksonomi Tujuan Pendidikan (*Taxonomy of Educational Objectives*)”. Dalam buku ini menjelaskan tentang tahap pembelajaran kognitif.

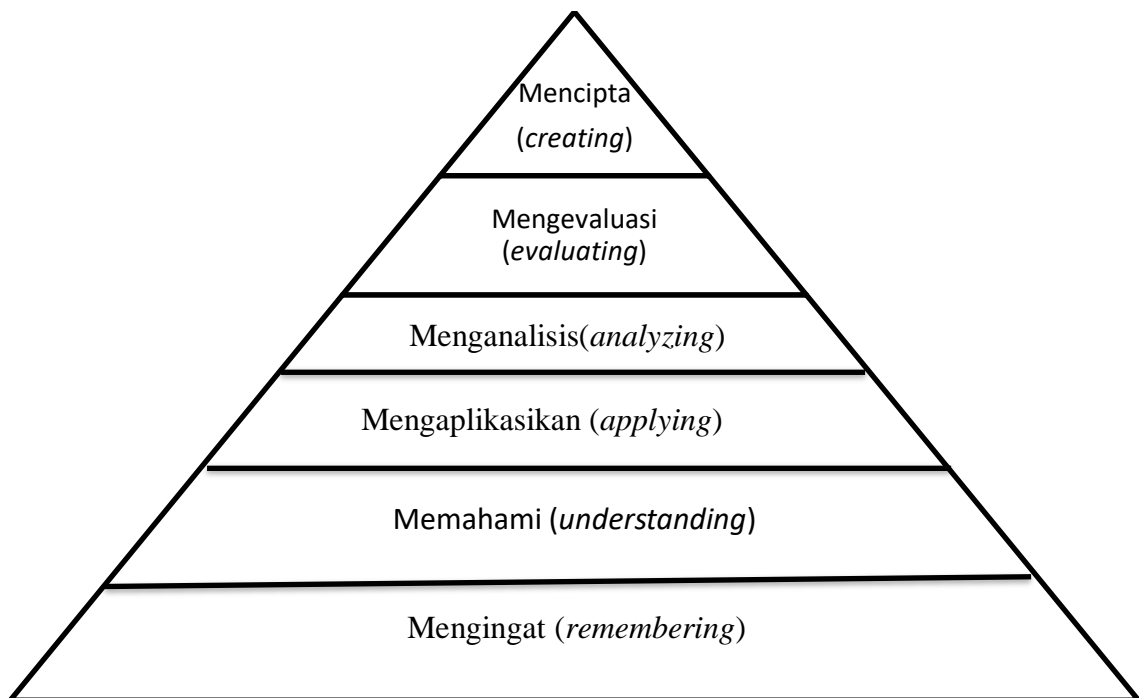
Tahap ini dibagi oleh Bloom menjadi 6 tingkatan yaitu:



Gambar 9. Tingkatan HOTS oleh Bloom (1956)

Klasifikasi yang dibuat Bloom tersebut selanjutnya mendapat revisi dari Anderson and Krathwohl pada tahun 2001. Setelah mendapat Taksonomi Bloom

tingkat terendah dalam pembelajaran kognitif adalah pengetahuan. Namun, setelah direvisi berubah menjadi:



Gambar 10. Tingkatan HOTS di revisi oleh Anderson and Krathwohl (2001)

Tingkatan 1 hingga 3 dikategorikan sebagai kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS), sedangkan tingkat 4 sampai 6 dikategorikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Keterangan :

- 1) Mencipta (*creating*) : menghasilkan sesuatu yang baru
- 2) Mengevaluasi (*evaluating*) : membenarkan suatu keputusan
- 3) Menganalisis (*analyzing*) : menarik hubungan diantara berbagai ide
- 4) Mengaplikasikan (*applying*): menggunakan informasi di situasi baru
- 5) Memahami (*understanding*): menjelaskan ide atau konsep
- 6) Mengingat (*remembering*) : mengingat fakta atau konsep dasar

Anita Lie dkk (2020:2) “HOTS atau keterampilan tingkat tinggi adalah suatu kemampuan dalam menggunakan dan mengolah proses berfikir di atas fakta.” Sejalan dengan itu, Bansu dan Razali (2020:3) menyatakan bahwa :

“Berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang mengharuskan siswa untuk menggunakan ide-ide yang cemerlang karena bersifat non algoritmis, cenderung kompleks, memilih banyak jawaban, bersifat *open-ended* dan berpikir elaborasi, sehingga dapat mendukung kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif”.

Sejalan dengan itu, “HOTS adalah berpikir tingkat tinggi yang berada pada bagian atas Taksonomi Kognitif Bloom Listiani & Rachmawati (2022).”

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan HOTS pada tingkat menganalisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*) dan menciptakan (*creating*). Facione menyatakan bahwa berfikir kritis atau menganalisis adalah proses untuk meyakini apa yang diyakini dan dilakukan. Sejalan dengan itu Lilis Lismaya menyatakan bahwa: “Berpikir kritis atau menganalisis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran dan komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan.” Aini (2020)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan suatu penilaian ide-ide cemerlang seseorang melihat dari kekuatan, kelemahan serta memberikan usulan perbaikannya (peningkatan).

a. Unsur–Unsur yang meliputi HOTS

Dalam Taksonomi Bloom yang telah direvisi kemampuan berpikir tingkat tinggi melibatkan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan Mencipta (C6) Anderson dan Karhwohl, 2001.

- 1) *Analysis* (menganalisis) Analisis diartikan siswa mampu untuk menguraikan suatu peristiwa atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar menjadi sebuah ide yang lebih jelas menggambarkan hubungan antara ide-ide. Level ini merujuk pada kemampuan anak didik dalam menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, mengelompokkan, menjelaskan cara kerja sesuatu, menganalisis hubungan antara bagian-bagian, mengenali motif atau struktur organisasi, dsb (Zulfiani, 2009).
- 2) *Evaluating* (mengevaluasi) Mengevaluasi adalah proses membuat keputusan berdasarkan pertimbangan pada kriteria dan standar. Level ini merujuk pada kemampuan siswa memberikan justifikasi terhadap sesuatu yang dievaluasi. Ini berarti, siswa dengan sendirinya memiliki berbagai bahan pertimbangan yang diperlukan untuk memberi nilai. Evaluasi dapat dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif yang didasarkan atas kriteria internal atau eksternal. Selain itu siswa mampu menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan, dsb Anderson dan Karhwohl, (2010).
- 3) *Creating* (berkreasi) Mencipta adalah proses kognitif yang melibatkan proses penggabungan unsur-unsur menjadi sebuah struktur yang koheren dan

fungsional. Level ini merujuk pada kemampuan siswa memasukan berbagai macam informasi dan mengembangkannya sehingga terjadi sesuatu bentuk baru. Selain itu juga ditunjukkan dengan kemampuan dalam merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah, dsb Anderson dan Karhwohl (2010).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa HOTS merupakan kemampuan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi. Kemampuan ini meliputi keterampilan seperti analisis, evaluasi, dan penciptaan, yang membantu seseorang membuat keputusan yang terinformasi dan menciptakan produk dan proses baru.

b. Aktivitas Pembelajaran Berbasis HOTS

Ridwan Abdullah Sani (2019:63) menyatakan aktivitas pembelajaran berbasis HOTS antara lain di deskripsikan sebagai berikut:

- 1) Aktif dalam berpikir Pembelajaran berbasis HOTS harus membuat semua siswa aktif dalam berpikir. Peran guru tidak begitu dominan dalam pembelajaran, namun lebih berperan sebagai fasilitator untuk memberi kemudahan bagi siswa untuk berpikir. Guru harus membuat soal yang membuat siswa berpikir kreatif dan kritis.
- 2) Memformulasikan masalah Pembelajaran yang membuat siswa harus memformulasikan masalah merupakan pembelajaran berbasis HOTS. Sangat penting bagi siswa untuk dapat merumuskan suatu permasalahan

dari kondisi yang diberikan. Perumusan masalah dapat berupa tindakan mengubah sebuah masalah yang diberikan.

- 3) Mengkaji permasalahan kompleks Permasalahan yang dikaji dalam pembelajaran berbasis HOTS adalah permasalahan yang tidak dapat diselesaikan hanya dengan mengingat atau menerapkan strategi yang telah umum diketahui.
- 4) Berpikir kreatif dan mengembangkan ide Pengembangan kreativitas sangat membutuhkan kemampuan berpikir kreatif. Melatih siswa untuk berpikir kreatif akan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengajukan beberapa ide yang berbeda. Pengembangan ide-ide kreatif sangat terkait dengan kemampuan berpikir kreatif.
- 5) Mencari informasi dari berbagai sumber Belajar dengan mencari informasi dari berbagai sumber akan mengakomodasi perbedaan karakteristik siswa dalam gaya belajar, kemampuan belajar, kebutuhan, minat, keingintahuan, dan pengetahuan awal masing.
- 6) Berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara kreatif Aktivitas belajar dengan melatih siswa untuk berpikir kritis akan berguna bagi siswa Ketika mengevaluasi ide baru, memilih yang terbaik dan melakukan modifikasi yang diperlukan. Pembelajaran berbasis HOTS harus memberikan kesempatan pada siswa untuk terbiasa berpikir kritis menghadapi suatu persoalan.
- 7) Berpikir analitik, evaluatif dan membuat keputusan Aktivitas belajar membuat keputusan dapat dicirikan ketika siswa diminta memilih suatu cara di antara beberapa cara alternatif yang tersedia. Ada guru yang

melatih siswa untuk membuat suatu keputusan secara analitik, yakni dengan mempertimbangkan beberapa kelebihan dan kelemahan dari masing-masing solusi alternatif yang akan dipilih. Kelebihan dan kelemahan solusi tersebut.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian dan pengembangan dapat berupa kerangka konseptual yang asosiatif/hubungan maupun komparatif/perbandingan.”dalam penelitian ini, kerangka konseptual berupa hubungan antara produk yang dikembangkan dengan potensi masalah yang melatarbelakanginya. Untuk menjelaskan hubungan tersebut, menggunakan kalimat yaitu: jika *begini* maka akan *begitu*. Dengan begitu dapat dikatakan jika produk berupa bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dapat dikembangkan, maka akan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran dikelas Kependudukan & Nasional (2023).

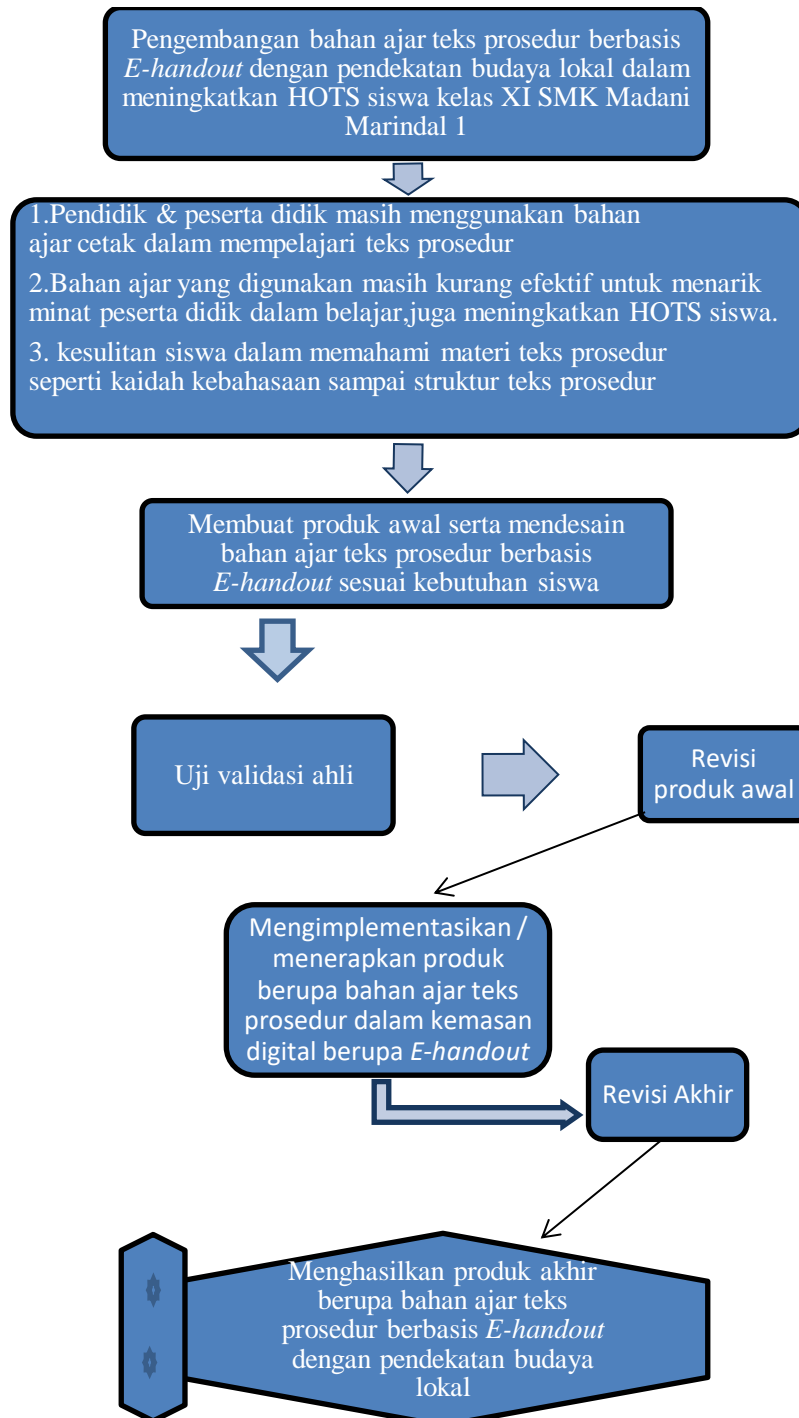
Sejalan dengan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di kelas. Dalam konteks ini, pengembangan bahan ajar tersebut didasarkan pada potensi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran teks prosedur yaitu diantaranya:

1. Pendidik & peserta didik masih menggunakan bahan ajar cetak dalam mempelajari teks prosedur
2. Bahan ajar yang digunakan kurang efektif untuk menarik minat peserta didik dalam belajar, juga meningkatkan HOTS siswa

3. kesulitan siswa dalam memahami materi teks prosedur seperti kaidah kebahasaan sampai struktur teks prosedur.

Dari penjelasan tersebut, diperlukan sebuah upaya yang mampu menjawab permasalahan-permasalahan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout*, bahan ajar dapat disajikan dalam format yang lebih menarik dan interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mendalam. Selain itu, *e-handout* juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi, memberikan latihan, dan mengelola pembelajaran dengan lebih efektif.

E-handout ini dikembangkan untuk menjawab permasalahan tentang bahan ajar yang terbatas khususnya pada materi teks prosedur. Selain itu, dengan adanya *e-handout* ini menjadi sebuah inovasi dalam metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. penggunaan *e-handout* dalam pembelajaran teks prosedur dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman, serta memberikan solusi praktis bagi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran teks prosedur di sekolah.



Gambar 11. Kerangka konseptual

C. Penelitian Yang Relevan

Beberapa jenis penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut adalah :

1. Mira sefriyani laoli dkk. (2023) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Handout* Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah” dengan uji coba produk yang melibatkan validator ahli desain juga menghasilkan nilai rata-rata 98,8% dengan kriteria Sangat Layak. Kemudian hasil uji coba keefektifan bahan ajar *E-Handout* kepada siswa sebanyak 32 siswa dengan persentase 96,01% dengan kriteria, dan berdasarkan hasil uji. Bahan *e-handout* dinyatakan layak. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara pengembangan bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar *e-handout*. Adapun perbedaan dari penelitian tersebut adalah mengembangkan bahan ajar *e-handout* untuk meningkatkan HOTS siswa.
2. Monalisa Frince Sianturi (2018) yang berjudul “Pengembangan bahan ajar teks prosedur kompleks berbasis pembelajaran literasi siswa kelas X SMA”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki validasi rata-rata lebih dari 89% dalam kategori “sangat baik”. Efektivitasnya juga terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa, di mana rata-rata nilai posttest (80,28%) lebih tinggi dibandingkan pretest (70,14%). Modul yang dikembangkan dinyatakan layak. Penelitian tersebut bertujuan bagaimana proses penyusunan

mengembangkan bahan ajar teks prosedur kompleks pada pembelajaran literasi. Adapun perbedaan penelitian tersebut untuk proses penyusunan bahan ajar teks prosedur kompleks dengan pembelajaran literasi siswa kelas X SMA. Sedangkan Penelitian ini menerapkan bagaimana proses penyusunan bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* pada siswa kelas XI SMA. Hasil dari penelitian tersebut yaitu penyusunan bahan ajar teks prosedur kompleks dengan mengembangkan variabel-variabel lain yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar teks prosedur kompleks berbasis literasi.

3. Devi putri adi tia (2020) yang berjudul “Pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis *e-modul* interaktif untuk siswa kelas XI”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan bahan ajar teks prosedur berbasis *e-modul* interaktif. Hasil dari penelitian tersebut adalah modul ini mendapat rata-rata skor validitas sebesar 85,5% (kategori sangat layak). Uji coba pada siswa juga menunjukkan bahwa 87% siswa mencapai nilai di atas KKM. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar teks prosedur. adapun perbedaan dari penelitian tersebut adalah mengembangkan bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout*.

4. Hasil Penelitian jaja jaja tripujiatna (2021) yang berjudul “Pengembangan bahan ajar teks prosedur Berorientasi Kebudayaan Lokal (*Local Culture Oriented Procedure Text Teaching Materials*)”. Hasil dari penelitian tersebut adalah diperoleh angka 91% dari validator

dosen ahli, 98% dari validator guru bahasa Indonesia dan nilai rata-rata 95%, bahan ajar dinyatakan valid digunakan peserta didik. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar dengan pendekatan budaya lokal. adapun perbedaan dari penelitian tersebut adalah mengembangkan bahan ajar *handout* jenis cetak bukan kemasan digital.

5. Hasil penelitian Santriana (2022) yang berjudul “pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis teknologi untuk meningkatkan HOTS siswa kelas X SMA”. Hasil bahan ajar berupa modul yang dikembangkan memperoleh rata-rata sebesar 83%, dan untuk media, aspek media flifbook memperoleh rata-rata 93% dengan kriteria “sangat memuaskan” yang berarti media layak dan valid digunakan. Hasil masing-masing dikumpulkan dan dianalisis hingga memperoleh nilai baik secara keseluruhan 85%, maka dapat disimpulkan bahwa modul layak digunakan sebagai bahan ajar. Secara umum dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut bertujuan tentang bagaimana membuat bahan ajar teks prosedur berbasis teknologi. penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu meningkatkan HOTS siswa. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar teks prosedur yang berbasis teknologi dan diterapkan pada siswa kelas XI SMA, agar dapat menarik perhatian siswa dalam belajar serta mempermudah siswa memahami materi sehingga berpengaruh pada proses keberhasilan pembelajaran.