

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS WACANA
ARGUMENTASI BERBASIS *E-LEARNING* MODEL
PROJECT-BASED LEARNING PADA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

***TEACHING MATERIAL DEVELOPMENT OF E-LEARNING
BASED ARGUMENTATION DISCOURSE WRITING
PROJECT-BASED LEARNING MODEL FOR INDONESIAN
LANGUAGE AND LITERATURE STUDY PROGRAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR***

SAKARIA



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS WACANA
ARGUMENTASI BERBASIS *E-LEARNING* MODEL
PROJECT-BASED LEARNING PADA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Disertasi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Derajat

Doktor

Program Studi

Pendidikan Bahasa

Disusun dan Diajukan oleh

SAKARIA

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017**

DISERTASI

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS WACANA ARGUMENTASI
BERBASIS *E-LEARNING* MODEL
PROJECT-BASED LEARNING PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Disusun dan Diajukan Oleh
SAKARIA
Nomor Pokok: 13A09006

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Promosi Doktor
pada tanggal 23 Oktober 2017

Menyetujui

Prof. Dr. Anshari, M.Hum.
Promotor

Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si.
Kopromotor

Mengetahui:

Ketua
Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia,

Direktur
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Makassar

Prof. Dr. H. Achmad Tolla, M.Pd.
NIP. 19490321 197110 1 001

Prof. Dr. Jasruddin, M.Si.
NIP. 19641222 199103 1 002

PRAKATA

Alhamdulillah, senantiasa penulis ucapkan sebagai ungkapan syukur atas berkat dan karunia Allah Swt. Tuhan semesta alam atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi ini sebagai salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Doktor pada Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.

Banyak kendala yang penulis hadapi selama menyusun disertasi ini. Namun, berkat kesungguhan dan keseriusan promotor dan kopromotor dalam mengarahkan dan membimbing penulis, semua kendala dapat teratasi dengan baik. Sehubungan dengan hal itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Prof. Dr. H. Achmad Tolla, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia yang selalu mengarahkan penulis dalam menyelesaikan studi. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Anshari, M.Hum., selaku promotor dan Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si., selaku kopromotor atas segala bantuan, bimbingan, dan arahan yang tulus dalam penuyusunan disertasi ini.

Ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Achmad Tolla, M. Pd., selaku validator ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran, dan Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si., selaku validator desain *e-Learning* yang telah memvalidasi produk bahan ajar pada penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Prof. Dr. Jasruddin, M.Si., Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan kuliah pada Program Doktor Ilmu Pendidikan Bahasa. Prof. Dr. Anshari, M.Hum., selaku Asdir I Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. Hamsu Gani, M.Pd., selaku Asdir II Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. Suradi Tahmir, M.S., Asdir III Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar dan Prof. Dr. H. Achmad Tolla, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa yang selalu mengarahkan penulis dalam menyelesaikan disertasi ini.

Tidak lupa penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada seluruh tenaga pengajar pada Program Doktor Ilmu Pendidikan Bahasa yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan. Ucapan terima kasih kepada seluruh karyawan yang telah memberikan pelayanan administrasi kepada penulis selama proses perkuliahan dan penyelesaian studi.

Ucapan terima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan mahasiswa S-3 angkatan 2013 Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan dan motivasi terhadap kemajuan pengetahuan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan disertasi ini.

Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih dan doa kepada Ayahanda Badawi (almarhum) dan Ibunda Hasmi (almarhumah) yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang, semoga diberikan tempat yang layak di sisi Allah Swt. Terima kasih kepada saudara-saudaraku: Darniati, S.H.,

Nurmiati, S.Pd., dan Syarifuddin, S.Pd., yang telah memberikan bantuan materiel maupun doa tulusnya sehingga penulis berhasil menyelesaikan studi pada Program Doktor pada Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia Program Pascasarjana Univeristas Negeri Makassar.

Penulis berharap semoga disertasi ini dapat memberikan manfaat bagi para praktisi pendidikan sebagai acuan perencanaan pengajaran bahasa Indonesia, khususnya bidang kajian menulis wacana argumetasi dan bernilai ibadah di sisi Allah Swt.

Makassar,

Desember 2017

Sakaria

PERNYATAAN KEORISINILAN DISERTASI

Saya, Sakaria,

Nomor Pokok 13A09006,

Menyatakan bahwa disertasi yang berjudul “ Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar ”, merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam disertasi ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari disertasi ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh PPs Universitas Negeri Makassar.

Tanda Tangan.....,

Tanggal 26 Desember 2017

ABSTRAK

SAKARIA. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis e-Learning Model Project-Based Learning pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.* (Dibimbing oleh Promotor Anshari dan Kopromotor Nurhikmah H).

Penelitian ini bertujuan: 1) mendeskripsikan pengembangan prototipe bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar, 2) mendeskripsikan kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar, 3) mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar, dan 4) mendeskripsikan keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini, adalah penelitian pengembangan diuji dengan menggunakan desain pengembangan model Borg dan Gall. Penelitian dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Subjek uji coba adalah ahli desain bahan ajar *e-Learning*, ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran, dosen pengampu mata kuliah, dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengisi lembar validasi bahan ajar, angket respon dosen, angket respon mahasiswa dan tes menulis wacana argumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Bahan menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang telah dikembangkan terdiri dari delapan topik materi pembelajaran. Setiap topik terdapat dua *content* utama, yaitu: sumber belajar dan aktivitas belajar. Sumber belajar terdiri dari fitur indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan *hyperlink* sedangkan aktivitas belajar terdiri dari fitur kuis, forum diskusi, tugas individu dan tugas proyek. 2) Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dikembangkan telah valid digunakan karena kriteria kevalidan telah terpenuhi, nilai rata-rata validitas hasil validasi ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran $M = 3,5$ berada pada kategori sangat valid dan ahli desain *e-Learning* $M = 3,3$ berada pada kategori valid, 3) Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dikembangkan telah praktis karena kriteria kepraktisan telah terpenuhi, nilai rata-rata persentase respons mahasiswa yang menyatakan setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan

= 99.14%, berada kategori sangat praktis, dan 4) Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dikembangkan telah efektif karena kriteria keefektifan telah terpenuhi, nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel} (7, 27 > 2,04)$.

Berdasarkan hasil penelitian, dikemukakan beberapa saran, yaitu: 1) pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dihasilkan melalui dua kali uji coba, oleh karena itu untuk memperoleh hasil yang sempurna disarankan untuk melakukan uji coba selanjutnya, 2) bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini yang telah dikembangkan, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini, dan 3) Pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* hendaknya dilakukan pada materi menulis wacana yang lain untuk membuat mahasiswa tertarik, senang, dan aktif dalam belajar menulis wacana.

ABSTRACT

SAKARIA. 2017. Teaching Material Development of e-Learning-based Argumentative Discourse Writing of Project-based Learning Model in Indonesian Language and Literature Education Study Program at Universitas Muhammadiyah Makassar (Supervised by Anshari and Nurhikmah H.)

The study aims at describing: 1) the development of teaching material prototype of e-Learning-based argumentative discourse writing of project-based learning model in Indonesian Language and Literature Education Study Program at Universitas Muhammadiyah Makassar, 2) the validity of e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model in Indonesian Language and Literature Education Study Program at Universitas Muhammadiyah Makassar, 3) the practicality of e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model in Indonesian Language and Literature Education Study Program at Universitas Muhammadiyah Makassar, and 4) the effectiveness of e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model in Indonesian Language and Literature Education Study Program at Universitas Muhammadiyah Makassar. The research was development research which was tested by using development design by Borg and Gall model.

The research was conducted in Universitas Muhammadiyah Makassar. The test subjects were the experts of e-Learning teaching material design, the experts of teaching material and learning design, the lecturers and the students of Indonesian Language and Literature Education Study Program. The data were collected by filling out teaching material validation sheet, lecturers' responses questionnaire, students' responses questionnaire, and argumentation discourse writing test. The data obtained were analyzed quantitatively by using descriptive and inferential statistics.

The results of the research reveal that: 1) the e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model which had been developed consisted of eight learning material topics. Each topic had two main contents, namely: learning resources and learning activities. Learning resources consisted of several features, namely learning indicators, learning objectives, learning material, and hyperlink; whereas, learning activities consisted of several features, namely quiz, discussion forum, individual task, and project task, 2) the e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model which had been developed was stated as valid to be used because the validity criteria had been fulfilled with the average value of validity of validation results of teaching material and learning design experts was $M = 3.5$ in very valid category and e-Learning design experts was $M = 3.3$ in valid category, 3) the e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model which had been developed was stated as practical because the practicality criteria had

been fulfilled with the average value of the percentage of the students' responses who stated agree with the questionnaire items asked was 99.14% in very practical category, and 4) the e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model which had been developed was stated as effective because the effectiveness criteria had been fulfilled with the value of t table ($7.27 > 2.04$).

Suggestions based on the results of the research are: 1) the teaching material development of e-Learning-based argumentative discourse writing of project-based learning model which had been produced was conducted in two tests. Therefore, in order to obtain perfect result, it is suggested to conduct the next test, 2) researchers who are interested in developing further research, it is expected to learn the limitation of this research so they can complete the results of the next research, and 3) the teaching material development of e-learning-based argumentative discourse writing of project-based learning model should be conducted in other discourse writing material to make students interested, enjoy, and be active in learning discourse writing.

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA	iv
PERNYATAAN KEORISINILAN DISERTASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Pembelajaran Bahasa	14
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa	14
2. Prinsip Pembelajaran Bahasa	15
3. Landasan Teori Pembelajaran Bahasa	18
B. Pembelajaran Menulis	23
1. Pengertian Pembelajaran Menulis	23
2. Tujuan Pembelajaran Menulis	25
3. Tahap-Tahap Pembelajaran Menulis	27
C. Wacana Argumentasi	30
1. Pengertian Wacana Argumentasi	30
2. Ciri-Ciri Wacana Argumentasi	32

3. Tujuan Wacana Argumentasi	33
4. Analisis Tema dan Pola Wacana Argumentasi	34
D. <i>e-Learning</i>	36
1. Pengertian <i>e-Learning</i>	36
2. Fitur dan Elemen <i>e-Learning</i>	37
3. Unsur Pokok <i>e-Learning</i>	38
E. Bahan Ajar	40
1. Pengertian Bahan Ajar	40
2. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar	42
3. Jenis Bahan Ajar	44
4. Keterbacaan Bahan Ajar	45
5. Kriteria dan Kualitas Bahan Ajar	46
F. Model <i>Project-Based Learning</i>	50
1. Pengertian Model <i>Project-Based Learning</i>	50
2. Karakteristik Model <i>Project-Based Learning</i>	52
3. <i>Sintaks</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	53
4. Keunggulan Model <i>Project-Based Learning</i>	56
G. Model Pengembangan Bahan Ajar	58
1. Pengembangan Bahan Ajar Model Kemp	58
2. Pengembangan Bahan Ajar Model Dick dan Carey	61
3. Pengembangan Bahan Ajar Model Borg dan Gall	62
H. Kerangka Pikir	65
BAB III. METODE PENELITIAN	68
A. Jenis Penelitian	68
B. Variabel Penelitian	69
C. Definisi Operasional Variabel	69
D. Desain Penelitian	71
E. Subjek Uji Coba	76

F. Data dan Sumber Data	78
G. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	79
H. Teknik Analisis Data	81
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	89
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	89
1. Visi Misi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar	89
2. Kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar	90
3. Sarana dan Prasarana pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar	91
B. Hasil Penelitian	93
1. Deskripsi Pengembangan Prototipe Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning Model Project-Based Learning</i>	93
2. Deskripsi Analisis Data Kevalidan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi berbasis <i>e-Learning Model Project-Based Learning</i>	143
3. Deskripsi Analisis Data Kepraktisan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi berbasis <i>e-Learning Model Project-Based Learning</i>	148
4. Deskripsi Data Keefetifan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi berbasis <i>e-Learning Model Project-Based Learning</i>	154
C. Pembahasan Hasil Penelitian	162

1. Ketercapaian Tujuan Penelitian	162
2. Temuan Khusus Penelitian	177
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	180
A. Simpulan	180
B. Saran	181
DAFTAR PUSTAKA	183
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	189
LAMPIRAN	191

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 4.1	Pembagian Hak Akses Pengguna pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	97
Tabel 4.2	<i>Learning Management System (LMS)</i> Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	98
Tabel 4.3	<i>Content</i> Kursus pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	98
Tabel 4.4	Rencana Tugas Mahasiswa pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>project-Based Learning</i>	100
Tabel 4.5	Deskripsi Hasil Validasi Ahli Desain <i>e-Learning</i>	112
Tabel 4.6	Deskripsi Hasil Validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran	114
Tabel 4.7	Revisi Tampilan Tema Bahan Ajar Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project Based Learning</i>	117
Tabel 4.8	Revisi Sumber Belajar Bahan Ajar Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project Based Learning</i>	118
Tabel 4.9	Revisi Materi Pembelajaran pada Pokok Bahasan Unit III	119
Tabel 4.10	Hasil Respons Mahasiswa terhadap Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i> pada Uji Coba Lapangan Skala Kecil	121
Tabel 4.11	Revisi Kegiatan Belajar Kuis, Forum Diskusi, Tugas Individu dan Tugas Proyek Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project Based Learning</i>	123
Tabel 4.12	Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada <i>Pretest</i> Uji Coba Lapangan Skala Besar	125
Tabel 4.13	Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada <i>Posttest</i> Uji Coba Lapangan Skala Besar	126
Tabel 4.14	Hasil Respons Mahasiswa terhadap Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i> pada Uji Coba Lapangan Skala Besar	128
Tabel 4.15	Deskripsi Hasil Validasi Ahli Desain <i>e-Learning</i>	144

Tabel 4.16	Deskripsi Hasil validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran	146
Tabel 4.17	Analisis Data Hasil Respons Mahasiswa terhadap Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i> pada Uji Coba Skala Kecil	149
Tabel 4.18	Analisis Data Hasil Respons Mahasiswa terhadap Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i> pada Uji Coba Skala Besar	152
Tabel 4.19	Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada <i>Pretes</i>	155
Tabel 4.20	Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada <i>Posttes</i>	157
Tabel 4.21	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada <i>Pretes</i> dan <i>Posttest</i>	160
Tabel 4.22	Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	161
Tabel 4.23	Hasil Uji t Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	161

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Sintaks model Project-Based Learning</i>	56
Gambar 2.2 <i>Pengembangang Bahan Ajar Model Kemp</i>	60
Gambar 2.3 <i>Pengembangang Bahan Ajar Model Dick dan Carey</i>	62
Gambar 2.4 <i>Pengembangang Bahan Ajar Model Borg dan Gall</i>	64
Gambar 2.5 <i>Bagan Kerangka Pikir</i>	67
Gambar 3.1 <i>Prosedur Pengembangan Bahan Model Ajar Borg dan Gall</i>	72
Gambar 3.2 <i>Desain One Group Pretest-Posttest Design</i>	75
Gambar 4.1 <i>Tampilan Halaman Depan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis E-Learning Model Project-Based-Learning</i>	102
Gambar 4.2 <i>Tampilan Halaman Utama Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis e-Learning Model Project-Based Learning</i>	103
Gambar 4.3 <i>Tampilan Indikator Pembelajaran Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis e-Learning Model Project-Based Learning</i>	105
Gambar 4.4 <i>Tampilan Tujuan Pembelajaran Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis e-Learning Model Project-Based Learning</i>	106
Gambar 4.5 <i>Tampilan Fitur materi Pembelajaran pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis e-Learning Model Project-Based Learning</i>	107
Gambar 4.6 <i>Tampilan Fitur Kuis pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis e-Learning Model Project-Based Learning</i>	108
Gambar 4.7 <i>Tampilan Tugas Individu pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis e-Learning Model Project-Based Learning</i>	109
Gambar 4.8 <i>Tampilan Tugas Proyek pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis e-Learning Model Project-Based Learning</i>	110
Gambar 4.9 <i>Tampilan Forum Diskusi pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis e-Learning Model Project-Based Learning</i>	111

Gambar 4.10	Tampilan Aktivitas Obrolan	131
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Depan Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	133
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Utama (<i>home</i>) pada Produk Akhir Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	134
Gambar 4.13	Tampilan Indikator Pembelajaran pada Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	135
Gambar 4.14	Tampilan Tujuan Pembelajaran pada Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	136
Gambar 4.15	Materi Pembelajaran pada Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	137
Gambar 4.16	Tampilan <i>Hyperlink</i> pada Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	138
Gambar 4.17	Tampilan Kuis pada Produk Akhir Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	139
Gambar 4.18	Tampilan Individu pada Produk Akhir Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	140
Gambar 4.19	Tampilan Tugas Proyek pada Produk Akhir Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	141
Gambar 4.20	Tampilan Obrolan pada Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	142
Gambar 4.21	Tampilan Forum Diskusi pada Produk Akhir Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis <i>e-Learning</i> Model <i>Project-Based Learning</i>	143
Gambar 4.22	Grafik Frekuensi dan Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada <i>Posttes</i>	157
Gambar 4.23	Grafik Frekuensi dan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Menulis Wacana Argumentasi pada <i>Posttes</i>	159

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman	
Lampiran 1	Format Validitasi Ahli Materi	191
Lampiran 2	Format Validitasi Ahli Desain <i>e-Learning</i>	194
Lampiran 3	Angket Respon Dosen	197
Lampiran 4	Angket Respon Mahasiswa	202
Lampiran 5	Analisis Data Validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran	204
Lampiran 6	Analisis Data Validasi Ahli Desain <i>e-Learning</i>	206
Lampiran 7	Analisis Data Respon Dosen	208
Lampiran 8	Analisis Data Respon Mahasiswa	212
Lampiran 9	Analisis Data Hasil Belajar Menulis Wacana Argumentasi	215
Lampiran 10	Dokumentasi Penelitian	223
Lampiran 11	Surat Keterangan Penelitian	225

ABSTRAK

SAKARIA. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis e-Learning Model Project-Based Learning pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar. (Dibimbing oleh Promotor Anshari dan Kopromotor Nurhikmah H).

Penelitian ini bertujuan: 1) mendeskripsikan pengembangan prototipe bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis e-Learning model project-based learning pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar, 2) mendeskripsikan kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis e-Learning model project-based learning pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar, 3) mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis e-Learning model project-based learning pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar, dan 4) mendeskripsikan keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis e-Learning model project-based learning pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini, adalah penelitian pengembangan diuji dengan menggunakan desain pengembangan model Borg dan Gall. Penelitian dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Subjek uji coba adalah ahli desain bahan ajar e-Learning, ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran, dosen pengampu mata kuliah, dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengisi lembar validasi bahan ajar, angket respon dosen, angket respon mahasiswa dan tes menulis wacana argumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Bahan menulis wacana argumentasi berbasis e-Learning model project-based learning yang telah dikembangkan terdiri dari delapan topik materi pembelajaran. Setiap topik terdapat dua content utama, yaitu: sumber belajar dan aktivitas belajar. Sumber belajar terdiri dari fitur indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan hyperlink sedangkan aktivitas belajar terdiri dari fitur kuis, forum diskusi, tugas individu dan tugas proyek. 2) Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis e-Learning model project-based learning yang dikembangkan telah valid digunakan karena kriteria kevalidan telah terpenuhi, nilai rata-rata validitas hasil validasi ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran $M = 3,5$ berada pada kategori sangat valid dan ahli desain e-Learning $M = 3,3$ berada pada kategori valid, 3) Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis e-Learning model project-based learning yang dikembangkan telah praktis karena kriteria kepraktisan telah terpenuhi, nilai rata-rata persentase respons mahasiswa yang menyatakan setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan = 99.14%, berada kategori sangat praktis, dan 4) Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis e-Learning model project-based learning yang dikembangkan telah efektif karena kriteria keefektifan telah terpenuhi, nilai t hitung > nilai t tabel ($7,27 > 2,04$).

Berdasarkan hasil penelitian, dikemukakan beberapa saran, yaitu: 1) pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis e-Learning model project-based learning yang dihasilkan melalui dua kali uji coba, oleh karena itu untuk memperoleh hasil yang sempurna disarankan untuk melakukan uji coba selanjutnya, 2) bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini yang telah dikembangkan, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini, dan 3) Pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis e-Learning model project-based learning hendaknya dilakukan pada materi menulis wacana yang lain untuk membuat mahasiswa tertarik, senang, dan aktif dalam belajar menulis wacana.

ABSTRACT

SAKARIA. 2017. Teaching Material Development of e-Learning-based Argumentative Discourse Writing of Project-based Learning Model in Indonesian Language and Literature Education Study Program at Universitas Muhammadiyah Makassar (Supervised by Anshari and Nurhikmah H.)

The study aims at describing: 1) the development of teaching material prototype of e-Learning-based argumentative discourse writing of project-based learning model in Indonesian Language and Literature Education Study Program at Universitas Muhammadiyah Makassar, 2) the validity of e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model in Indonesian Language and Literature Education Study Program at Universitas Muhammadiyah Makassar, 3) the practicality of e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model in Indonesian Language and Literature Education Study Program at Universitas Muhammadiyah Makassar, and 4) the effectiveness of e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model in Indonesian Language and Literature Education Study Program at Universitas Muhammadiyah Makassar.

The research was development research which was tested by using development design by Borg and Gall model.

The research was conducted in Universitas Muhammadiyah Makassar. The test subjects were the experts of e-Learning teaching material design, the experts of teaching material and learning design, the lecturers and the students of Indonesian Language and Literature Education Study Program. The data were collected by filling out teaching material validation sheet, lecturers' responses questionnaire, students' responses questionnaire, and argumentation discourse writing test. The data obtained were analyzed quantitatively by using descriptive and inferential statistics.

The results of the research reveal that: 1) the e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model which had been developed consisted of eight learning material topics. Each topic had two main contents, namely: learning resources and learning activities. Learning resources consisted of several features, namely learning indicators, learning objectives, learning material, and hyperlink; whereas, learning activities consisted of several features, namely quiz, discussion forum, individual task, and project task, 2) the e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model which had been developed was stated as valid to be used because the validity criteria had been fulfilled with the average value of validity of validation results of teaching material and learning design experts was $M = 3.5$ in very valid category and e-Learning design experts was $M = 3.3$ in valid category, 3) the e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model which had been developed was

stated as practical because the practicality criteria had been fulfilled with the average value of the percentage of the students' responses who stated agree with the questionnaire items asked was 99.14% in very practical category, and 4) the e-Learning-based argumentative discourse writing teaching material of project-based learning model which had been developed was stated as effective because the effectiveness criteria had been fulfilled with the value of t table ($7.27 > 2.04$).

Suggestions based on the results of the research are: 1) the teaching material development of e-Learning-based argumentative discourse writing of project-based learning model which had been produced was conducted in two tests. Therefore, in order to obtain perfect result, it is suggested to conduct the next test, 2) researchers who are interested in developing further research, it is expected to learn the limitation of this research so they can complete the results of the next research, and 3) the teaching material development of e-learning-based argumentative discourse writing of project-based learning model should be conducted in other discourse writing material to make students interested, enjoy, and be active in learning discourse writing.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di perguruan tinggi secara teoretis lebih cenderung bersifat *andragogy* daripada *pedagogy*. Menurut Merriam (2001: 5) *andragogy* atau pendidikan untuk orang dewasa merupakan ilmu dan seni untuk membantu orang dewasa belajar. Konsep belajar orang dewasa (*adult learner*) berbeda motivasi ekstrinsiknya dibanding anak-anak (*children learner*). Schmidt dan Eric Kisling, (2010: 65) menyatakan bahwa *adult learner* memiliki motivasi ekstrinsik untuk belajar apa yang ingin mereka pelajari dan mereka lebih tahu apa yang mereka ingin mereka pelajari. Motivasi ekstrinsik *adult learner* dapat dimanfaatkan mahasiswa untuk belajar mandiri.

Pembelajaran yang bersifat mandiri atau lazim disebut sebagai *self directed learning* di dalam lingkup pembelajaran orang dewasa, jauh lebih dianggap berhasil dibandingkan dengan model pembelajaran klasik yang cenderung bergantung kepada peran dosen sebagai pusat pembelajaran (Merriam , 2001: 5). Hal tersebut mengacu kepada motivasi intrinsik dari pembelajaran orang dewasa yang cenderung mencari sendiri pengetahuan yang dibutuhkan, seharusnya proses pembelajaran tidak harus selalu dilakukan di dalam kelas dengan model ceramah atau diskusi, tetapi menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini mempermudah penyebaran informasi ke berbagai wilayah, bahkan informasi menyebar dengan cepat sampai ke semua belahan dunia. Informasi terkini yang terjadi di suatu wilayah dapat diperoleh dengan mudahnya, sehingga keberadaan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah membantu proses kehidupan manusia dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Begitu juga dengan dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Menurut Rosenberg (2001: 14) berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu dari pelatihan ke penampilan, dari ruang kelas di mana dan kapan saja, dari kertas ke *online* atau saluran, fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja dan dari waktu siklus ke waktu nyata. Kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi memberi tantangan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar.

Hal tersebut, sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional. Penyelenggaraan pendidikan bukan hanya di ruang tertutup dengan buku dan pendidik sebagai pusat kegiatan belajar mengajar. Revolusi teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kerja manusia, mulai dari cara berkomunikasi, cara memproduksi, cara mengoordinasi, cara berpikir, hingga cara belajar dan mengajar. Selain itu, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengaburkan batas

organisasi, masyarakat, ruang dan waktu. Peranan teknologi informasi dan komunikasi pada aktivitas manusia saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi fasilitator utama bagi berbagai kegiatan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan, di antaranya dalam bentuk teknologi multimedia, yang merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir.

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah memiliki peran dan posisi penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, keberadaannya sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran sudah terbukti secara empiris dapat memfasilitasi kebutuhan mahasiswa dalam meningkatkan proses dan hasil belajar (Isjoni, 2008: 17). Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Hal ini sangat membantu dosen dalam mengajar dan memudahkan mahasiswa menerima dan memahami proses pembelajaran. Proses ini membutuhkan dosen yang profesional dan mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pendidikan yang sesuai.

Teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet dan *e-mail*. Interaksi antara dosen dan mahasiswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka, tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut (Isjoni, 2008: 150-151). Teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, bermanfaat bagi dosen untuk memberikan layanan kepada mahasiswa dalam proses

pembelajaran layanan tanpa harus berhadapan langsung di kelas. Demikian pula, mahasiswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya pengajaran maya (*cyber teaching*), yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini adalah *e-Learning*, yaitu satu media pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet. *e-Learning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas.

Saat ini, media pembelajaran *e-Learning* telah menjadi *trend* dan daya saing tersendiri di perguruan tinggi dalam membuat bahan ajar. Menurut Prakoso (2005: 73) bahan ajar berbasis *e-Learning* adalah bahan ajar melalui perangkat komputer yang tersambung ke internet, mahasiswa berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Bahan ajar berbasis *e-Learning* merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara dosen dan mahasiswa dalam sebuah ruang belajar *online*. Bahan ajar berbasis *e-Learning* memiliki peran untuk memfasilitasi dan mengelola kegiatan belajar, dengan cara menjadikan dosen dan mahasiswa terintegrasi dalam lingkungan belajar yang efektif, efisien, dan berdaya tarik. Usaha ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat memberikan kebermaknaan dan mencapai tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan observasi awal terkait dengan penggunaan bahan ajar berbasis *e-Learning* pada program studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas

Muhammadiyah Makassar, diperoleh informasi bahwa ada beberapa permasalahan yang peneliti temukan di lapangan. Masalah yang dihadapi dalam penggunaan bahan ajar berbasis *e-Learning* adalah: (1) desain materi pembelajaran kurang memberikan informasi baru, karena hanya memindahkan materi dari buku cetak pada bahan ajar berbasis *e-Learning* sehingga mahasiswa tidak tertarik untuk membacanya, (2) sumber belajar dan aktivitas belajar pada bahan ajar berbasis *e-Learning* belum lengkap, seperti *assignment* untuk mengakses materi tugas dan mengumpulkan file tugas, obrolan yang gunakan oleh dosen dan mahasiswa untuk berinteraksi dalam pembelajaran, dan kuis yang digunakan oleh dosen untuk melakukan ujian tes secara *online*, sehingga motivasi mahasiswa menggunakan bahan ajar *e-Learning* masih sangat kurang, dan (3) dosen tidak menggunakan model pembelajaran dalam menyusun bahan ajar berbasis *e-Learning*, sehingga mahasiswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan kreatif hendaknya melibatkan mahasiswa untuk berinteraksi dalam pembelajaran.

Bertolak dari realita tersebut, perlu adanya suatu solusi yang memungkinkan permasalahan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis *e-Learning*, sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang dilakukan. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan dalam menggunakan bahan ajar berbasis *e-Learning* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar adalah mengembangkan bahan ajar berbasis *e-Learning* memanfaatkan model pembelajaran yang efektif. Salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat

menghadirkan sumber dan aktivitas pembelajaran yang variatif adalah model *project-based learning*.

Project-based learning sebagai suatu model pembelajaran yang mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan mahasiswa, atau dengan suatu tugas proyek (Warsono dan Hariyanto, 2012: 153). Model *project-based learning* dipandang sebagai salah satu model penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong mahasiswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide-ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada ide-ide orang lain, merupakan suatu bentuk pengalaman pemberdayaan pengetahuan (*meaning making process*). Selain itu, mahasiswa juga untuk mengalami tahap pembelajaran yang disebut sebagai *interactive research cycle* yang terdiri dari tahap pertanyaan, perencanaan, pengumpulan data, mensintesis pengetahuan, dan evaluasi. Mahasiswa, dapat menggunakan kemampuannya dalam kegiatan berpikir dan bertindak dalam proses belajar. Kemampuan penting yang dikembangkan pada diri mahasiswa di lingkungan belajar adalah kemampuan komunikasi, salah satunya melalui proses menulis.

Menulis wacana merupakan salah satu kompetensi dasar dalam mata kuliah pengembangan keterampilan menulis, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Kompetensi dasar yang tercantum dalam rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah pengembangan keterampilan menulis, menuntut mahasiswa dapat

menulis berbagai jenis wacana, salah satunya wacana argumentasi. Menurut Eemeren dkk (2004: 24) wacana argumentasi adalah aktivitas verbal dan sosial dengan tujuan untuk meningkatkan atau mengurangi tingkat penerimaan pembaca atas sudut pandang yang dipermasalahkan, dengan cara mengutamakan kumpulan pernyataan yang diajukan untuk memperkuat atau menyangkal sebuah sudut pandang sebelum menilainya secara rasional.

Selanjutnya, Keraf (2010: 3) menyatakan bahwa wacana argumentasi sebagai bentuk retorika yang berusaha untuk memengaruhi sikap dan pendapat orang lain, agar mereka ikut percaya dan bertindak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis. Wacana argumentasi memuat argumen-argumen berupa bukti dan alasan yang dapat meyakinkan orang lain bahwa pendapat yang disampaikan benar dan logis. Hal tersebut, menjadikan tulisan argumentasi harus didasarkan pada fakta atau evidensi yang diketahui menuju kepada suatu kesimpulan logis. Evidensi adalah semua fakta yang ada, semua kesaksian, semua informasi, atau otoritas, dan sebagainya yang dihubungkan untuk membuktikan suatu kebenaran.

Kemampuan menulis merupakan kemampuan berkomunikasi aktif yang sangat penting dimiliki seorang mahasiswa, karena menulis dapat mendorong kemampuan mengumpulkan informasi dan menumbuhkan keberanian. Semi (2009: 14) mendefinisikan kemampuan menulis sebagai sebagai proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Pendapat tersebut, sejalan dengan yang dikemukakan Iskandarwassid (2008: 248) bahwa menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh

pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca sebuah tulisan baik dalam bentuk paragraf, artikel, laporan ilmiah maupun wacana.

Berdasarkan observasi awal penelitian pada pembelajaran menulis wacana argumentasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Makassar, ada beberapa permasalahan yang penulis temukan di lapangan. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi adalah: (1) kemampuan menuliskan ide, gagasan, pikiran, dan pendapatnya disertai dengan fakta-fakta sebagai bukti pendukung argumen masih terbatas, hal ini terlihat dari minimnya informasi yang disampaikan oleh mahasiswa melalui tulisan wacana argumentasi. Pengetahuan terhadap menuliskan gagasan, ide, pikiran, dan pendapatnya disertai dengan fakta-fakta adalah hal mutlak diperlukan oleh mahasiswa untuk dituangkan pada tulisan wacana argumentasi agar argumennya dapat diterima serta mempengaruhi pembaca, (2) motivasi mahasiswa menulis wacana argumentasi dengan menggunakan buku teks masih sangat kurang, sebagian besar teks-teks yang ada di buku ajar merupakan topik yang kurang memberikan informasi baru, sehingga mahasiswa tidak tertarik untuk membacanya, (3) Belum ada materi yang membahas menulis wacana argumentasi secara spesifik pada bahan ajar yang digunakan pada mata kuliah pengembangan keterampilan menulis, dan (4) Pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh dosen masih kurang efektif. Dosen lebih sering menggunakan metode ceramah, sehingga mahasiswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan kreatif hendaknya

melibatkan mahasiswa untuk berinteraksi dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi.

Sehubungan dengan pemanfaatan model *project-based learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, ada beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian yang dilaksanakan oleh Tiantong dan Siksén (2013) dengan judul *The Online Project-Based Learning Model Based on Student's Multiple Intelligence*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Project-Based Learning* efektif meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran aktif, memperoleh pengetahuan interdisipliner dan multidisipliner, meningkatkan tanggung jawab untuk belajar, memperoleh keterampilan komunikasi dalam pengambilan keputusan, dan meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa. Proyek yang dilaksanakan dalam pembelajaran ini dalam bentuk *web* sesuai dengan *multiple intelligence* mahasiswa yaitu, proyek eksplorasi (*analytic*), proyek eksperimen (interaktif), dan proyek penelitian (introspektif). Cynthia dan Shannon (2013) dalam penelitiannya tentang *Project-Based Learning and Student Engagement*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan model *project based learning* membuat keterlibatan perilaku siswa menurun. Namun, keterlibatan kognitif mahasiswa meningkat secara signifikan.

Berdasarkan dengan uraian sebelumnya, peneliti termotivasi untuk mengembangkan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* yang valid, praktis, dan efektif. Bahan ajar yang valid adalah bahan ajar yang menggambarkan pengetahuan mutakhir, berupa konsep

prinsip, ide pokok, generalisasi, dan sistem pikiran yang lebih permanen. Bahan ajar yang praktis adalah bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa untuk menggunakannya dan dapat dihubungkan dengan pengalamannya. Sedangkan, bahan ajar yang efektif adalah bahan ajar yang sesuai kebutuhan, minat mahasiswa dan dapat meningkatkan hasil belajar menulis wacana argumentasi (Forcier, 2005). Melalui pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *Project-Based Learning* diharapkan segala permasalahan yang menghambat kualitas pembelajaran menulis wacana argumentasi dapat diatasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya dirumuskan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah mengembangkan prototipe menjadi bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar?
2. Bagaimanakah kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar?
3. Bagaimanakah kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar?

4. Bagaimanakah keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan prototipe bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Mendeskripsikan kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.

4. Mendeskripsikan keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak terkait, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini, dapat memberikan informasi yang lebih rinci dan akurat tentang bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagi Mahasiswa. Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dikembangkan pada penelitian ini, dapat dijadikan panduan penuntun untuk mengasah keterampilan menulis wacana argumentasi pada mata kuliah pengembangan keterampilan menulis
- b. Bagi dosen. Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dikembangkan pada penelitian ini,

berkontribusi untuk menjadi pegangan mengajarkan materi wacana argumentasi pada mata kuliah pengembangan keterampilan menulis.

- c. Bagi pengembang bahan ajar. Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dikembangkan pada penelitian ini, dapat dijadikan sebagai acuan yang berguna untuk menyusun bahan ajar menulis wacana argumentasi.
- d. Bagi peneliti selanjutnya. Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dikembangkan pada penelitian ini, dapat dijadikan landasan pemikiran bagi penelitian yang meneliti tentang pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Bahasa

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa

Pembelajaran merupakan proses interaksi mahasiswa dengan lingkungan belajar, melalui proses belajar mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik (Pribadi, 2009: 21). Pendapat tersebut, sejalan dengan yang dikemukakan Dimiyati dan Mudjiono (2013: 10) bahwa pembelajaran bahasa merupakan kegiatan yang kompleks, hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar, mahasiswa memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Selanjutnya, Slameto (2013: 2) mendefinisikan pembelajaran bahasa sebagai suatu proses usaha yang dilakukan pembelajaran untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Lebih lanjut, Hamalik (2011: 28) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa merupakan “suatu proses perubahan tingkah laku mahasiswa melalui interaksi dengan lingkungannya. Pada umumnya, proses pembelajaran bahasa dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor terjadi pada mahasiswa ke arah positif, yaitu keadaan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor berorientasi ke arah lebih maju dari keadaan sebelumnya.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa merupakan suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor terjadi pada pembelajar ke arah positif.

2. Prinsip Pembelajaran Bahasa

Pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, baik lisan maupun tulis dalam berbagai konteks komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa harus memperhatikan prinsip belajar bahasa dan mengimplementasikannya dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Brown (2000) membagi prinsip pembelajaran bahasa terdiri dari:

- a. Prinsip otomatisasi. Mahasiswa memperoleh bahasa dari lingkungan. Dengan demikian, mahasiswa mampu memproduksi bahasa tanpa memikirkan kata perkata atau berfokus pada struktur dan bentuk kalimat.
- b. Prinsip pembelajaran bermakna. Pembelajaran bisa bermakna jika:
(1) mahasiswa memiliki perangkat pembelajaran bermakna, yaitu sebuah kecenderungan untuk mengaitkan kegiatan pembelajaran baru dengan apa yang telah mereka ketahui, dan (2) kegiatan pembelajaran itu sendiri punya kemungkinan bermakna bagi mahasiswa, yaitu dihubungkan dengan struktur pengetahuan mahasiswa.
- c. Prinsip antisipasi penghargaan. Penghargaan dalam proses pembelajaran membuat mahasiswa lebih semangat untuk belajar.

- d. Prinsip motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri).
- e. Prinsip investasi strategi. Menurut prinsip investasi strategi pembelajaran yang berhasil bergantung pada dosen, buku teks, dan struktur bahasa.
- f. Prinsip ego bahasa (*language ego*). Menurut prinsip ego bahasa (*language ego*), apabila mahasiswa belajar menggunakan bahasa kedua, maka ia juga mengembangkan identitas kedua (cara berpikir, merasa, dan bertindak) terkait dengan bahasa kedua yang digunakan.
- g. Prinsip percaya diri (*self confidence*). Prinsip percaya diri (*self confidence*) sangat penting dikembangkan dalam diri mahasiswa karena keberhasilan yang dicapai tergantung pada prinsip percaya diri sehingga bisa memahami pelajaran.
- h. Prinsip pengambilan resiko (*risk-taking*). Prinsip pengambilan resiko (*risk-taking*) bermanfaat untuk menumbuhkan keberanian mahasiswa agar tidak takut menggunakan bahasa target. Prinsip tersebut, menyarankan agar mahasiswa terbiasa untuk berani mengambil resiko dalam menggunakan bahasanya dengan tidak takut berbuat salah.
- i. Prinsip hubungan bahasa dan budaya (*the language-culture connection*). Prinsip hubungan bahasa dan budaya berfokus pada hubungan kompleks antara bahasa dan budaya. Pada kehidupan manusia, bahasa dan budaya merupakan dua hal yang tak terpisahkan karena bahasa termasuk bagian dari budaya sehingga menjadi sangat penting dalam pembelajaran bahasa kedua.

Sebaliknya, bahasa merupakan faktor penting dalam pengembangan dan pemertahanan budaya. Budaya mengacu kepada gagasan, kebiasaan, keterampilan, seni, dan piranti yang mencirikan sekelompok orang dalam sebuah periode waktu tertentu. Budaya melibatkan sikap, nilai, keyakinan, norma, dan perilaku yang dianut bersama oleh sebuah kelompok tetapi dijaga secara berbeda oleh setiap unit spesifik di dalam kelompok yang bersangkutan, dikomunikasikan lintas generasi, relatif stabil tetapi mempunyai peluang untuk berubah seiring waktu.

- j. Prinsip pengaruh bahasa ibu. Prinsip pengaruh bahasa ibu menekankan pentingnya bahasa ibu mahasiswa dalam upaya mempelajari bahasa kedua karena bahasa ibu memberikan pengaruh yang kuat terhadap akuisisi sistem bahasa target. Pengaruh ini dapat bersifat mendukung atau mengganggu proses produksi dan pemahaman bahasa yang baru dan ternyata efek mengganggu cenderung lebih menonjol.
- k. Prinsip antarbahasa (*interlanguage*). Prinsip antarbahasa (*interlanguage*) menekankan pada pengaruh bentuk-bentuk bahasa terhadap bahasa yang lain. Mahasiswa cenderung mendapatkan pengaruh dari bentuk-bentuk bahasa terdahulu saat mereka berusaha untuk menguasai bahasa kedua. Terkadang bahasa asli ditransfer secara negatif, maka terjadilah interferensi. Akan tetapi, penting juga untuk diingat bahwa bahasa asli mahasiswa sering juga ditransfer secara positif sehingga memudahkan dalam belajar bahasa kedua.

1. Prinsip kompetensi komunikatif. Kompetensi komunikatif menekankan bahwa kompetensi komunikatif merupakan tujuan dari kelas bahasa. Mengingat bahwa kompetensi komunikatif adalah tujuan dari kelas bahasa, pembelajaran perlu menunjuk ke arah semua komponennya (organisasi, pragmatis, strategis, dan psikomotor). Tujuan komunikatif akan tercapai dengan baik melalui penggunaan bahasa yang tidak hanya untuk tujuan akurasi tetapi juga untuk kefasihan atau kelancaran dan kegunaannya pada dunia nyata.

3. Landasan Teori Belajar Bahasa

1. Teori Nativisme

Teori belajar bahasa nativisme dipelopori oleh Noam Chomsky. Chaer (2003: 168) menyatakan bahwa teori belajar bahasa nativisme memandang bahwa setiap mahasiswa bahasa mampu memahami dan membuat kalimat-kalimat dalam bahasanya karena telah menyimpan dalam nuraninya. Tata bahasa bahasa tersebut menjadi kompetensi bahasa dan performansi bahasa.

Selanjutnya, Chomsky (dalam Pranowo, 2014: 33-34) mengemukakan beberapa asumsi dalam belajar bahasa, yaitu:

- a) Manusia sejak lahir memiliki kemampuan berbahasa yang bersifat bawaan (*innate*).
- b) Untuk membuat mahasiswa bahasa mampu berbahasa, mahasiswa membuat hipotesis mengenai struktur bahasa. Dalam hal ini, mahasiswa telah dibekali alat penguasaan bahasa LAD (*language acquisition device*).

- c) Hipotesis tentang struktur bahasa yang dibuat oleh mahasiswa terjadi di ambang sadar (*subconsciousnes*) dan akan diuji dalam pemakaian bahasa secara terus-menerus.
- d) Belajar bahasa bukan sekedar tanggapan rangsangan dari luar dalam proses pembentukan kebiasaan melainkan merupakan proses kreatif yang rasional dan kognitif.

Teori belajar bahasa nativisme dihasilkan dari pernyataan mendasar bahwa belajar bahasa ditentukan oleh bakat. Setiap manusia dilahirkan sudah memiliki bakat alat penguasaan bahasa atau LAD (*language acquisition device*). Selanjutnya, Mc. Neil (dalam Brown, 2000: 22) mengemukakan bahwa LAD (*language acquisition device*) terdiri atas empat bakat bahasa, yakni:

- a) Kemampuan untuk membedakan bunyi bahasa dengan bunyi-bunyi yang lain.
- b) Kemampuan mengorganisasikan peristiwa bahasa ke dalam variasi yang beragam.
- c) Pengetahuan adanya sistem bahasa tertentu yang mungkin dan sistem yang lain yang tidak mungkin.
- d) Kemampuan untuk mengevaluasi sistem perkembangan bahasa yang membentuk sistem yang mungkin dengan cara yang paling sederhana dari data kebahasaan yang diperoleh.

Implikasi teori belajar bahasa nativisme pada pembelajaran menulis wacana argumentasi adalah memberikan pengetahuan dan penguasaan tata bahasa bagi

mahasiswa dalam mengorganisasikan peristiwa bahasa ke dalam variasi yang beragam pada argumen tulisan wacana argumentasi. Selain itu, mahasiswa dapat mengevaluasi sistem perkembangan bahasa yang membentuk sistem dari data kebahasaan yang diperoleh. Pengetahuan dan penguasaan tata bahasa berperan penting dalam membuat kalimat-kalimat untuk menyusun argumen pada tulisan wacana argumentasi.

2. Teori Konstruktivisme

Jean Piaget dan Leu Vygotski adalah dua nama yang selalu diasosiasikan dengan konstruktivisme. Trianto (2007: 13) menyatakan teori belajar bahasa konstruktivisme memandang pembelajar bahasa harus menemukan sendiri dan mentransformasi informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan tersebut tidak lagi sesuai.

Sementara, Jean Piaget (dalam Dahar, 2011: 159) menguraikan bahwa proses membangun pengetahuan berlangsung melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses kognitif yang dengannya seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep, ataupun pengalaman baru ke dalam struktur atau skema yang sudah ada di dalam pikirannya. Asimilasi dapat dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan yang baru dalam struktur yang telah ada. Asimilasi ini tidak menyebabkan perubahan dan struktur yang telah ada, melainkan memperluasnya. Sedangkan akomodasi, adalah (1) membentuk struktur baru yang dapat cocok dengan rangsangan yang baru atau (2) memodifikasi struktur yang ada, sehingga cocok dengan rangsangan itu. Proses

akomodasi terjadi karena mahasiswa menghadapi rangsangan atau pengalaman yang baru dan tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru itu dengan struktur yang telah dimiliki. Diperlukan pembentukan struktur yang baru atau memodifikasi struktur yang telah ada sehingga cocok dengan rangsangan atau pengalaman baru tersebut.

Selanjutnya, Jean Piaget dan Leu Vygotski (dalam Pranowo, 2014: 42-43), mengemukakan asumsi-asumsi pelaksanaan pembelajaran bahasa sebagai berikut.

- a) Belajar merupakan proses aktif dalam mengkonstruksi makna baik dalam bentuk teks, dialog, dan pengalaman fisis.
- b) Belajar bukan sekedar hubungan stimulus-respons tetapi memerlukan pengaturan diri dan pembentukan struktur konseptual melalui refleksi dan abstraksi.
- c) Belajar pada dasarnya adalah pengembangan konsep dan pemahaman mendalam mengenai suatu objek.
- d) Belajar menekankan proses bukan hasil.
- e) Belajar pada hakikatnya adalah proses mengkonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi.
- f) Belajar merupakan proses terus-menerus dalam arti setiap menghadapi persoalan baru akan dikonstruksi kembali berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki agar terbentuk pengalaman baru yang lain.

Implikasi teori belajar bahasa konstruktivisme pada pembelajaran menulis wacana argumentasi adalah memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk

membangun pengetahuan dan mengintegrasikan persepsi, konsep, dan pengalaman baru pada tulisan wacana argumentasi. Pengetahuan baru yang diintegrasikan dalam bentuk gagasan, pendapat kritis untuk menolak dan menyetujui suatu topik atau masalah yang dituangkan dalam tulisan wacana argumentasi.

3. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme memandang belajar bahasa berdasarkan stimulus dan respons. Menurut teori belajar bahasa behaviorisme, semua perilaku termasuk tindak balas (respons) ditimbulkan oleh adanya rangsangan (stimulus) yakni jika rangsangan telah diamati dan diketahui, gerak balas pun dapat diprediksikan (Brown, 2000: 26). Ibrahim dan Syaodih (2003:11-12) mengemukakan tokoh dalam teori belajar bahasa behaviorisme, antara lain: Thomdike, Watson, Clark Hull, Edwin Guthrie, dan Skinner.

Pada konteks belajar bahasa, King (2010: 205) berpendapat bahwa teori belajar bahasa behaviorisme mengasumsikan mahasiswa mempelajari kalimat lengkap. Mahasiswa menghafal setiap kalimat yang didengar dengan mengaitkan konteks lingkungan sehingga kalimat-kalimat tersebut memiliki makna, kemudian disimpan dalam memori. Teori belajar bahasa memandang bahwa bahasa adalah kebiasaan atau *habit*, tingkah laku verbal yang dikuasai melalui beberapa prinsip pembelajaran. Prinsip-prinsip pembelajaran ini menyangkut peniruan, penguatan, dan hukuman. Untuk menguasai bahasa, pembelajar harus diberikan stimulus, dan stimulus tersebut mendapatkan respons.

Selanjutnya, Skinner (dalam Pranowo, 2014: 31), menyatakan tahap-tahap belajar bahasa adalah sebagai berikut.

- a) Deskripsi tingkah laku belajar bahasa dapat dideskripsikan berdasarkan tingkah stimulus respons.
- b) Setiap ujaran mengikuti satu bentuk stimulus verbal dan non-verbal.
- c) Jika stimulusnya non-verbal, situasi stimulus akan menyebabkan seseorang merespons dengan menggunakan ujaran.
- d) Tingkah laku bahasa dapat diamati melalui faktor eksternal berupa frekuensi (tingkat keseringan).
- e) Nosi *reinforcement* sangat diperlukan pada saat mahasiswa ingin meningkatkan kemahiran berbahasa pada tingkat yang lebih tinggi.

Implikasi teori belajar bahasa konstruktivisme pada pembelajaran menulis wacana argumentasi adalah memberikan stimulus pada mahasiswa dalam menemukan ide-ide untuk memulai tulisan dan mentransformasi ide-ide tersebut dalam bentuk penalaran yang logis dalam tulisan wacana argumentasi. Mahasiswa mampu menghasilkan suatu tulisan wacana argumentasi dengan menekankan pada pemikiran logis, kritis, dan tajam sebagai ciri khas wacana argumentasi.

B. Pembelajaran Menulis

1. Pengertian Pembelajaran Menulis

Pembelajaran menulis merupakan hasil akhir dan pekerjaan merangkai kata, kalimat, dan alinea untuk menjabarkan atau mengulas topik dan tema tertentu

(Finoza, 2010:192). Alwi dkk (2008: 1219) berpendapat bahwa pembelajaran menulis adalah kegiatan membuat huruf (angka) dengan pena atau melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Pendapat tersebut, sejalan dengan yang dikemukakan oleh Kusmayadi (2007: 3) bahwa pembelajaran menulis adalah mengolah pikir, mengasah rasa, mengomunikasikan hasil pemikiran, dan pengasahan ini dalam bentuk tulisan.

Abbas (2006: 125) mengemukakan definisi pembelajaran menulis sebagai kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata, gramatikal dan penggunaan ejaan. Selanjutnya, Tarigan (2010: 21) pembelajaran menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh mahasiswa sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Dapat dikatakan juga menulis adalah proses menggambarkan suatu bahasa, sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat di pahami pembaca.

Nurgiyantoro (2012: 271) menyatakan bahwa pembelajaran menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang aktif, produktif, kompleks, dan terpadu yang berupa pengungkapan dan yang diwujudkan secara tertulis. Menulis juga merupakan keterampilan yang menuntut penulis untuk menguasai berbagai unsur di luar kebahasaan itu sendiri yang akan menjadi isi dalam suatu tulisan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis merupakan komunikasi tidak langsung yang berupa pemindahan pikiran atau perasaan dengan memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata dengan menggunakan simbol-simbol sehingga dapat dibaca seperti apa yang diwakili oleh simbol tersebut.

2. Tujuan Pembelajaran Menulis

Pada dasarnya tujuan menulis pembelajaran adalah sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulisan. Setiap jenis tulisan tentunya memiliki tujuan. Tujuan-tujuan tersebut tentunya sangat beraneka ragam. Tarigan (2010: 24) membagi tujuan pembelajaran menulis dilihat dari penulisnya yang belum berpengalaman sebagai berikut.

- a. Memberitahukan atau mengajar .
- b. Meyakinkan atau mendesak.
- c. Menghibur atau menyenangkan.
- d. Mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api.

Hugo Hartig (dalam Tarigan, 2010: 24-25) mengemukakan tujuan pembelajaran menulis adalah sebagai berikut:

- a. *Assignment purpose* (tujuan penugasan). Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para mahasiswa yang diberi tugas merangkum buku, sekretaris yang ditugaskan membuat laporan, dan notulen rapat).

- b. *Altruistic purpose* (tujuan altruistik). Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedudukan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah, dan lebih menyenangkan karyanya. Seseorang tidak akan menulis secara tepat guna kalau dia percaya, baik secara sadar maupun tidak sadar bahwa pembaca atau penikmat karyanya itu adalah “lawan” atau “musuh”. Tujuan *altruistic* adalah kunci keterbacaan suatu tulisan.
- c. *Persuasive purpose* (tujuan persuasif). Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
- d. *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan). Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.
- e. *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri). Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri penulis kepada para pembaca.
- f. *Creative purpose* (tujuan kreatif). Tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi “keinginan kreatif” di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, seni yang ideal, dan seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik dan nilai-nilai kesenian.
- g. *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah). Pada tulisan seperti ini, penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin

menjelaskan, menjelajahi, dan meneliti secara cermat pikiran-pikiran sendiri agar dapat dimengerti pembaca.

Sedangkan menurut Soeparno (2008: 37), tujuan yang ingin dicapai seorang penulis bermacam-macam, diantaranya:

1. Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar.
2. Membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan.
3. Menjadikan pembaca beropini.
4. Menjadikan pembaca mengerti.
5. Membuat pembaca terpersuasi oleh isi tulisan.
6. Membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan, dan nilai estetika.

3. Tahap-Tahap Pembelajaran Menulis

Menulis adalah suatu proses kreatif yang dilakukan melalui tahapan yang harus dikerjakan dengan mengerahkan keterampilan, seni, dan kiat sehingga semuanya berjalan dengan efektif. Syarif, dkk (2009: 11) menyatakan tahap-tahap menulis terdiri dari enam tahap, yaitu: a) draf kasar, b) berbagi, c) perbaikan, d) menyunting, e) penulisan kembali, dan f) evaluasi.

Menurut Semi (2007: 46-52) tahap-tahap dalam menulis, yaitu:

1. Tahap pratulis. Tahap pertama dalam menulis yang sangat menentukan kelanjutan proses menulis adalah tahap pratulis. Kegiatan tersebut terdiri dari empat jenis, yaitu: Pertama, menetapkan topik. Artinya, memilih

secara tepat dari berbagai kemungkinan topik yang ada. Pada tahap ini, penulis mempertimbangkan menarik atau tidaknya sebuah topik. Kedua, menetapkan tujuan. Artinya, menetapkan apa yang hendak dicapai atau diharapkan penulis dengan tulisan yang hendak disusunnya. Ketiga, mengumpulkan informasi pendukung. Artinya, sebuah topik yang dipilih akan layak ditulis setelah dikumpulkan informasi yang memadai tentang topik tersebut. Keempat, merancang tulisan. Artinya, topik tulisan yang telah ditetapkan dipilah-pilah menjadi subtopik atau sub-subtopik. Hasil pemilihan ini disusun dalam suatu susunan yang disebut dengan kerangka tulisan atau *outline*.

2. Tahap penulisan. Tahap penulisan merupakan tahapan yang paling penting karena pada tahap ini semua persiapan yang telah dilakukan pada tahap pratinjau dituangkan ke dalam kertas. Pada tahap ini, diperlukan adanya konsentrasi penuh penulis terhadap apa yang sedang dituliskan. Pada saat mencurahkan gagasan ke dalam konsep tulisan, penulis perlu berkonsentrasi pada tiga hal: pertama, konsentrasi terhadap gagasan pokok tulisan, kedua, konsentrasi terhadap tujuan tulisan, ketiga, konsentrasi terhadap kriteria calon pembaca, dan keempat, konsentrasi terhadap kriteria penerbitan, khususnya tulisan yang akan diterbitkan.
3. Tahap pascatulis. Setelah draf atau konsep tulisan selesai, tahap ketiga adalah tahap pascatulis, yaitu tahap penyelesaian akhir tulisan. Dalam tahap pascatulis ini terdapat dua kegiatan utama yaitu: pertama, kegiatan

penyuntingan, yaitu kegiatan membaca kembali dengan teliti draf atau tulisan dengan melihat ketepatannya dengan gagasan utama, tujuan tulisan, calon pembaca, dan kriteria penerbitan. Ada hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan penyuntingan adalah kesalahan yang terlihat seperti, ketepatan angka-angka, nama sesuatu, penulisan kutipan yang betul, penerapan ejaan yang sesuai dengan pedoman umum Bahasa Indonesia. Kedua, penulisan naskah jadi, yaitu kegiatan paling akhir yang dilakukan. Setelah penyuntingan dilakukan, barulah naskah jadi ditulis ulang dengan rapi dan dengan memperhatikan secara serius masalah perwajahan.

Selanjutnya Tompkins (dalam Saddhono dan Slamet, 2012: 106) mengemukakan lima tahap sebagai berikut.

- a) Tahap pramenulis (*prewriting*). Pada tahap ini, mahasiswa memilih topik, mahasiswa mengumpulkan dan menyesuaikan ide-ide, mahasiswa mengidentifikasi pembacanya, mahasiswa mengidentifikasi tujuan menulis, mahasiswa memilih bentuk yang sesuai berdasarkan pembaca dan tujuan menulis.
- b) Tahap pengedrafan (*drafting*). Pada tahap ini, mahasiswa menulis draf kasar, mahasiswa menulis pokok-pokok yang menarik pembaca, mahasiswa lebih menekankan isi daripada mekanik.
- c) Tahap merevisi (*revising*). Pada tahap ini mahasiswa membagi tulisannya kepada kelompok, mahasiswa mendiskusikan tulisan dengan temannya,

mahasiswa membuat perbaikan sesuai komentar teman dan dosennya, mahasiswa membuat perubahan substansif dan bukan sekedar perubahan minor antara draf pertama dan draf kedua.

- d) Tahap mengedit (*editing*). Pada tahap ini mahasiswa membaca ulang tulisannya, mahasiswa membantu baca ulang tulisan temannya, mahasiswa mengidentifikasi kesalahan mekanik dan membetulkannya.
- e) Tahap mempublikasikan (*publishing*). Pada tahap ini mahasiswa mempublikasikan tulisannya dalam bentuk yang sesuai, mahasiswa membagi tulisannya yang sudah selesai kepada teman sekelasnya.

C. Wacana Argumentasi

1. Pengertian Wacana Argumentasi

Wacana argumentasi adalah aktivitas verbal dan sosial dengan tujuan meningkatkan atau mengurangi tingkat penerimaan pembaca mengenai sudut pandang yang dipermasalahkan dengan cara mengutamakan kumpulan pernyataan yang diajukan untuk memperkuat atau menyangkal sebuah sudut pandang sebelum menilainya secara rasional (Eemeren dkk, 2004: 24). Keraf (2010: 3) berpendapat bahwa wacana argumentasi sebagai bentuk retorika yang berusaha memengaruhi suatu sikap dan pendapat orang lain agar mereka ikut percaya dan bertindak sesuai dengan yang diinginkan oleh penulis. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Semi (2009: 47) bahwa wacana argumentasi mempunyai tujuan untuk

meyakinkan dan membujuk pembaca tentang pendapat yang diungkapkan oleh penulis.

Selanjutnya, Alwasilah (2007: 116) mengemukakan bahwa wacana argumentasi merupakan wacana yang membuktikan kebenaran atau ketidakbenaran sebuah pernyataan. Pada teks argumen, penulis menggunakan berbagai strategi atau piranti retorika meyakinkan pembaca mengenai kebenaran atau ketidakbenaran pernyataan tersebut. Nursisto (2002: 43) menyatakan bahwa wacana argumentasi adalah wacana yang berusaha memberikan alasan memperkuat atau menolak suatu pendapat, pendirian, dan gagasan. Wacana argumentasi memuat argumen, yaitu bukti dan alasan yang dapat meyakinkan orang lain bahwa pendapat yang disampaikan benar dan logis.

Keraf (2010: 5) mengemukakan bahwa dasar penyusunan wacana argumentasi adalah berpikir kritis dan logis. Hal tersebut, menjadikan tulisan argumentasi harus didasarkan pada fakta-fakta yang logis. Penalaran harus menjadi landasan sebuah wacana argumentasi. Penalaran merupakan proses berpikir yang berusaha menghubungkan fakta atau evidensi yang diketahui menuju kepada suatu kesimpulan logis. Evidensi adalah semua fakta yang ada, semua kesaksian, semua informasi, atau otoritas, dan sebagainya yang dihubungkan untuk membuktikan suatu kebenaran.

Ezra (2004: 49) menyimpulkan bahwa wacana argumentasi merupakan inti dari bagian terbanyak penulisan ilmiah yang telah ada. Sebuah tulisan ilmiah, penulis berusaha menyampaikan pendapat tentang suatu gejala, konsep atau teori tentunya dengan tujuan dapat meyakinkan pembaca akan kebenaran pendapatnya. Oleh karena

itu, seorang penulis harus benar-benar memahami maksud argumen. Sebuah argumen dapat disampaikan dalam beberapa kalimat beberapa beberapa paragraf.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa wacana argumentasi merupakan bentuk wacana tulis untuk menyatakan suatu pendapat dan berusaha mengubah pikiran, sikap, pandangan dan perasaan seseorang dengan menyertakan fakta dan bukti-bukti logis yang bertujuan meyakinkan pembaca.

2. Ciri-Ciri Wacana Argumentasi

Argumentasi dalam sebuah wacana yang mengandung pendapat atau gagasan mengenai suatu hal dengan pembuktian-pembuktian untuk memengaruhi pembaca agar mengubah sikap mereka dan menyesuaikan dengan sikap penulis, memiliki ciri-ciri khusus, sehingga dapat dibedakan dari jenis wacana lain. Indriati (2001: 79) menguraikan ciri-ciri wacana argumentasi, yaitu: (1) klaim (*claim*), (2) bukti afirmatif (setuju) dan bukti kontradiktif (bantahan), (3) garansi/justifikasi (*warrant*), (4) kompromi (*concessions*), dan (5) sumber asset (*reservations*). Selanjutnya, Finoza (2010: 207) menyatakan bahwa ciri-ciri wacana argumentasi yaitu: (1) mengemukakan alasan atau bantahan sedemikian rupa dengan tujuan mempengaruhi keyakinan pembaca agar menyetujuinya, (2) mengusahakan suatu pemecahan masalah, dan (3) mendiskusikan suatu persoalan tanpa perlu mencapai suatu penyelesaian.

Nursisto (2002: 43) mengemukakan bahwa ciri-ciri argumentasi yang membedakannya dengan wacana lain, di antaranya: (1) mengandung bukti dan kebenaran, (2) alasan kuat, (3) menggunakan bahasa denotatif, (4) analisis rasional

(berdasarkan fakta), dan (5) unsur subjektif dan emosional sangat dibatasi (sedapat mungkin tidak ada).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri wacana argumentasi yang dapat membedakan dari jenis wacana lain terletak pada kemampuan penulis dalam mengemukakan tiga ciri pokok, yaitu: pernyataan, alasan, dan pembenaran. Pernyataan mengacu pada kemampuan penutur untuk mempertahankan pernyataan dengan memberikan alasan yang relevan. Pembenaran mengacu pada kemampuan penutur dalam menunjukkan hubungan antara pernyataan dan alasan.

3. Tujuan Wacana Argumentasi

Tujuan utama wacana argumentasi adalah untuk meyakinkan pembaca agar menerima atau mengambil suatu doktrin, sikap, dan tingkah laku tertentu. Syarat utama dalam wacana argumentasi adalah penulisnya harus terampil dalam bernalar dan menyusun ide yang logis (Finoza, 2010: 227). Zainurahmman (2011: 51) menyatakan bahwa tujuan sosial wacana argumentasi adalah untuk menjelaskan kepada pembaca alasan-alasan, argumen, ideologi, dan kepercayaan, agar pembaca dapat mengadopsi posisi yang diambil penulis.

Selanjutnya, Suparno dan Yunus (2011: 5-39) mengemukakan bahwa wacana argumetasi bukan hanya untuk meyakinkan pembaca, namun dijelaskan lebih jauh tujuan wacana argumentasi sebagai berikut:

- 1) Membantah atau menentang suatu usul atau pernyataan tanpa berusaha meyakinkan atau memengaruhi pembaca untuk memihak, tujuan utama adalah semata-mata untuk menyampaikan suatu pandangan.
- 2) Mengemukakan alasan atau bantahan sedemikian rupa dengan memengaruhi keyakinan pembaca agar menyetujui.
- 3) Menugusahakan suatu pemecahan masalah.
- 4) Mendiskusikan suatu persoalan tanpa perlu mencapai suatu penyelesaian.

4. Analisis Tema dan Pola Pengembangan Wacana Argumentasi

Parera (2001: 11) menguraikan analisis tema wacana argumentasi sebagai berikut.

- 1) Tujuan. Wacana argumentasi bertujuan untuk menyatakan persetujuan atau penyangkalan terhadap sebuah proposi, ide, gagasan, dan pendapat tanpa berusaha meyakinkan seorang untuk setuju.
- 2) Penetapan sikap. Satu pokok wacana argumentasi harus jelas dan menentukan sikap sebelum membuat rencana penggarapan topik.
- 3) Buah pikiran. Wacana argumentasi bukanlah kejadian dan peristiwa yang ditulis melainkan peristiwa dan kejadian harus menjadi kerangka bagi gagasan ide, spekulasi, teori, dan pendapat.
- 4) Penggarapan. Wacana argumentasi dikembangkan dengan dua pola secara logis, yakni induktif (khusus-umum) dan deduktif (umum-khusus).

Selanjutnya, Keraf (2010: 108), mengemukakan bahwa metode pengembangan wacana argumentasi di antaranya:

- 1) Genus dan definisi. Genus adalah sesuatu yang lebih luas lingkupnya dari objek yang dibicarakan sedangkan definisi adalah menetapkan genus dari objek yang dibicarakan.
- 2) Sirkunstansi atau keadaan. Menghadapi permasalahan, biasanya mengatakan bahwa kita terpaksa melakukan hal itu atau tidak jalan lain kecuali itu. Artinya, jika kita dihadapkan suatu permasalahan, kita terpaksa melakukan tindakan itu. Karena fakta-fakta itu tidak ada alternatif lain. Keadaan terpaksa yang dijadikan argumen inilah yang disebut sirkunstansi.
- 3) Persamaan. Kekuatan argumen dengan menggunakan metode persamaan terletak pada suatu pernyataan mengenai kesamaan antara dua barang. Artinya, jika ada dua barang atau hal mirip dalam jumlah aspek tertentu, ada kemungkinan mereka mirip pula dalam aspek lainnya.
- 4) Perbandingan. Metode perbandingan digunakan untuk satu hal yang lebih kuat dari hal yang lainnya untuk dijadikan dasar perbandingan.
- 5) Pertentangan. Wacana argumentasi menggunakan metode pertentangan didasarkan pada hubungan antara fakta dan peristiwa.
- 6) Kesaksian. Kesaksian merupakan topik atau sumber yang muncul dari luar. Disebut sumber luar karena premis atau preposisi yang digunakan merupakan persepsi orang lain yang siap untuk digunakan.
- 7) Sebab dan akibat. Wacana argumentasi dengan metode sebab akibat, selalu menggunakan proses berpikir kausal. Artinya, suatu sebab tertentu

akan menghasilkan akibat yang sebanding atau akibat tertentu akan mencakup pula sebab yang sebanding.

D. *e-Learning*

1. Pengertian *e-Learning*

Pada era global sekarang, pembelajaran tidak harus menggunakan atau hadir di kelas. Pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja, inilah yang disebut sebagai *e-Learning*. *e-Learning* memungkinkan mahasiswa memperoleh ilmu di mana saja dan kapan saja. Selain itu, mahasiswa dan dosen bisa saling berinteraksi secara *online* ataupun *offline*. Namun, pada umumnya *e-Learning* digunakan untuk menunjang pembelajaran, sehingga membantu mahasiswa mendalami dan memahami ilmu yang telah diperoleh melalui tatap muka maupun buku teks.

Holmes (2006: 14) berpendapat bahwa *e-Learning* adalah akses *online* untuk mempelajari bahan-bahan, di mana saja dan kapan saja. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Comerchero (2006: 1) bahwa *e-Learning* cukup efisien dengan menghilangkan jarak dan kendala lainnya. Jarak dapat dieliminasi karena isi *e-Learning* didesain dengan media yang dapat diakses dengan perangkat yang terhubung dengan internet.

Hartley (2001:85) mengemukakan bahwa *e-Learning* sebagai suatu jenis media dalam belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar pada mahasiswa dengan menggunakan Internet atau media jaringan komputer lain. Turban (2005: 118) menyatakan bahwa *e-Learning* sebagai suatu proses belajar yang

didukung oleh *web*, bisa digunakan dalam kelas biasa atau kelas virtual. *e-Learning* adalah sarana pendidikan yang mencakup motivasi diri sendiri, komunikasi, efisiensi, dan teknologi. Karena ada keterbatasan dalam interaksi sosial, mahasiswa harus menjaga diri mereka tetap termotivasi. *e-Learning* efisien karena mengeliminasi jarak dan arus pulang-pergi. Jarak dieliminasi karena isi dari *e-Learning* didesain dengan media yang dapat diakses dari terminal komputer yang memiliki peralatan yang sesuai dan sarana teknologi lainnya yang dapat mengakses jaringan atau internet.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *e-Learning* adalah suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

2. Fitur dan Elemen *e-Learning*

Clark dan Mayer (2008:10) menguraikan fitur-fitur *e-Learning*, sebagai berikut:

- a. Konten yang relevan dengan tujuan belajar.
- b. Menggunakan metode intruksional seperti contoh dan praktek untuk membantu belajar.
- c. Menggunakan elemen media seperti kalimat dan gambar untuk mendistribusikan konten dan metode belajar. Pembelajaran dapat secara langsung dengan instruktur (*synchronous*) ataupun secara individu (*asynchronous*).

- d. Membangun wawasan dan teknik baru yang dihubungkan dengan tujuan belajar.

Selanjutnya, Clark dan Mayer (2008: 10) menyatakan bahwa *e-Learning* memiliki beberapa elemen tentang apa, bagaimana dan mengapa dari *e-Learning*. Elemen-elemen tersebut, dinyatakan sebagai berikut.

- a) Apa *e-Learning* memuat konten yang baik, yaitu informasi dan metode intruksional, yaitu teknik yang membantu mahasiswa mempelajari konten belajar.
- b) Bagaimana *e-Learning* didistribusikan melalui komputer dalam bentuk kalimat dan gambar. Pendistribusiannya dalam bentuk *asynchronous* yang didesain untuk belajar secara individu dan dalam *synchronous* yang didesain dengan bimbingan dari instruktur secara langsung.
- c) Mengapa *e-Learning* ditujukan untuk membantu pelajar mencapai tujuan belajarnya atau melakukan pekerjaannya.

3. Unsur Pokok *e-Learning*

Riyana (2013: 13) mengemukakan bahwa ada beberapa unsur pokok yang harus dipenuhi agar *e-Learning* berjalan dengan baik, di antaranya:

- a) *Brainware*. *Brainware* merupakan sumber daya manusia, dimana memiliki wawasan pengetahuan dan keterampilan dalam literasi komputer.
- b) *Environment*. Proses pembelajaran yang menggunakan *e-Learning* harus didukung dengan menggunakan teknologi internet dan harus di dukung

dengan fasilitas infrastruktur yang memadai misalnya jaringan internet, server, jaringan telepon, dan jaringan listrik.

- c) *Content*. *Content* dari *e-Learning* adalah materi dalam bentuk multimedia, karena dengan memberikan materi dalam bentuk multimedia seperti gambar, audio, text dan video *system* mendukung konten tersebut konten tersebut menarik sehingga pengguna merasa nyaman.
- d) *Hardware*. Untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan *e-Learning* perangkat fisik harus dipenuhi jika kita menggunakan teknologi *e-Learning*, memerlukan perangkat seperti komputer, laptop, jaringan internet dan peralatan lain yang sekiranya dapat mendukung untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
- e) *Software*. Selain *hardware* harus dipikirkan *software* yang digunakan untuk mendesain bahan ajar. Misalnya, *e-Learning* berbasis *sakai*, *dreamweaver* dan *modular object-oriented dynamic learning environment (Moodle)* digunakan *software* yaitu browser untuk mengakses aplikasinya.

Software yang digunakan untuk mendesain bahan ajar menulis wacana argumentasi adalah *modular object-oriented dynamic learning environment*, selanjutnya disingkat dengan *Moodle*. Cole dan Foster (2008: 7) mendefinisikan *Moodle* sebagai tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek. *Moodle* pertama kali dikembangkan oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002 dengan *Moodle* versi 1.0. Saat ini, *Moodle* bisa dipakai oleh siapa saja secara *open source*.

Amiroh (2012: 2) mengemukakan bahwa *Moodle* memiliki berbagai fasilitas yang berguna mendukung kegiatan pembelajaran. Fasilitas tersebut, dikemukakan sebagai berikut.

- a. *Assignment* digunakan untuk memberikan penugasan kepada mahasiswa secara *online*. Mahasiswa dapat mengakses materi tugas dan mengumpulkan tugas dengan cara mengirimkan file hasil pekerjaan mereka.
- b. *Chat* digunakan oleh dosen dan mahasiswa untuk saling berinteraksi secara *online* dengan cara berdialog teks (percakapan *online*).
- c. *Forum* merupakan forum diskusi secara *online* antara dosen dan mahasiswa yang membahas topik-topik yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- d. *Quiz* digunakan oleh dosen untuk melakukan ujian tes secara *online*
- e. *survey* digunakan untuk melakukan jejak pendapat.

E. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang memuat materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam mencapai tujuan yang diharapkan, mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Supriyono, 2008: 40). Pendapat Supriyono, sejalan dengan yang dikemukakan Prastowo (2012: 17)

bahwa bahan ajar adalah segala bahan baik informasi, alat, atau teks yang disusun secara sistematis dan menampilkan secara utuh kompetensi yang dapat dikuasai siswa untuk digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan telaah implementasi pembelajaran.

Menurut Majid (2005: 173), bahan ajar adalah informasi, alat dan teks yang diperlukan dosen/instruktur untuk perencanaan dan implementasi pembelajaran. Selanjutnya, Saefudin (2008: 214) mengemukakan bahwa bahan ajar digunakan secara langsung dalam pembelajaran untuk membimbing mahasiswa dalam proses pembelajaran, membantu mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber atau referensi yang digunakan dalam bahan ajar. Selanjutnya, Muslich (2010: 198) menyatakan bahwa bahan ajar harus disesuaikan dengan kurikulum, sumber belajar, dan karakter siswa. Bahan ajar berfungsi sebagai sumber pembelajaran. Bahan ajar harus disesuaikan dengan seluruh komponen pembelajaran termasuk kurikulum.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Dampak positif bahan ajar adalah dosen akan mempunyai lebih banyak waktu untuk membimbing mahasiswa dalam proses pembelajaran dan membantu mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber atau referensi yang digunakan dalam bahan ajar.

2. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar yang menarik dan inovatif adalah hal yang sangat penting dan merupakan tuntunan bagi dosen. Daryanto dan Dwicahyono (2014: 171) mengemukakan bahwa tujuan bahan ajar sebagai berikut.

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan mahasiswa, yaitu bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial mahasiswa.
- b. Membantu Mahasiswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- c. Memudahkan dosen dalam melaksanakan pembelajaran.

Daryanto dan Dwicahyono (2014: 172) menyatakan bahwa manfaat bahan ajar sebagai berikut.

- a. Manfaat bagi dosen.
 - 1) Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa.
 - 2) Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
 - 3) Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
 - 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman dosen dalam menulis bahan ajar.

- 5) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara dosen dengan mahasiswa, karena mahasiswa akan merasa lebih percaya kepada dosennya.

b. Bagi mahasiswa

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran dosen.
- 3) Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Selanjutnya, Belawati (2003: 17) mengemukakan bahwa manfaat bahan ajar adalah sebagai berikut.

a. Bagi dosen

- 1) Menghemat waktu dosen dalam mengajar.
- 2) Mengubah dosen dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
- 3) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

b. Bagi mahasiswa

- 1) Mahasiswa dapat belajar tanpa harus ada dosen atau teman mahasiswa yang lain.
- 2) Mahasiswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja dikehendaki.
- 3) Mahasiswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan sendiri.
- 4) Mahasiswa dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.

- 5) Membantu potensi mahasiswa untuk menjadi pelajar mandiri.

3. Jenis Bahan Ajar

Pengelompokan bahan ajar berdasarkan jenisnya dilakukan dengan berbagai cara oleh beberapa ahli dan masing-masing ahli mempunyai kriteria pada saat mengelompokannya. Lestari (2013: 7) mengemukakan bahwa secara umum bahan ajar dibedakan menjadi empat jenis. Jenis bahan ajar dikemukakan sebagai berikut.

- a. Buku sumber, yaitu buku yang dapat dijadikan rujukan, referensi, dan sumber untuk kajian ilmu tertentu, biasanya berisi suatu kajian ilmu yang lengkap.
- b. Buku bacaan, yaitu buku yang hanya berfungsi untuk bahan bacaan saja, misalnya cerita, legenda, novel, dan lain sebagainya.
- c. Buku pegangan, yaitu buku yang bisa dijadikan pegangan dosen atau pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- d. Buku bahan ajar, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran dan berisi bahan-bahan atau materi pembelajaran yang akan dijabarkan.

Selanjutnya, Daryanto (2014: 173) menyatakan jenis-jenis bahan ajar sebagai berikut.

- a. Bahan ajar pandang (*visual*) terdiri atas bahan cetak (*printed*) seperti antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, dan non cetak (*non printed*).

- b. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk* dan film.
- d. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti *computer assisted instruction (CAI)*, *compact disk (CD)* multimedia pembelajaran interaktif, bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*), dan bahan ajar berbasis *e-Learning*.

Pada penelitian ini, bahan ajar yang dikembangkan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi adalah Bahan ajar *e-Learning* dengan tujuan agar mahasiswa dapat belajar mandiri tanpa harus bergantung dengan keberadaan dosen, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung meskipun tidak dilakukan di kelas.

4. Keterbacaan Bahan Ajar

Suatu aspek penting bagi mahasiswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya dengan pemahaman isi bahan bacaan dari mata pelajaran. Widodo dan Jasmadi (2008: 30) berpendapat bahwa kesulitan memahami bahan bacaan dapat dialami oleh mahasiswa dan oleh faktor bahan bacaan. Faktor dari mahasiswa berupa latar belakang pengetahuan mahasiswa, motivasi, dan kematangan mental. Sedangkan, faktor bahan bacaan berupa kejelasan cetakan, perbendaharaan kata dan kalimat, struktur atau organisasi penulisan, dan konsep yang memengaruhi kemudahan pemahaman bacaan.

Widodo dan Jasmadi (2008: 30) mengemukakan bahwa faktor penyebab kesukaran bacaan, yaitu kalimat (panjang pendek, sederhana kompleks) dan perbendaharaan kata (kata tunggal majemuk, bersuku kata banyak, kata-kata abstrak, dan tata konseptual). Kata yang tepat serta dikenal oleh pembaca dapat membantu pemahaman pembaca, sedangkan kata kurang tepat akan menyebabkan pembaca menghentikan kegiatan membaca. Selanjutnya, Knutton (dalam Widodo dan Jasmadi, 2008: 32) menyatakan faktor cetakan, garis bawah, cetak miring, kepadatan kata, tata letak, dan masalah kekompakan serta bahasa dapat memengaruhi pemahaman bacaan. Hal tersebut, dapat memperjelas dan menegaskan isi bahan ajar yang dianggap penting. Dengan adanya faktor tersebut, dapat menimbulkan perbedaan penafsiran dan perbedaan persepsi dari masing-masing pembaca.

Beberapa pendapat tentang tingkat keterbacaan bahan ajar tersebut, semuanya saling mendukung dan melengkapi tercapainya kriteria bahan ajar yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Aspek penting mahasiswa dalam membaca bahan ajar yaitu untuk memahami isi bahan ajar. Pemahaman tersebut dapat diperoleh bila tingkat keterbacaan bahan ajar yang dibacanya sesuai dengan tujuan bahan ajar.

5. Kriteria Kualitas Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi yang ideal harus memenuhi beberapa kriteria dalam penyusunan bahan ajar tersebut (S. Nasution, 1993: 69). Kriteria kualitas bahan ajar yang ideal dikemukakan sebagai berikut:

- a. Valid dan bermakna, artinya bahan ajar harus menggambarkan pengetahuan mutakhir, berupa konsep prinsip, ide pokok, generalisasi, dan sistem pikiran yang lebih permanen, walaupun mungkin mengalami perubahan.
- b. Relevan dengan kenyataan sosial dan kultural. Hal ini diharapkan membuat mahasiswa lebih mampu memahami lingkungan sekitar.
- c. Mengandung keseimbangan antara keluasan dan kedalaman. Bahan yang luas cenderung dipelajari secara dangkal, sedangkan sesuatu yang dipelajari secara mendalam, bahannya biasanya sempit. Keduanya dapat dikombinasikan apabila pelajaran dipusatkan pada bidang-bidang tertentu yang mengandung prinsip-prinsip, konsep dan ide pokok yang luas sehingga kedalaman pelajaran dalam bidang-bidang terbatas membuka kemungkinan untuk memahami bidang-bidang yang lain.
- d. Mencakup berbagai ragam tujuan berupa pengetahuan, sikap, keterampilan, berpikir, dan kebiasaan.
- e. Dapat disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa untuk mempelajarinya dan dapat dihubungkan dengan pengalamannya.
- f. Sesuai dengan kebutuhan dan minat mahasiswa.

Selanjutnya, Forcier (2005: 290) menyatakan bahwa produk bahan ajar berbasis *e-Learning* harus dinilai validitasnya dengan kriteria yang telah ditentukan. Berikut ini akan dinyatakan kriteria penilaian validitasnya bahan ajar *e-Learning*, yaitu:

a. Dokumentasi

Indikator kriteria penilaian validitas bahan ajar *e-Learning* aspek dokumentasi mencakup:

- 1) Tuntunan penggunaan bahan ajar, ada dan jelas.
- 2) Instruksi harus jelas dan mudah dibaca.
- 3) Tujuan bahan ajar harus jelas.
- 4) Terdapat rencana pembelajaran atau aktifitas belajar.
- 5) Terdapat sumber materi yang lain.

b. Kemudahan penggunaan

Indikator kriteria penilaian validitas bahan ajar *e-Learning* aspek kemudahan penggunaan mencakup:

- 1) *Web* dapat digunakan oleh setiap orang tanpa memandang pengetahuan yang dimiliki oleh pengguna.
- 2) *Web* tidak berpotensi *error* dalam periode tertentu.
- 3) Terdapat rencana pembelajaran atau aktivitas belajar.
- 4) Terdapat sumber materi.
- 5) Mahasiswa dapat mengakses web dengan mudah tanpa menunggu instruksi dosen.

c. Isi/ muatan

Indikator kriteria penilaian validitas bahan ajar *e-Learning* aspek isi/ muatan penggunaan mencakup:

- 1) Muatan sesuai dengan silabus.

- 2) Muatan yang ditulis dalam *web* akurat.
- 3) Tidak terdapat diskriminasi umur, gender, ras dan suku.
- 4) Kemenarikan presentasi muatan.
- 5) Tidak terdapat banyak kesalahan tanda baca dan susunan kata.

d. Tampilan

Indikator kriteria penilaian validitas bahan ajar *e-Learning* aspek tampilan mencakup:

- 1) Tujuan dan tampilan web sesuai.
- 2) Penggunaan gambar yang efektif.
- 3) Kunci jawaban tersedia dan jelas.
- 4) Terdapat respon yang jelas untuk jawaban-jawaban yang salah.

e. Keberagaman pengguna

Indikator kriteria penilaian validitas bahan ajar *e-Learning* aspek keberagaman pengguna mencakup:

- 1) Program dapat dijalankan dengan berbagai variasi.
- 2) Pengguna dapat mengatur tingkat kecepatan presentasi.
- 3) Pengguna dapat mengontrol susunan pembelajaran.
- 4) Pengguna dapat mengatur tingkat kesulitan.
- 5) Pengguna dapat melihat informasi sebelumnya.
- 6) Pengunjung dapat keluar dan masuk web dengan cepat.
- 7) Instruksi pada tutorial harus jelas.

f. Koleksi data

Indikator kriteria penilaian validitas bahan ajar *e-Learning* aspek koleksi data mencakup:

- 1) Koleksi data dan sistem pengaturan mudah digunakan.
- 2) Data dari mahasiswa dapat diubah menjadi kesimpulan.
- 3) Keamanan data mahasiswa terjamin.

Pada penelitian ini, penilaian bahan ajar wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* yang dikembangkan dengan menggunakan kriteria kualitas bahan ajar yang dikemukakan oleh Forcier.

F. Teori Model *Project-Based Learning*

1. Pengertian Model *Project-Based Learning*

Project-based learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan berdasarkan pengalaman mahasiswa dalam beraktifitas secara nyata. *Project-based learning* dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan mahasiswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Warsono dan Hariyanto (2012: 153) mendefinisikan *project-based learning* sebagai suatu model pembelajaran yang mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan mahasiswa, atau dengan suatu proyek.

Abidin (2014: 167) menyatakan bahwa *project-based learning* adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan mahasiswa dalam proses

pembelajaran melalui kegiatan untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Hal tersebut, sejalan dengan pendapat Thomas (dalam Wena Made, 2009: 144) menyatakan bahwa kerja proyek memuat tugas-tugas kompleks yang berdasarkan pada pertanyaan-pertanyaan dan permasalahan yang menantang, dan menuntut siswa untuk dapat merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan mahasiswa bekerja secara mandiri.

Selanjutnya, Ward dan Stepien (dalam Ngalimun, 2013: 89) mendefinisikan *project-based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan mahasiswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga mahasiswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut, sekaligus bisa memiliki kemampuan keterampilan memecahkan masalah. Model *project-based learning* dipandang sebagai salah satu model penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong mahasiswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide-ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada ide-ide orang lain, merupakan suatu bentuk pengalaman pemberdayaan pengetahuan (*meaning making process*). Selain itu, siswa juga untuk mengalami tahap pembelajaran yang disebut sebagai *interactive research cycle* yang terdiri dari tahap pertanyaan, perencanaan, pengumpulan data, mensintesis pengetahuan, dan evaluasi.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model *project-based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal pengumpulan dan pengintegrasian pengetahuan berdasarkan pengalaman mahasiswa melalui kegiatan proyek dengan tahap-tahap metode ilmiah.

2. Karakteristik Model *Project-Based Learning*

Setiap model pembelajaran, memiliki karakteristik masing-masing untuk membedakan model yang satu dengan model yang lain. Wena Made (2012: 145) menyatakan model *project-based learning* mempunyai beberapa karakteristik, yaitu:

- a. Keterpusatan (*centrality*). Proyek pada model *project-based learning* adalah pusat atau inti kurikulum, bukan pelengkap kurikulum ,didalam pembelajaran proyek adalah strategi pembelajaran, mahasiswa mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek. Model *project-based learning* merupakan pusat pembelajaran, dimana mahasiswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karna itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran dikelas.
- b. Pertanyaan atau pendorong (*driving question*). Proyek pada model *project-based learning* adalah berfokus pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong pelajar, konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin.

- c. Investigasi konstruktif (*constructive investigation*). Proyek pada model *project-based learning* melibatkan pelajaran dalam investigasi konstruktif dapat berupa desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discovery* akan tetapi aktivitas inti dari proyek ini harus meliputi transformasi dan konstruksi pengetahuan.
- d. Otonomi pebelajar (*autonomy*). Lebih mengutamakan otonomi, pilihan waktu kerja dan tanggung jawab pelajaran terhadap proyek.
- e. Realistis (*realism*). Pembelajaran berbasis proyek melibatkan tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik bukan simulative dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan dilapangan yang sesungguhnya.

3. Sintaks Model Project-Based Learning

Sintaks model *project-based learning* meliputi: (1) Penentuan proyek, (2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, (3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, (4) Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring dosen, (5) Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek, (6) Evaluasi proses dan hasil proyek (Hosnan, 2014: 325). Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Kurzel dan Rath (2007: 505) menyatakan *sintaks* model *project-based learning* terdiri dari tujuh langkah, yaitu:

- a. Menampilkan masalah untuk dipecahkan dan menetapkan tujuan (*good description*).

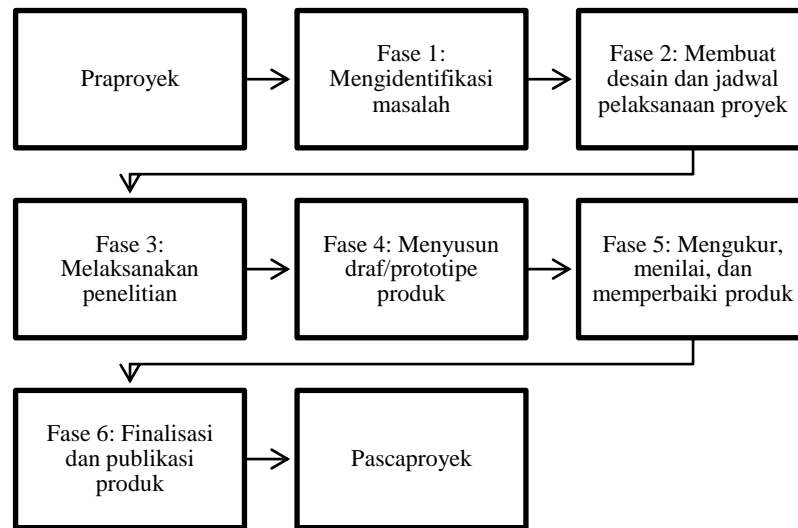
- b. Menentukan kriteria memecahkan masalah solusi, dan menentukan fokus dan kemampuan apa yang akan dicapai (*specify criteria*).
- c. Menentukan pengetahuan atau konsep yang dibutuhkan dan mencari informasi kepada ahli (*background knowledge*).
- d. Menentukan generalisasi konsep dan menyusun hipotesis (*generate ideas*).
- e. Mencari dan mengimplementasikan solusi serta membandingkannya dengan solusi lain (*implement solution*).
- f. Mengevaluasi seluruh proses pembelajaran mulai dan proses, solusi, dan produk (*reflect*).
- g. Menyusun konsep, menggeneralisasi fakta dan pengetahuan menjadi teori (*Generalize*)

Abidin (2014: 172-173) membagi sintaks model *project-based learning* sebagai berikut:

- a. Praproyek. Dosen merancang deskripsi proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber belajar, dan menyiapkan kondisi perkuliahan.
- b. Fase 1: Mengidentifikasi masalah. Mahasiswa melakukan pengamatan terhadap objek tertentu, mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan.
- c. Fase 2: Membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek. Mahasiswa secara kolaboratif dengan anggota kelompok ataupun dosen untuk merancang proyek, menentukan penjadwalan, dan melakukan aktivitas persiapan lainnya.

- d. Fase 3: Melaksanakan penelitian. Mahasiswa melaksanakan kegiatan penelitian awal dengan mengumpulkan data dan selanjutnya menganalisis data.
- e. Fase 4: Menyusun draf/*prototipe* produk. Mahasiswa mulai membuat produk awal sebagaimana rencana dan hasil penelitian yang dilakukan.
- f. Fase 5: Mengukur, menilai, dan memperbaiki produk. Mahasiswa melihat kembali produk awal yang dibuat, mencari kelemahan, dan memperbaiki produk tersebut dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain ataupun pendapat dosen.
- g. Fase 6: Finalisasi dan publikasi produk. Mahasiswa melakukan finalisasi produk. Setelah diyakini sesuai dengan harapan, produk dipublikasikan.
- h. Pascaproyek. Dosen menilai, memberikan penguatan, masukan, dan saran perbaikan atas produk yang telah dihasilkan mahasiswa.

Selanjutnya, sintaks *model project-based learning* tersebut, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. 1 Sintaks model *Project-Based Learning* (Abidin, 2014: 172)

4. Keunggulan Model *Project-Based Learning*

Moursund (dalam Wena Made 2012: 147) menguraikan keunggulan model *project-based learning* sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (*increased motivation*), terbukti dari beberapa laporan penelitian tentang model *project-based learning* yang menyatakan bahwa mahasiswa sangat tekun, berusaha keras untuk menyelesaikan proyek, mahasiswa merasa lebih bergairah dalam pembelajaran.
- b. Lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat mahasiswa lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang bersifat kompleks (*increased problem-solving ability*).

- c. Keterampilan mahasiswa untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat (*improved library research skills*).
- d. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan mahasiswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi (*increased collaboration*)
- e. Memberikan kepada mahasiswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas (*increased resource-management skills*)

Selanjutnya, Dimiyati dan Mujiono (2013:42) menyatakan keunggulan model *project-based learning*, yakni:

- a. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- b. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- c. Membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
- d. Meningkatkan kolaborasi.
- e. Mendorong mahasiswa untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar.

G. Model Pengembangan Bahan Ajar

Model pengembangan merupakan proses desain konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan (Sugiarta, 2007: 11). Pendapat tersebut, sejalan dengan yang dikemukakan Sudjana (2001: 92) bahwa dalam melaksanakan pengembangan bahan ajar diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Sehubungan dengan itu, ada beberapa model pengembangan bahan ajar, antara lain: model Kemp, model Dick dan Carey, dan Borg dan Gall. Secara singkat, diuraikan sebagai berikut.

1. Pengembangan Bahan Ajar Model Kemp

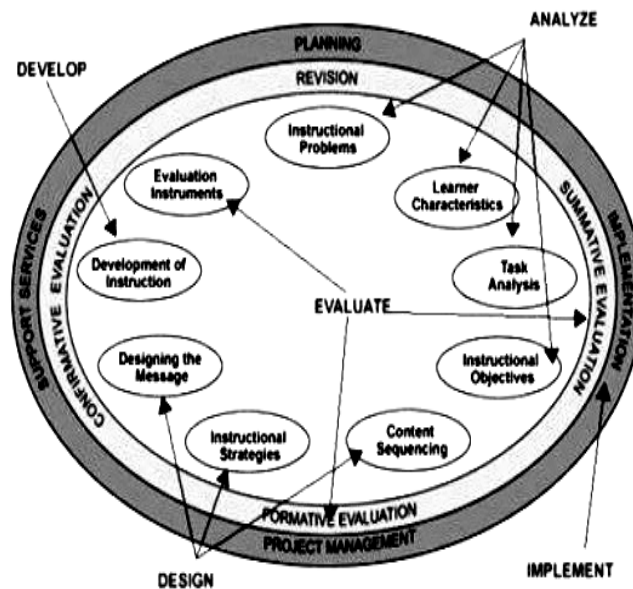
Pengembangan bahan ajar merupakan suatu lingkaran yang berkelanjutan. Namun, karena kurikulum yang berlaku secara nasional di Indonesia dan berorientasi pada tujuan, proses pengembangan itu dimulai dari tujuan (Kemp, 2004: 21). Model pengembangan bahan ajar yang dikembangkan oleh Kemp, tujuan pembelajaran bukanlah hal pertama yang harus ditentukan ketika menyusun perencanaan pembelajaran. Prabowo dan Nurmaliyah (2010: 17) mengemukakan bahwa perencanaan pembelajaran dikembangkan mulai dari identifikasi masalah pembelajaran, kemudian dilakukan analisis karakteristik mahasiswa, analisis tugas, dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran, pendosentan isi materi, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, membuat desain pesan, mengembangkan pembelajaran, dan terakhir adalah mengevaluasi instrumen. Keseluruhan proses tersebut, harus dilakukan evaluasi. Proses evaluasi kemudian dijadikan dasar sebagai

proses revisi atau perbaikan. Berbagai proses tersebut juga membutuhkan layanan pendukung dan implementasi dari manajemen proyek. Kemp dan Morrison (2004: 29) mengemukakan langkah-langkah utama dari pengembangan bahan ajar. Langkah-langkah tersebut dikemukakan sebagai berikut.

- a. Menentukan tujuan dan daftar topik, menetapkan tujuan umum untuk pembelajaran tiap topiknya (*goal topic and general purpose*).
- b. Menganalisis karakteristik mahasiswa, untuk siapa pembelajaran tersebut didesain (*learning characteristic*).
- c. Menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan syarat dampaknya dapat dijadikan tolak ukur perilaku mahasiswa (*learning objective*).
- d. Menentukan isi materi pelajaran yang dapat mendukung tiap tujuan pengembangan penilaian awal untuk menentukan latar belakang mahasiswa dan pemberian level pengetahuan terhadap suatu topik (*subject content*).
- e. Menganalisis pengetahuan awal mahasiswa dalam memenuhi prasyarat belajar yang dituntut untuk mengikuti program pembelajaran yang akan dilaksanakan (*pre-assesment*).
- f. Memilih aktivitas dan sumber pembelajaran yang menyenangkan atau menentukan strategi pembelajaran, jadi mahasiswa akan mudah menyelesaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan (*teaching/ learning activities resources*).

- g. Mengkoordinasi dukungan pelayanan atau sarana penunjang yang meliputi personalia, fasilitas-fasilitas, perlengkapan, dan jadwal untuk melaksanakan rencana pembelajaran (*support service*)
- h. Mengevaluasi pembelajaran mahasiswa dengan syarat mereka menyelesaikan pembelajaran serta melihat kesalahan-kesalahan dan peninjauan kembali beberapa tahapan dari perencanaan yang membutuhkan perbaikan yang terus menerus, evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (*evaluation*)

Selanjutnya, hubungan antara langkah-langkah tersebut, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Pengembang Bahan Ajar Model Kemp
(Kemp dan Morrison, 2004 : 29)

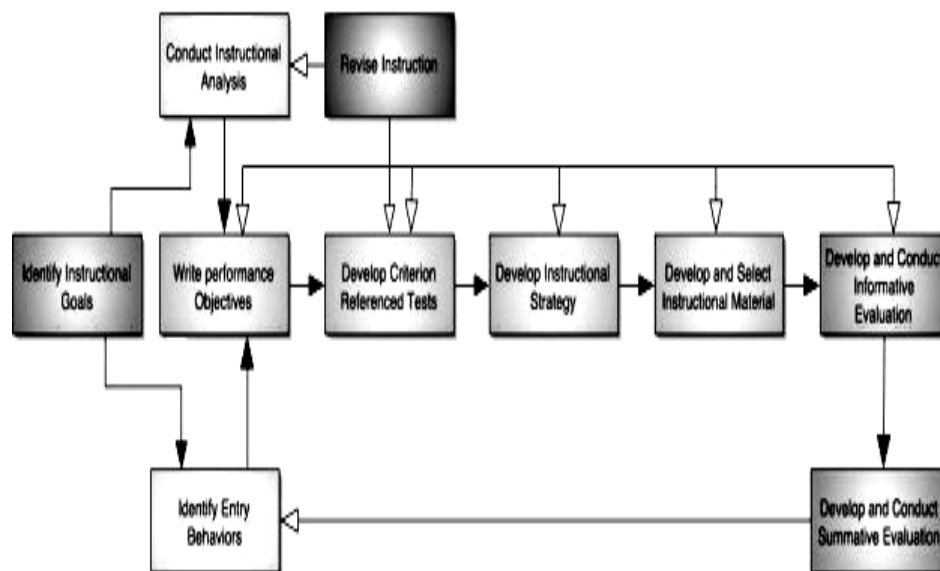
2. Pengembangan Bahan Ajar Model Dick dan Carey

Model pengembangan bahan ajar yang dikembangkan oleh Dick dan Carey berdasarkan penggunaan pendekatan sistem terhadap komponen-komponen dasar desain pembelajaran yang meliputi analisis desain pengembangan, implementasi dan evaluasi (Trianto, 2012: 61). Model pengembangan ini ada kemiripan dengan model yang dikembangkan Kemp, tetapi ditambah dengan komponen melaksanakan analisis pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perencanaan tersebut. Dick dan Carey (2009: 6-8) mengemukakan langkah-langkah pengembangan bahan ajar sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran (*conducting instructional analysis*).
- b. Melakukan analisis instruksional (*conducting instructional analysis*).
- c. Menganalisis karakteristik mahasiswa dan konteks pembelajaran (*identifying entry behaviors and characteristics*).
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus pembelajaran (*writing performance objective*).
- e. Mengembangkan instrumen penilaian (*developing criterion-referenced test*).
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran (*developing instructional strategy*).
- g. Mengembangkan dan memilih bahan ajar (*developing and selecting instruction*).

- h. Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif (*designing and conducting formative*).
- i. Melakukan revisi terhadap program pembelajaran (*revising instruction*).
- j. Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif (*designing and conducting formative evaluation*).

Selanjutnya, hubungan antara langkah-langkah tersebut, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.3 Pengembang Bahan Ajar Model Dick dan Carey, (Dick dan Carey, 2009: 1)

3. Pengembangan Bahan Ajar Model Borg dan Gall

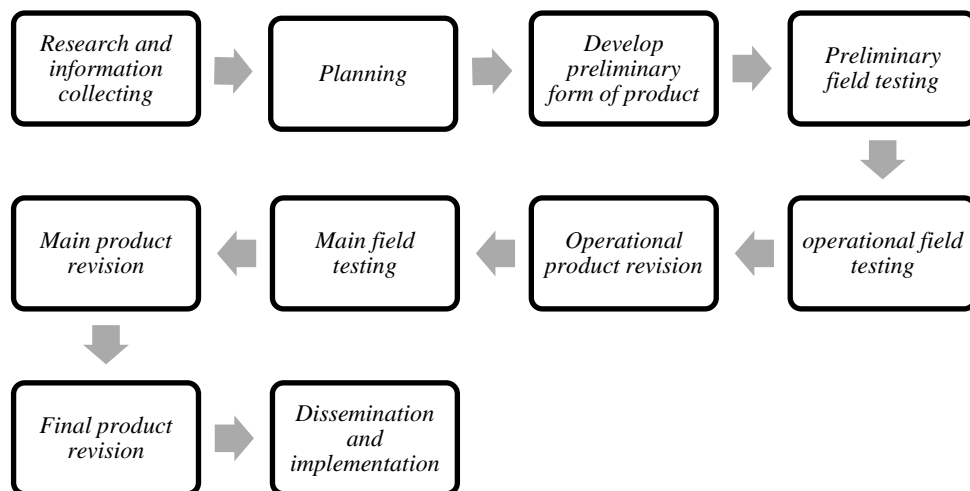
Pengembangan bahan ajar adalah proses pemilihan, adaptasi, dan pembuatan bahan ajar berdasarkan kerangka acuan tertentu. Borg dan Gall (2003: 571)

mengemukakan bahwa pengembangan bahan ajar dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- b. Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
- c. Pengembangan *prototipe* produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.
- d. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba yang dilakukan untuk menguji simulasi penggunaan dan keterbacaan produk yang dikembangkan
- e. Revisi hasil uji coba (*main product revision*). Dilaksanakan memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
- f. Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang diarahkan pada pengujian kepraktisan dan keefektifan produk pengembangan dalam konteks populasi atau skala lebih besar.

- g. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operational product revision*). Menyempurnakan produk hasil uji lapangan.
- h. Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*). Dilaksanakan untuk menguji efisiensi dan efektifitas produk pengembangan.
- i. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
- j. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Langkah ini, tidak dilakukan dalam pengembangan ini, karena produk masih diarahkan pada penyelesaian masalah pada konteks lingkungan tertentu.

Selanjutnya, hubungan antara langkah-langkah tersebut, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.4 Pengembang Bahan Ajar Model Borg dan Gall, (Borg dan Gall, 2003: 571))

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memilih model Borg dan Gall untuk pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning*, karena model Borg dan Gall lebih mengkhususkan untuk mengembangkan bahan ajar dan proses pengembangan tampak lebih rinci, sehingga jelas apa yang harus dilakukan tahap demi tahap, sedangkan model yang lain merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang berarti lebih luas dari pengembangan bahan ajar.

H. Kerangka Pikir

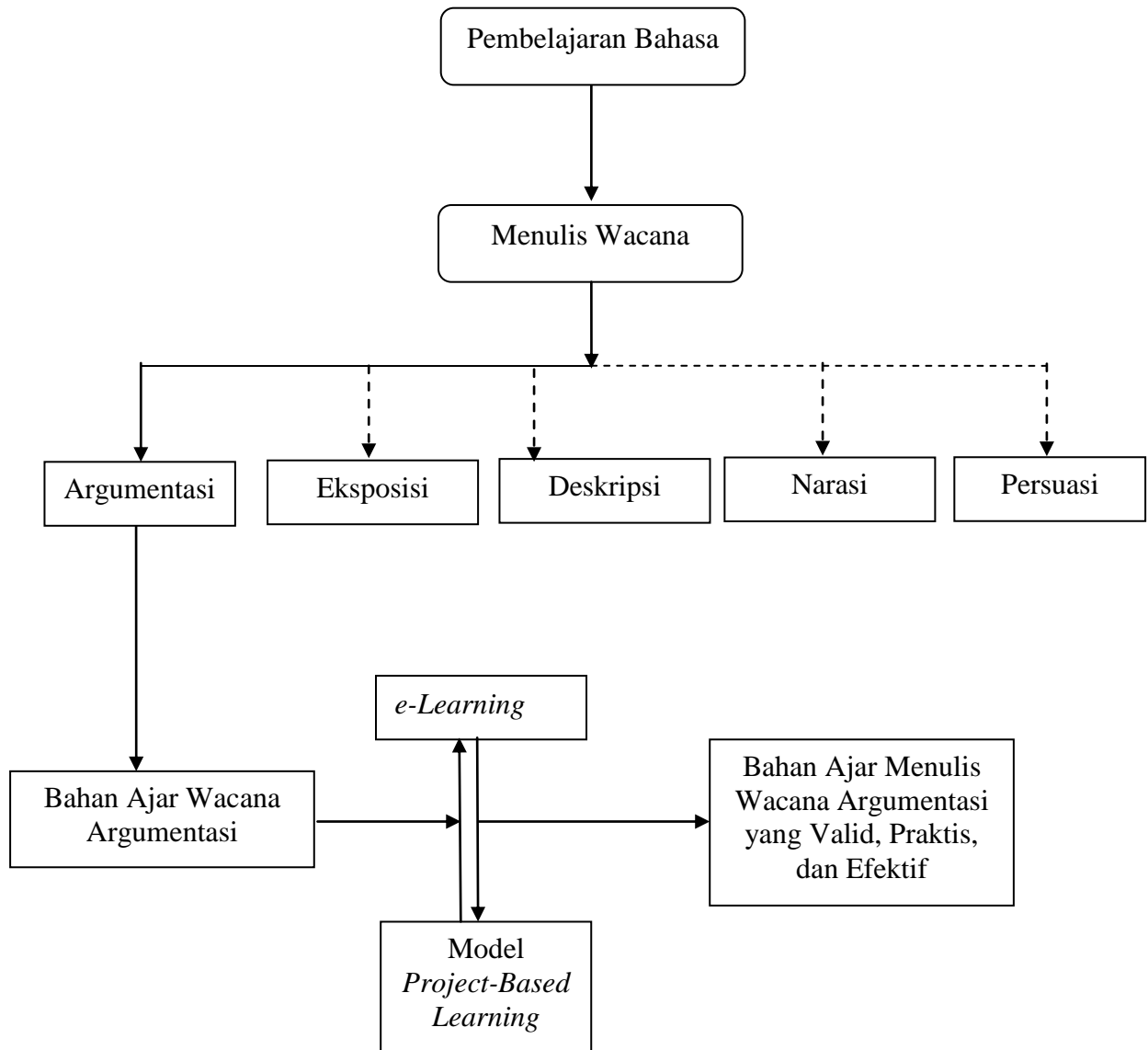
Pembelajaran menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang aktif, produktif, kompleks, dan terpadu yang berupa pengungkapan dan yang diwujudkan secara tertulis. Menulis wacana merupakan salah satu kompetensi dasar dalam mata kuliah pengembangan keterampilan menulis, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Kedosenan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Kompetensi dasar yang tercantum dalam rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah pengembangan keterampilan menulis, menuntut mahasiswa dapat menulis berbagai jenis wacana, salah satunya wacana argumentasi.

Kegiatan menulis wacana argumentasi merupakan kegiatan yang menggunakan proses berpikir. Proses berpikir tersebut, dilakukan dalam dua hal, yakni apa dan bagaimana cara menulis wacana argumentasi. Apa yang ditulis berkaitan dengan gagasan atau materi wacana, sedangkan bagaimana cara menulis berkaitan dengan pengembangan gagasan. Proses penyusunan materi tulisan

dilakukan melalui kegiatan pemilihan topik, pengumpulan bahan, perencanaan penataan tulisan, penetapan tujuan menulis, dan pengembangan gagasan.

Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning*, merupakan bagian terpenting dalam proses belajar menulis wacana, menempati kedudukan yang menentukan keberhasilan belajar mengajar yang berkaitan dengan ketercapaian tujuan pengajaran, serta menentukan kegiatan-kegiatan belajar wacana argumentasi. Bahan ajar pembelajaran wacana argumentasi hendaknya dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif. Salah satu media pembelajaran yang dianggap relevan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* adalah model *project-based learning*. *project-based learning* sebagai suatu model pembelajaran yang mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan mahasiswa, atau dengan suatu proyek.

Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Bahan ajar menulis wacana argumentasi tersebut harus memperhatikan beberapa diantaranya: kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.



Gambar 2. 5 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan pengembangan. Sugiyono (2010: 407) menyatakan bahwa penelitian pengembangan biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*, yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2007: 164). Selanjutnya, menurut Borg dan Gall (2003: 772), penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.

Penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini, adalah untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* yang akan digunakan pada perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 60). Jadi yang dimaksud dengan variabel penelitian dalam penelitian ini adalah segala sesuatu sebagai objek penelitian yang ditetapkan dan dipelajari sehingga memperoleh informasi untuk menarik kesimpulan. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah: pengembangan prototipe bahan ajar ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi, dan keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian. Definisi operasional variabel pada penelitian ini, dikemukakan sebagai berikut.

1. Pengembangan prototipe bahan ajar menulis wacana argumentasi, merupakan berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* merupakan bahan ajar yang dikembangkan dengan model pengembangan

Borg dan Gall yang telah diadaptasi menjadi 10 tahap pengembangan bahan ajar.

2. Kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* merupakan bahan ajar yang menggambarkan pengetahuan mutakhir, berupa konsep prinsip, ide pokok, generalisasi, dan sistem pikiran yang lebih permanen. Kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi, merupakan berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* diperoleh dari hasil validasi ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran, seta desain *e-Learning*.
3. Kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* merupakan bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa untuk menggunakannya dan dapat dihubungkan dengan pengalamannya. Kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi, merupakan berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* diperoleh dari hasil respons mahasiswa pada uji coba lapangan skala besar.
4. Keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* merupakan bahan ajar yang sesuai kebutuhan, minat mahasiswa. Keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi, merupakan berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* diperoleh dari hasil belajar mahasiswa pada uji coba lapangan skala besar.

D. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain pengembangan bahan ajar model Borg dan Gall untuk mengembangkan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*. Dari model penelitian Borg dan Gall, peneliti mengadaptasinya menjadi 10 tahap, yaitu: (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf prototipe, (4) validasi ahli, (5) Revisi hasil validasi ahli, (6) uji coba lapangan skala kecil, (7) revisi uji coba lapangan skala kecil, (8) uji coba lapangan skala besar, (9) revisi uji coba lapangan skala besar, (10) produk akhir pengembangan. Peneliti memilih model Borg dan Gall untuk pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, karena model Borg dan Gall lebih mengkhususkan untuk mengembangkan bahan ajar dan proses pengembangan tampak lebih rinci, sehingga jelas apa yang harus dilakukan tahap demi tahap, sedangkan model yang lain merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang berarti lebih luas dari pengembangan bahan ajar. Prosedur pengembangan bahan ajar model Borg dan Gall digambarkan seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Desain Pengembangan Bahan Model Ajar Borg dan Gall

Desain pengembangan bahan ajar tersebut, diuraikan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Tahap pertama ini dilakukan agar bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project based learning* yang dihasilkan setelah pengembangan dapat bermanfaat dalam pelaksanaan pembelajaran menulis wacana argumentasi. Kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap pengumpulan data, yaitu:

- a. Analisis kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- b. Analisis konteks (latar) penelitian.
- c. Wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa.

2. Perencanaan

Perencanaan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project based learning* dilaksanakan dengan beberapa langkah, yaitu:

- a. Menentukan pengguna bahan ajar.
- b. Menyusun rencana desain *Learning Management System (LMS)*.

- c. Menyusun rencana desain *content* kursus.
- d. Menyusun rencana capaian pembelajaran dan materi pembelajaran.
- e. Menyusun rencana tugas mahasiswa.

3. Pengembangan Draf Prototipe Bahan Ajar

Kegiatan yang akan dilakukan dalam rangka mengembangkan prototipe bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, yaitu:

- a. Desain *Learning Management System (LMS)*.
- b. Desain *content* kursus.
- c. Penulisan materi pembelajaran dan tugas mahasiswa
- d. Mengunggah (*upload*) materi pembelajaran dan tugas mahasiswa pada *Learning Management System (LMS)* yang telah dipasang (*install*) pada internet.

4. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk memvalidasi prototipe bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*. Validasi dilakukan dengan cara meminta pendapat, penilaian, dan saran dari ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran, seta desain *e-Learning*. Tujuan dari uji validasi adalah agar bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, yang dikembangkan memiliki kevalidan untuk digunakan.

5. Revisi Hasil Validasi Ahli

Revisi dilakukan sesuai dengan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi bahan ajar, desain pembelajaran dan desain bahan ajar *e-Learning*. Revisi tersebut menghasilkan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, yang memenuhi kriteria kevalidan. Berdasarkan pendapat para ahli, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* dapat diujicobakan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi.

6. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan dalam bentuk uji coba kelompok terbatas. Pada uji coba lapangan kelompok terbatas, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, diujicobakan kepada 10 orang mahasiswa. Uji coba lapangan skala kecil berfokus pada simulasi penggunaan dan keterbacaan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, belum memperhatikan konteks kepraktisan dan keefektifan.

7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Revisi hasil uji coba lapangan skala kecil dilakukan berdasarkan analisis angket hasil respons mahasiswa. Revisi bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* dilakukan pada aspek-aspek yang belum memiliki kriteria skor maksimal.

8. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* pada tingkat populasi. Pada tahap uji coba lapangan skala besar, uji coba bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, dilaksanakan dengan menggunakan desain eksperimen *one group pretest posttest design*. Pada desain eksperimen ini, sebelum perlakuan (*treatment*) diberikan terlebih dahulu sampel diberi tes awal (*pretest*) dan di akhir perkuliahan sampel diberi tes akhir (*posttest*). Berikut, gambar desain *one group pretest posttest design*.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Gambar 3.2 Desain One Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2010: 111)

Keterangan:

- O₁ : Tes awal (*pretes*)
- O₂ : Tes akhir (*postes*)
- X : Perlakuan (*treatment*)

9. Revisi Hasil Uji Lapangan Skala Besar

Setelah uji coba lapangan skala besar, revisi dilakukan kembali untuk penyempurnaan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*. Revisi dilakukan untuk penyempurnaan akhir bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* untuk digunakan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi. Revisi

dilakukan berdasarkan hasil respons mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah pada uji coba lapangan skala besar.

10. Produk Akhir Pengembangan

Hasil penyempurnaan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* berdasarkan hasil uji lapangan skala besar merupakan produk akhir pengembangan. Produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi.

E. Subjek Uji Coba

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun akademik 2015/2016 dengan subjek uji coba adalah ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran, ahli desain bahan ajar *e-Learning*, dosen pengampu mata kuliah, dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Kriteria setiap subjek coba dalam pengembangan ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran

Ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran dalam pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *Project Based Learning* berdasarkan pada kriteria berikut.

- a. Memiliki latar belakang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

- b. Menguasai bidang keilmuan dan pengalaman dalam mengajarkan bidang keilmuan tersebut, bidang keilmuan ini adalah dalam bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut, ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran yang ditentukan dalam pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, adalah dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar.

2. Ahli Desain *e-Learning*

Ahli desain *e-Learning* dalam pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, berdasarkan pada kriteria berikut.

- a. Memiliki latar belakang pendidikan di bidang teknologi pembelajaran.
- b. Memiliki keahlian tentang merancang atau mendesain bahan ajar *e-Learning*.

Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut, ahli desain bahan ajar *e-Learning* yang ditentukan dalam pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, adalah dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

4. Dosen Pengampu Mata Kuliah

Penetapan dosen pengampu mata kuliah pengembangan keterampilan menulis sebagai subjek coba, berdasarkan atas pertimbangan-pertimbangan berikut:

- a. Dosen pengampu mata kuliah secara langsung akan menggunakan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*.
- b. Dosen pengampu mata kuliah menguasai penuh tentang karakteristik mahasiswa, bagaimana mahasiswa belajar dan kesulitan-kesulitan apa yang dihadapi dalam belajar, sehingga bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

5. Mahasiswa

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia akademik 2015/2016 adalah sasaran pengguna bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, yang dikembangkan. Pertimbangan pemilihan sasaran mahasiswa tersebut, karena dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia terdapat mata kuliah dasar keterampilan menulis dan pengembangan keterampilan menulis.

F. Data dan Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah bahan ajar mata kuliah pengembangan keterampilan menulis, Kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar, dan rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah pengembangan keterampilan menulis. Selain itu, Sumber data

dalam penelitian ini juga diperoleh dari ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran, ahli desain *e-Learning*, dosen pengampu mata kuliah, dan mahasiswa.

Data pada penelitian ini adalah hasil validasi ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran, ahli desain bahan ajar *e-Learning*, hasil respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dan hasil belajar menulis wacana argumentasi dengan menggunakan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*.

G. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau yang dianggap atau anggapan, atau suatu fakta yang digambarkan dengan angka, simbol dan kode (Hasan, 2006: 19). Instrumen dan teknik pengumpulan data pada penelitian ini, diuraikan sebagai berikut.

1. Lembar Validasi Bahan Ajar

Lembar validasi bahan ajar digunakan untuk memperoleh informasi tentang kevalidan bahan ajar berdasarkan pendapat, penilaian, dan saran dari isi/materi dan ahli desain bahan ajar *e-Learning*. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi bahan ajar yang telah dikembangkan. Pada lembar validasi bahan ajar, validator menuliskan penilaian terhadap bahan ajar. Penilaian terdiri atas 4 kategori, yaitu sangat kurang baik (nilai 1), kurang baik (nilai 2), baik (nilai 3), dan baik sekali (nilai 4).

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2002: 128). Pada penelitian ini, angket yang digunakan, yaitu:

a. Angket respons mahasiswa

Angket respons mahasiswa terhadap penggunaan ajar bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, disusun dalam bentuk angket tertutup. Jawaban-jawaban pertanyaan angket respons mahasiswa mengacu pada skala *Guttman*, jawaban diberi skor 1 (setuju) dan 2 (tidak setuju). Teknik yang digunakan untuk memperoleh data respons mahasiswa adalah membagikan angket mahasiswa pada uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Data yang diperoleh dari angket respons mahasiswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan perbaikan/revisi bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*

b. Angket respons dosen

Angket respons mahasiswa terhadap penggunaan ajar bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, disusun dalam bentuk angket terbuka. Jawaban-jawaban pertanyaan angket respons dosen memberi kesempatan kepada dosen untuk menjawab sesuai dengan pendapatnya. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data respons mahasiswa

adalah membagikan angket mahasiswa pada uji coba lapangan untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Data yang diperoleh dari angket respons dosen digunakan untuk perbaikan/revisi bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*.

3. Tes menulis wacana argumentasi

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2002: 127). Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam wacana argumentasi, peneliti perlu menyusun tes yang berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tes tersebut diberikan pada mahasiswa pada akhir pembelajaran. Penilaian hasil tes menulis wacana argumentasi dengan pedoman penilaian skala interval, kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik inferensial.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar (Tanzeh, 2010: 69). Data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian, selanjutnya dianalisis secara kuantitatif untuk kevalidan, kepraktisan dan keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*. Berikut ini, diuraikan tentang analisis data tersebut.

1. Analisis data kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*

Data kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan desain pembelajaran serta desain *e-Learning*. Analisis data kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* menurut Nurdin (2007) adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan rekapitulasi hasil penilaian ahli ke dalam tabel yang meliputi:
 - (a) kriteria (A_i), (b) indikator (K_i), (c) hasil penilaian validator (V_{ji});
- b. Mencari rata-rata hasil penilaian ahli untuk setiap kriteria dengan rumus:

$$\bar{K}_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{n}$$

Keterangan:

\bar{K}_i = rata-rata kriteria ke-i

V_{ji} = skor hasil penilaian terhadap kriteria ke-i oleh penilai ke-j

n = banyaknya penilai

- c. Mencari rata-rata tiap aspek dengan rumus:

$$\bar{A}_i = \frac{\sum_{j=1}^n \bar{K}_{ij}}{n}, \text{ dengan:}$$

\bar{A}_i = rata-rata aspek ke-i

\bar{K}_{ji} = rata-rata untuk aspek ke-i kriteria ke-j

n = banyaknya kriteria dalam aspek ke-i

- d. Mencari rata-rata total (\bar{X}) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{A}_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata total

\bar{A}_i = rata-rata kriteria ke-i

n = banyaknya indikator

- e. Menentukan kategori validitas setiap kriteria \bar{K}_i , rata-rata indikator \bar{A}_i atau rata-rata total \bar{X} dengan kategori validasi yang telah ditetapkan.
- f. Kategori validitas bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* (Nurdin, 2007) adalah sebagai berikut:

$3,5 \leq M \leq 4$ (Sangat valid)

$2,5 \leq M < 3,5$ (Valid)

$1,5 \leq M < 2,5$ (Cukup valid)

$M < 1,5$ (Tidak valid)

$M = \bar{K}_i$ (untuk mencari validitas setiap indikator)

$M = \bar{A}_i$ (untuk mencari validitas setiap kriteria)

$M = \bar{X}$ (untuk mencari validitas keseluruhan kriteria)

Kriteria kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, pada penelitian ini, adalah apabila nilai rata-rata validitas untuk keseluruhan kriteria minimal berada pada kategori valid dan nilai validitas untuk setiap kriteria minimal berada dalam kategori cukup valid.

Jika tidak memenuhi kriteria tersebut, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran dari para validator atau dengan melihat kembali aspek-aspek yang nilainya kurang.

2. Analisis data kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*

Data kepraktisan bahan ajar berbasis *e-Learning* diperoleh dari angket respons mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dan bahan ajar *e-Learning* menulis wacana argumentasi dengan model *project-based learning*, pada uji coba lapangan. Analisis data kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* menurut Nurdin (2007) adalah sebagai berikut:

- a) Menghitung frekuensi mahasiswa yang memberi respons sesuai dengan butir angket yang ditanyakan.
- b) Menghitung persentase mahasiswa yang memberi respons sesuai dengan butir angket yang ditanyakan.
- c) Menghitung rata-rata total persentase (\bar{X}) respons mahasiswa dari keseluruhan butir angket yang ditanyakan.
- d) Rata-rata total (\bar{X}) respons mahasiswa dari keseluruhan butir angket yang ditanyakan didistribusikan pada kategori kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*.
- e) Kategori kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* (Sugiyono, 2010) adalah sebagai berikut.

86% - 100 %	(Sangat praktis)
76 %- 85%	(Praktis)
56%- 75%	(Cukup praktis)
≤ 55%	(Kurang praktis)

f) Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk digunakan pada pembelajaran menulis wacana argumentasi apabila rata-rata persentase respons dosen respons mahasiswa minimal berada rentang (76 %- 85%). Jika tidak memenuhi kriteria tersebut, maka perlu dilakukan revisi.

3. Analisis data keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*

Data keefektifan bahan ajar berbasis *e-Learning* diperoleh dari hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest*. Data tentang hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest*, selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Langkah-langkah analisis statistik deskriptif dan inferensial, diuraikan berikut ini.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Langkah-langkah menganalisis data secara statistik deskriptif sebagai berikut:

- a. Membuat tabulasi hasil belajar menulis wacana argumentasi.
- b. Menghitung persentase hasil belajar menulis wacana argumentasi tiap mahasiswa dengan menggunakan program komputer SPSS 22.0 *for Windows*.
- c. Menyusun distribusi frekuensi, persentase, serta kategori hasil belajar menulis wacana argumentasi.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan program komputer SPSS 22.0 *for Windows*, dengan penghitungan *lilliefors (Kolmogorov-Smirnov)*. Dengan ketentuan, jika $P > 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima. Artinya, data yang diperoleh dinyatakan normal. Sebaliknya, jika $P < 0,05$, maka H_0 dinyatakan ditolak. Artinya, data atau sebaran skor variabel penelitian dinyatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data yang diuji dalam sebuah penelitian itu merupakan data yang homogen atau tidak. Apabila homogenitas terpenuhi, maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisa data lanjutan, apabila tidak, maka harus ada pembetulan-pembetulan metodologis. Uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan program komputer SPSS 22.0 *for Windows*, dengan penghitungan *homogeneity of variance test*. Dengan ketentuan, jika $P > 0,05$, maka

hipotesis nol (H_0) diterima. Artinya, data yang uji dinyatakan homogen jika $P > 0,05$, Sebaliknya, jika $P < 0,05$, maka H_0 dinyatakan tidak homogen.

c. Uji *t-test*

Uji *t-test* digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua distribusi data. Uji *t-test* dilakukan dengan menggunakan program komputer SPSS 22.0 for Windows. Nilai *t-test* yang diharapkan adalah nilai *t* yang signifikan, yaitu harga *t* empirik (yang kita kenal dengan *t* hitung) lebih besar atau lebih dari *t* teoritik (*t* tabel). Namun untuk memeriksa *t* tabel kita harus mengetahui derajat kebebasannya (*db*) terlebih dahulu. Sedangkan rumus yang digunakan untuk mencari *db* adalah, $db = N - 2$, dan jika *t* hitung $>$ *t* tabel berarti ada signifikansi antar varian, yang artinya ada perbedaan/pengaruh antara hasil belajar menulis wacana argumentasi sebelum menggunakan bahan ajar *e-Learning* menulis wacana argumentasi dengan model *project-based learning*, pada *pretest* dan setelah menggunakan bahan ajar *e-Learning* menulis wacana argumentasi dengan model *Project Based Learning* pada *posttest*.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis, yaitu: Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar (H_1). Rumusan hipotesis diuji dengan menggunakan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut: Hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai $t_{hitung} \geq$ nilai t_{tabel} . Sebaliknya, H_1 ditolak apabila

nilai $t_{\text{hitung}} < \text{nilai } t_{\text{tabel}}$. Dengan kata lain, hipotesis diterima apabila nilai

$t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan 0,05%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini, disajikan deskripsi gambaran umum lokasi penelitian hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar. Hasil penelitian dan dan pembahasan hasil penelitian dideskripsikan sebagai berikut.

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Gambaran umum lokasi penelitian meliputi: visi misi, tujuan, kurikulum, dan sarana serta prasarana pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Gambaran umum lokasi penelitian, dideskripsikan sebagai berikut:

1. Visi Misi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar berdiri sejak Tanggal 22 Mei 1986 dengan alamat kampus di jalan Sultan Alauddin No.259, Makassar, Sulawesi Selatan. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas muhammadiyah Makassar memiliki visi pada tahun 2024, mewujudkan program studi berkarakter islami yang terpercaya,

unggul dan kerjasama baik regional, nasional, dan internasional di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia melalui penguatan tri dharma perguruan tinggi.

Selanjutnya, misi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar adalah: (a) menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berbasis kompetensi yang terintegrasi dengan Al Islam Kemuhammadiyaan, (b) menyelenggarakan proses pembelajaran berbasis penelitian dalam bidang pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, dan (c) mengembangkan jaringan kerjasama dengan berbagai lembaga pendidikan, pemerintah kabupaten/kota, baik lokal, regional, nasional, maupun internasional dalam rangka penyelenggaraan pengabdian masyarakat.

2. Kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Mengembang visi, misi, sasaran dan tujuan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan menyesuaikan tuntutan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka kurikulum yang diberlakukan dalam penyelenggaraan pendidikan mempunyai substansi ke arah bidang pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dibutuhkan di era teknologi informasi dan pasar bebas saat ini. Kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar berpedoman pada kurikulum Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) terdiri dari 71 mata kuliah dengan jumlah 153 SKS.

Penyiapan kurikulum diarahkan untuk membentuk sarjana yang memiliki *skill* atau keahlian dalam pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan terampil mengembangkan diri sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain hal tersebut, kurikulum diharapkan menghasilkan lulusan yang memiliki penguasaan dan keterampilan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dengan didukung oleh kemampuan bahasa Inggris dan penguasaan atas teknologi pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

3. Sarana dan Prasarana pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Sarana dan prasarana pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia merupakan penunjang akademik, terdiri dari :

- a. Ruang perkuliahan. Ruang perkuliahan berjumlah 40 ruang yang tersebar di Menara Iqra', lantai 2, 3, 4, 5, dan 9. Kapasitas ruangan perkuliahan 40-45 mahasiswa dengan rata-rata luas 64 m^2 , dilengkapi dengan *liquid crystal display (LCD)* yang tidak permanen.
- b. Ruang dosen. Ruang dosen terletak di gedung AB dengan luas 72 m^2 dilengkapi dengan *liquid crystal display (LCD)* yang terpasang permanen, *air conditioning (AC)* dan *area hotspot* dengan jaringan internet berkapasitas 512 kbps.
- c. Perpustakaan. Perpustakaan menyediakan buku-buku yang terkait langsung dengan bidang ilmu Bahasa dan Sastra Indonesia, linguistik, pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, dan hasil penelitian (hasil penelitian dosen dan

hasil penelitian mahasiswa). Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Makassar memiliki luas 120 m² dan perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan memiliki luas 54 m².

- d. Laboratorium komputer. Laboratorium komputer berjumlah dua ruangan, dilengkapi dengan fasilitas internet. Kapasitas masing-masing 30 unit komputer dengan luas 30 m² dan dilengkapi dengan *liquid crystal display (LCD)* yang terpasang permanen dan *air conditioning (AC)*.
- e. Ruang *microteaching*. Ruang *microteaching* merupakan ruangan tempat melaksanakan praktek mengajar (mata kuliah PPL I). Ruang ini dilengkapi fasilitas: dua unit komputer, alat perekam, *warless/micropont*, *liquid crystal display (LCD)*, *air conditioning (AC)*. Kapasitas ruangan ini 25-30 mahasiswa dengan luas 64 m².
- f. Laboratorium Bahasa dan Sastra Indonesia. Laboratorium Bahasa dan Sastra Indonesia merupakan ruangan untuk melatih keterampilan dalam berbahasa sesuai pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Ruang ini, dilengkapi dengan karya-karya sastra mahasiswa. Kapasitas ruangan ini, 25-30 mahasiswa dengan luas 30 m².
- g. Ruang ujian skripsi. Ruang ujian skripsi merupakan ruangan tempat dilaksanakannya ujian skripsi bagi mahasiswa prodi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Ruang ini, difasilitasi *whiteboard* dan *liquid crystal display (LCD)* yang terpasang permanen dan *air conditioning (AC)* dengan luas 32 m².

- h. Ruang administrasi. Ruang administrasi berfungsi untuk pelayanan kepada mahasiswa untuk pengecekan nilai, penginputan nilai, pendaftaran seminar proposal penelitian dan ujian skripsi.
- i. Ruang pimpinan (Ketua dan Sekretaris Program Studi). Ruang pimpinan merupakan ruangan tempat pelayanan konsultasi dosen dan mahasiswa, serta tamu pimpinan. Ruang ini, dilengkapi dengan ruang pertemuan pimpinan dengan staf/pertemuan pimpinan dengan dosen, ruang tamu, *air conditioning* (AC) dan jaringan internet dengan luas 36 m².

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pengembangan Prototipe Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning Model Project-Based Learning*

Penelitian pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning model project-based learning*. Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning model project-based* dikembangkan dengan prosedur pengembangan bahan ajar model Borg dan Gall yang terdiri dari 10 tahap, yakni: pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf prototipe, validasi ahli, revisi hasil validasi ahli, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba lapangan skala kecil, uji coba lapangan, revisi hasil uji lapangan, dan produk akhir pengembangan. Hasil penelitian pada tiap tahap pengembangan tersebut, dideskripsikan sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengumpulan data adalah analisis

kurikulum, analisis konteks (latar) penelitian, dan analisis kebutuhan. Hasil pengumpulan data, diuraikan sebagai berikut:

1) Analisis Kurikulum

Kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar berpedoman pada kurikulum Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) terdiri dari 71 mata kuliah dengan jumlah 153 SKS. Berdasarkan analisis kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, diperoleh informasi bahwa:

- a) Menulis wacana argumentasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang tercantum dalam rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah pengembangan keterampilan menulis.
- b) Mata kuliah pengembangan keterampilan menulis termasuk dalam kelompok mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKK) dengan bobot 3 SKS yang diajarkan pada mahasiswa semester IV.

2) Analisis Konteks (Latar) Penelitian

Analisis konteks (latar) penelitian terkait dengan fasilitas pendukung pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. Berdasarkan analisis konteks (latar) penelitian, dapat disimpulkan bahwa fasilitas yang mendukung pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, diantaranya:

- a) *Hotspot* yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengakses bahan ajar

menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. Pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar terdapat 3 akses *hotspot* dan memiliki sinyal yang kuat, yaitu *unismuh@wifi.id*, *unismuh-fkip-lt-dasar*, dan *fkip_zone2*. Fasilitas *hotspot* tersebut, dapat diakses secara gratis yang melalui jaringan *wireless fidelity (wifi)*.

- b) Laboratorium komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan digunakan yang dapat digunakan untuk menyusun instrumen penelitian, materi bahan ajar, *Learning Management System (LMS)* bahan ajar, dan simulasi penggunaan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*.
- c) Perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Makassar yang dapat digunakan penelusuran literatur untuk penyusunan materi pembelajaran bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*.

3) Analisis Kebutuhan

Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan digunakan untuk menyusun materi pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen dan mahasiswa dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi, diantaranya:

- a) Materi pembelajaran yang dapat mendukung kemantapan logika wacana

argumentasi, argumen dan penalaran wacana argumentasi, topik dan tema wacana argumentasi, struktur dan unsur-unsur wacana argumentasi, kerangka wacana argumentasi, dan metode pengembangan wacana argumentasi.

- b) Model pembelajaran yang mendorong penciptaan lingkungan belajar untuk mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan mahasiswa secara personal dengan masalah kehidupan sehari-hari dengan suatu proyek pembelajaran menulis wacana argumentasi.
- c) Media pembelajaran yang tersambung pada internet melalui perangkat komputer agar mahasiswa dapat memperoleh materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya.

b. Perencanaan

Perencanaan pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, meliputi:

1) Pengguna Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Pengguna bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari tiga macam pengguna, yaitu: dosen, mahasiswa dan tamu. Setiap pengguna yang akan mengakses bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* harus melakukan *login* agar dapat mengakses menu-menu yang telah disediakan. *Login* pengguna tersebut, berguna untuk mengatur hak akses pengguna sesuai dengan kewenangannya yang diatur oleh *administrator*. Untuk melakukan *login* dapat melalui menu *login* yang

terdapat pada halaman utama. Adapun pembagian hak akses pengguna bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Pembagian Hak Akses Pengguna Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

No	Pengguna	Deskripsi Hak Pengguna
1	Dosen	Dosen merupakan pengampu mata kuliah pengembangan keterampilan menulis dan mempunyai hak sebagai <i>administrator</i> pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis <i>e-Learning</i> model <i>project-based learning</i>
2	Mahasiswa	Mahasiswa merupakan partisipan dalam perkuliahan pengembangan keterampilan menulis dan dapat mengakses semua materi pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis <i>e-Learning</i> model <i>project-based learning</i>
3	Tamu	Tamu merupakan pengamat yang memiliki hak akses baca materi pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis <i>e-Learning</i> model <i>project-based learning</i>

2) *Learning Management System (LMS)* Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* didesain menggunakan *software modular object-oriented dynamic learning environment (Moodle)* versi yaitu 3,1 sebagai *Learning Management System (LMS)* dengan tampilan tema *Academy*. Instalasi *software modular object-oriented dynamic learning environment (Moodle)* dilakukan pada *domain hosting* niaga hoster yang mempunyai spesifikasi server CPU 2 x *quad-core intel (R) xeon (R) @ 2,40 GHz*, RAM 32 GB, *network* 1 Gbps, *disk drive setup RAID-10*, dan Sistem operasi *Cloud Linux 6,4*. Spesifikasi *Learning Management System (LMS)* bahan ajar

menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 *Learning Management System (LMS) Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis e-Learning Model Project- Based Learning*

No	Software	Tema	Domain Hosting	Spesifikasi Server	Sistem Operasi
1	<i>Modular object-oriented dynamic learning environment (Moodle) Versi 3.1</i>	<i>Academy</i>	Niaga Hoster	CPU 2 x Quad-Core Intel (R) Xeon (R) @ 2,40 GHz, RAM 32 GB	<i>Cloud Linux 6,4.</i>
2	-	-	-	Network 1 Gbps	-
3	-	-	-	Disk Drive Setup RAID-10	-

3) *Content* Kursus pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning Model Project-Based Learning*

Content kursus bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* didesain berbentuk format topik (*topics format*). Setiap topik terdapat 2 *content* utama, yaitu sumber belajar dan Aktivitas Pembelajaran. *Content* kursus pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3 *Content* Kursus pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning Model Project-Based Learning*

No	Kursus	
	Sumber Belajar	Aktivitas Belajar
1	Indikator Pembelajaran	Kuis
2	Tujuan Pembelajaran	Forum Diskusi

Lanjutan Tabel 4.3

3	Materi Pembelajaran	Tugas Individu
4	-	Tugas Proyek

4) Capaian Pembelajaran dan Materi Pembelajaran Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Capaian pembelajaran dan materi pembelajaran bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dirumuskan berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi. Capaian belajar terdiri dari tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran. Indikator pembelajaran berisi pencapaian belajar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi sedangkan tujuan pembelajaran berisi deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan dicapai oleh mahasiswa setelah berlangsung pembelajaran menulis wacana argumentasi.

Selanjutnya, materi pembelajaran bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari pokok bahasan dan sub pokok bahasan. Berdasarkan analisis kebutuhan, ruang lingkup pokok bahasan materi pembelajaran pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terkait dengan logika wacana argumentasi, argumen dan penalaran wacana argumentasi, topik wacana argumentasi, struktur dan unsur-unsur wacana argumentasi, kerangka wacana argumentasi, dan metode pengembangan wacana argumentasi. Pokok bahasan materi pembelajaran pada bahan ajar menulis

wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dibagi menjadi VI unit.

5) Rencana Tugas Mahasiswa pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Tugas mahasiswa pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari tugas individu, tugas proyek dan kuis. Pengelompokan tugas mahasiswa menjadi tiga jenis berdasarkan karakteristik model *project-based learning* yang mengendaki adanya tugas proyek dalam pembelajaran. Tujuan tugas proyek adalah menuntut mahasiswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendorong mahasiswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal serta adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide-ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada ide-ide orang lain yang merupakan suatu bentuk pengalaman pemberdayaan pengetahuan. Tugas individu dan kuis dikerjakan secara perorangan sedangkan tugas proyek dikerjakan secara berkelompok. Rencana tugas mahasiswa pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Rencana Tugas Mahasiswa pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *project-Based Learning*

No	Obyek Garapan	Jenis Tugas	Deskripsi Luaran Tugas yang Dihasilkan
1	Logika Wacana Argumentasi	- Tugas Individu - Kuis	- Tugas individu dan kuis dibuat dalam bentuk laporan tertulis secara perorangan kemudian di unggah (<i>upload</i>) pada <i>website</i> bahan ajar
2	Argumen dan Penalaran Wacana Argumentasi	- Tugas Individu - Kuis - Tugas Proyek -	

Lanjutan Tabel 4.4

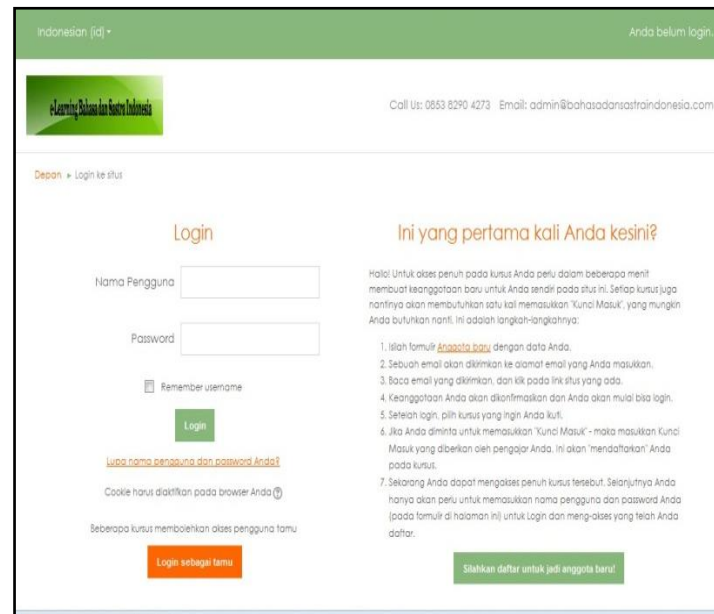
			bahan
3	Topik Wacana Argumentasi	- Tugas Individu - Kuis	ajar menulis wacana
4	Struktur dan Unsur- Unsur Wacana Argumentasi	- Tugas Individu - Kuis - Tugas Proyek - Tugas Proyek	argumentasi berbasis <i>e-Learning</i> dengan model <i>project-based learning</i>
5	Kerangka Wacana Argumentasi	- Tugas Individu - Kuis - Tugas Proyek	- Tugas proyek dibuat dalam bentuk laporan tertulis secara berkelompok yang
6	Metode Pengembangan Wacana Argumentasi	- Tugas Individu - Kuis - Tugas Proyek	terdiri dari 3-5 orang anggota kelompok kemudian mengunggah (<i>upload</i>) pada <i>website</i> bahan ajar bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis <i>e-Learning</i> dengan model <i>project-based learning</i> sesuai batas waktu yang ditentukan.

c. Pengembangan Draf Prototipe Bahan Ajar

Pengembangan draf prototipe bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dilakukan dengan desain *Learning Management System (LMS)*, desain *content* kursus, penulisan materi pembelajaran dan tugas mahasiswa dan mengunggah (*upload*) materi pembelajaran dan tugas mahasiswa pada *Learning Management System (LMS)* yang telah dipasang (*install*) pada internet. Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dapat diakses dengan alamat <http://bahasadansastraindonesia.com>. Hasil pengembangan prototipe bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, diuraikan sebagai berikut:

1) Halaman Depan

Tampilan halaman depan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.

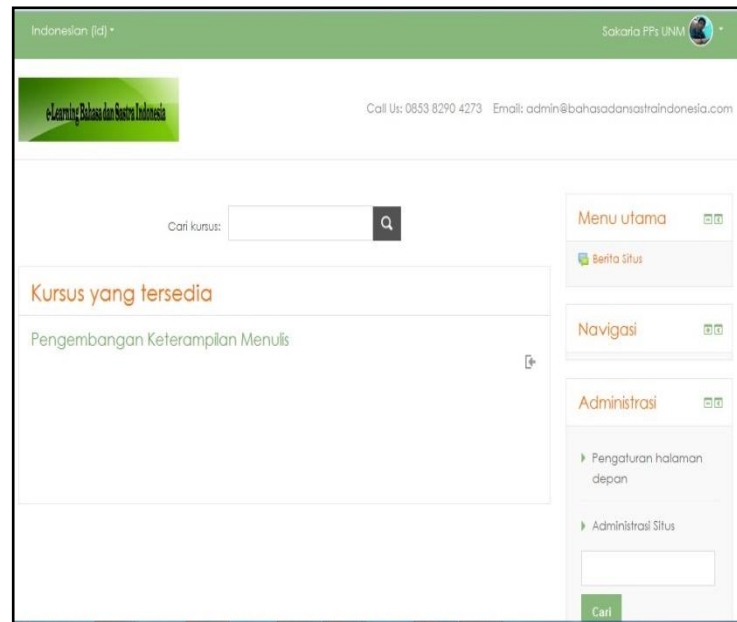


Gambar 4.1 Tampilan Halaman Depan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *E-Learning* Model *Project-Based-Learning*

Gambar 4.1 menunjukkan bahwa halaman depan pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* menggunakan tema *Academy*. Halaman depan dapat dimunculkan saat aplikasi *browser* pada komputer dioperasikan. Untuk mengakses *content* yang terdapat pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, pengguna harus registrasi pada menu daftar anggota baru untuk mendapatkan akun yang berupa *user name* dan *password*, agar bisa *login* menu *login* dan mengakses *content* yang telah disediakan.

2) Halaman Utama

Tampilan halaman utama bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa halaman utama pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* didesain semenarik mungkin sehingga pengguna merasa nyaman dan tertarik untuk menggunakan *website* bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. Pada halaman utama dibuat menu kursus yang tersedia menu utama, navigasi dan administrasi agar memudahkan pengguna (*user*) untuk mengakses *website* bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*.

3) *Content* Kursus

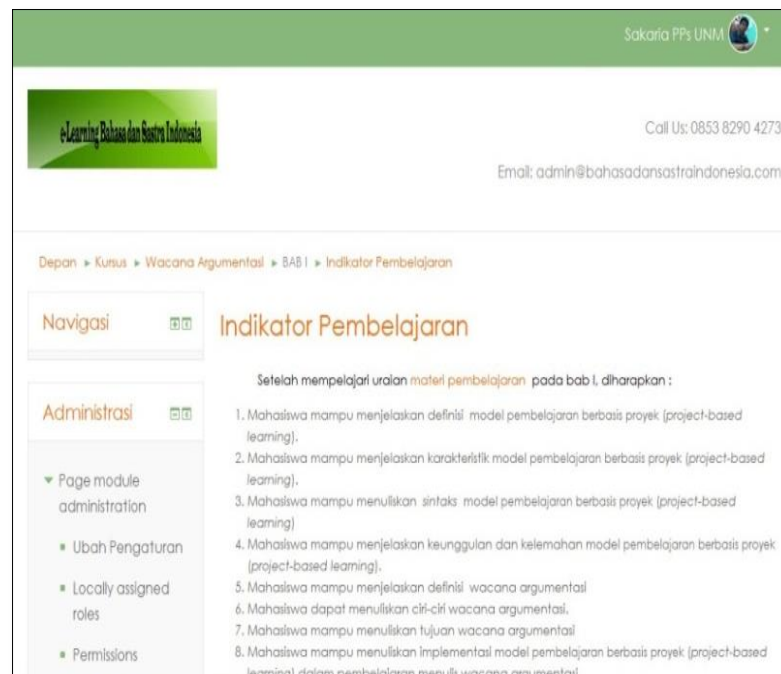
Content kursus pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* didesain berbentuk format topik (*topics format*). Setiap topik terdapat 2 *content* utama, yaitu sumber belajar dan aktivitas belajar. Hasil pengembangan sumber belajar dan aktivitas belajar pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, diuraikan sebagai berikut:

a) Sumber Belajar

Sumber belajar terdiri dari tiga fitur, yaitu: indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran. Fitur-fitur Sumber belajar pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dideskripsikan berikut ini

1) Indikator Pembelajaran

Tampilan fitur indikator pembelajaran pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.3. Tampilan Indikator Pembelajaran Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.3 menunjukkan bahwa Indikator pembelajaran berisi pencapaian belajar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi. Indikator pembelajaran terdapat pada setiap unit pokok bahasan. Hal tersebut, bertujuan agar pencapaian hasil belajar setiap unit materi pembelajaran terukur.

2) Tujuan Pembelajaran

Tampilan fitur tujuan pembelajaran pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.

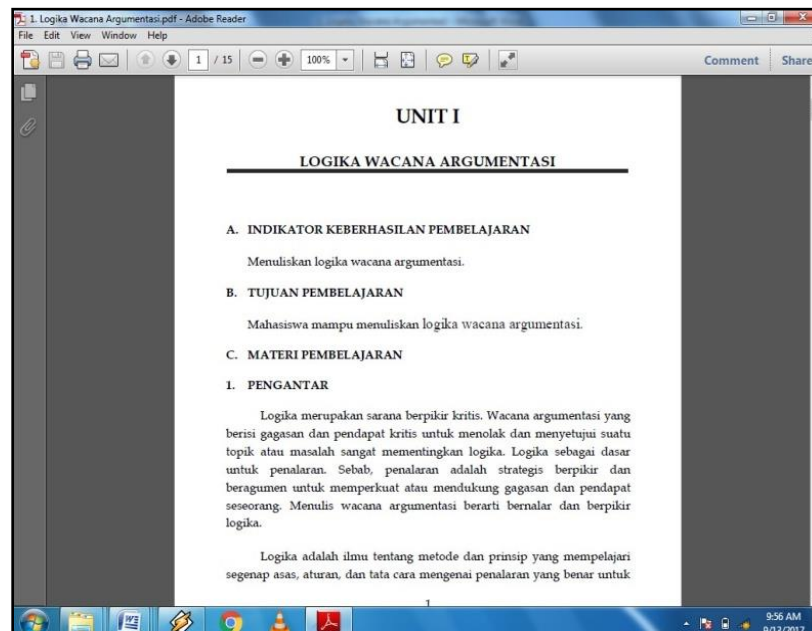


Gambar 4.4 Tampilan Tujuan Pembelajaran Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.4 menunjukkan bahwa fitur tujuan pembelajaran berisi deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan dicapai oleh mahasiswa setelah berlangsung pembelajaran menulis wacana argumentasi. Fitur tujuan pembelajaran terdapat pada setiap unit pokok bahasan. Hal tersebut, bertujuan untuk mengomunikasikan maksud pembelajaran kepada mahasiswa.

3) Materi Pembelajaran

Tampilan fitur materi pembelajaran pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.5 Tampilan Fitur Materi Pembelajaran pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning Model Project-Based Learning*

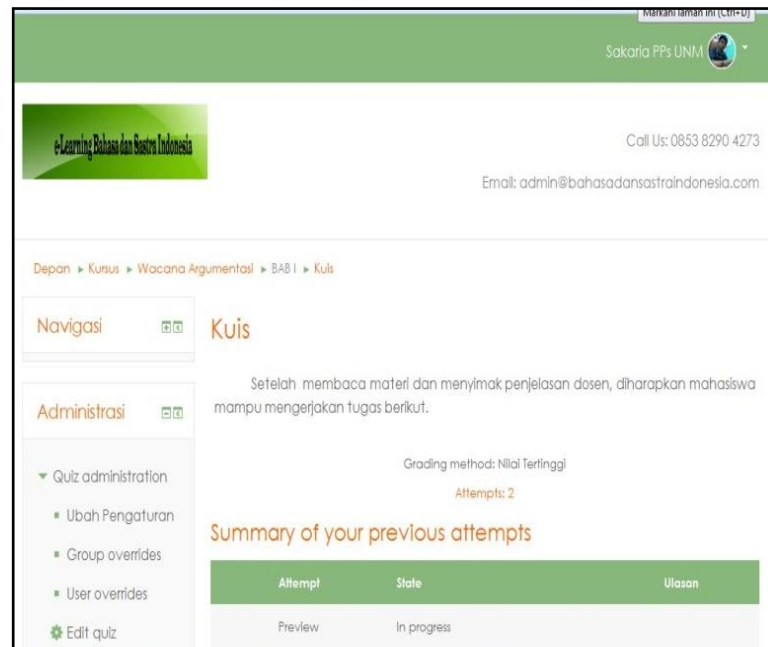
Gambar 4.5 menunjukkan bahwa fitur materi pembelajaran berisi materi pembelajaran yang disusun dengan format *portable document format (Pdf)*. Materi pembelajaran terdapat pada unit materi pembelajaran. Untuk mendapatkan materi pembelajaran tersebut, mahasiswa terlebih dulu diminta mengunduh *file* materi pembelajaran.

b) Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar terdiri dari empat fitur, yaitu: kuis, tugas individu, tugas proyek, forum diskusi. Fitur-fitur sumber belajar pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning model project-based learning* dideskripsikan berikut ini.

1) Kuis

Tampilan fitur kuis pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.6 Tampilan Fitur Kuis pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.6 menunjukkan bahwa fitur kuis pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* terdapat pada setiap unit pokok bahasan dalam bentuk format pertanyaan esai. Hal tersebut, bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran yang dibahas pada proses pembelajaran menulis wacana argumentasi.

2) Tugas Individu

Tampilan fitur tugas individu pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.

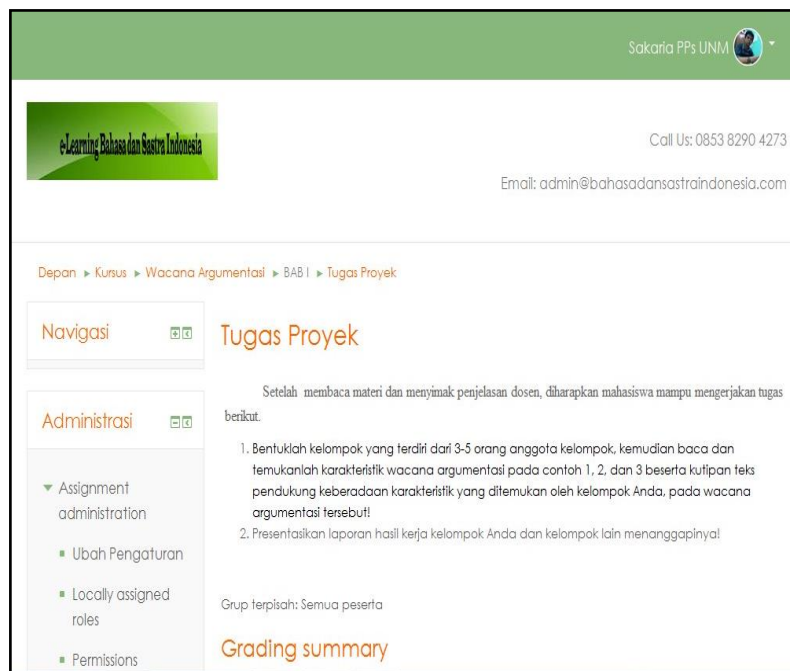


Gambar 4.7 Tampilan Tugas Individu pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* dengan Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.7 menunjukkan bahwa tugas individu pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berisi soal-soal pertanyaan dengan format esai. Tugas individu terdapat pada setiap unit pokok bahasan pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. Hal tersebut, bertujuan agar evaluasi pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari lebih efektif.

3) Tugas Proyek

Tampilan fitur tugas proyek pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.

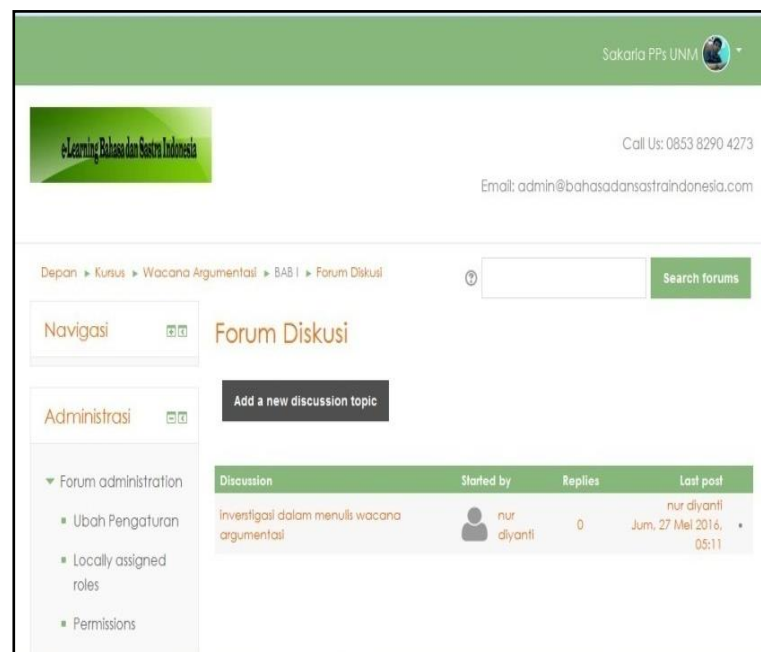


Gambar 4.8 Tampilan Tugas Proyek pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* dengan Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.8 menunjukkan bahwa tugas proyek berisi soal-soal yang dikerjakan secara berkelompok. Tugas proyek terdapat pada setiap unit pokok bahasan pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*.

4) Forum Diskusi

Tampilan fitur forum diskusi pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.9 Tampilan Forum Diskusi pada Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.9 menunjukkan bahwa forum diskusi dapat memfasilitasi mahasiswa dengan mahasiswa yang lain untuk berdiskusi. diskusi dapat dilakukan tidak harus dalam keadaan *online* secara bersamaan. Forum diskusi terdapat pada setiap unit pokok bahasan pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. Hal tersebut, bertujuan agar mahasiswa dapat mendiskusikan bagian materi yang belum dipahami pada materi pembelajaran yang dipelajari.

d. Validasi Ahli

Validasi ahli terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari validasi ahli desain *e-Learning* dan ahli materi serta desain pembelajaran. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi berbagai kriteria kevalidan. Data hasil validasi ahli desain *e-Learning* dan ahli materi bahan ajar serta desain pembelajaran di gunakan untuk merivisi dan mengetahui kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. Hasil validasi ahli desain *e-Learning* dan ahli materi bahan ajar serta desain pembelajaran, dideskripsikan berikut ini.

1) Deskripsi Hasil Validasi Ahli Desain *e-Learning*

Validasi desain *e-Learning* dilakukan oleh Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si., dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar validasi berdasarkan pada kriteria kemudahan penggunaan, isi/ muatan, tampilan dan koleksi data. Hasil validasi ahli desain *e-Learning*, ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Deskripsi Hasil Validasi Ahli Desain *e-Learning*

No	Kriteria	Indikator	Skor Penilaian
1	Kemudahan Penggunaan	<i>Website</i> bahan ajar tidak berpotensi <i>error</i> dalam periode tertentu	3
		<i>Website</i> dapat diakses dengan mudah	3
		Terdapat sumber materi	3
2	Isi/ Muatan	Muatan yang ditulis dalam <i>website</i> akurat	3

Lanjutan Tabel 4.5

		Terdapat fitur forum diskusi antar mahasiswa	4
		Terdapat fitur untuk tugas mahasiswa	4
3	Tampilan	Tata letak desain proporsional	3
		Tata letak desain tidak mengganggu	3
		Menggunakan <i>hyperlink</i> yang berfungsi dengan baik	3
4	Koleksi data	Koleksi data dan sistem pengaturan mudah digunakan.	4
		Keamanan data mahasiswa terjamin.	3

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa penilaian untuk kriteria kemudahan pengguna berdasarkan indikator *website* bahan ajar tidak berpotensi *error* dalam periode tertentu adalah $M=3$, *website* dapat diakses dengan mudah $M=3$ dan terdapat sumber materi $M=3$. Penilaian untuk kriteria isi/ muatan berdasarkan indikator muatan yang ditulis dalam *website* akurat $M=3$, terdapat fitur forum diskusi antar mahasiswa $M=4$ dan terdapat fitur untuk tugas mahasiswa $M=4$. Penilaian untuk kriteria tampilan pengguna berdasarkan indikator tata letak desain proporsional $M=3$, tata letak desain tidak mengganggu $M=3$ dan menggunakan *hyperlink* yang berfungsi dengan baik $M=3$. Penilaian untuk kriteria koleksi data berdasarkan indikator koleksi data dan sistem pengaturan mudah digunakan $M=3$ dan keamanan data mahasiswa terjamin $M=3$.

Secara umum, validator ahli desain *e-Learning* memberikan kesimpulan bahwa bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-*

based learning yang telah dikembangkan, dapat digunakan dengan revisi kecil. Secara khusus, perbaikan yang disarankan validator desain *e-Learning* sebagai berikut:

- 1) Menggunakan tampilan tema *e-learning* yang sesuai konteks (latar) penelitian.
- 2) Menambahkan *hyperlink* yang terhubung pada internet.

2) Deskripsi Hasil Validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran

Validasi materi bahan ajar dan desain pembelajaran dilakukan oleh Prof. Dr. H. Achmad Tolla, M.Pd., dosen Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar validasi berdasarkan pada kriteria kebenaran, cakupan materi, kekinian, dan keterbacaan. Hasil validasi ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran, ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Deskripsi Hasil Validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran

No	Kriteria	Indikator	Skor Penilaian
1	Kebenaran	Materi yang disajikan sesuai dengan kaidah keilmuan	3
		Materi yang disajikan sesuai dengan fakta	3
		Penyajian materi secara sistematis	4
		Contoh dan ilustrasi memudahkan pemahaman mahasiswa	4
2	Cakupan Materi	Memuat materi sesuai indikator dan tujuan pembelajaran	4
		Materi disajikan secara tersruktur	3
		Materi disajikan dengan lengkap	3
		Memuat aktivitas pembelajaran yang sesuai sintaks model <i>Project-Based Learning</i>	4

Lanjutan Tabel 4.6

		Materi yang disajikan memiliki kolaborasi dengan materi lain	4
		Materi yang disajikan bersifat deskriptif	3
3	Kekinian	Menggunakan contoh aplikasi/penerapan berdasarkan kondisi nyata saat ini	4
		Bahan ajar bersifat inovatif	4
4	Keterbacaan	Menggunakan bahasa yang baku	4
		Menggunakan kata yang dapat dimengerti	4
		Menggunakan kosakata yang dekat dengan pengetahuan mahasiswa	3
		Kalimat yang digunakan merupakan kalimat sederhana	3
		Berbentuk prosedur penulisan wacana argumentasi	4
		Instruksi jelas dan mudah dipahami	4

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa penilaian untuk kriteria kebenaran berdasarkan indikator materi yang disajikan sesuai dengan kaidah keilmuan $M= 3$, materi yang disajikan sesuai dengan fakta $M= 3$, penyajian materi secara sistematis $M= 4$ dan contoh dan ilustrasi memudahkan pemahaman mahasiswa $M= 4$. Penilaian untuk kriteria cakupan materi berdasarkan indikator memuat materi sesuai indikator dan tujuan pembelajaran $M= 4$, materi disajikan secara terstruktur $M= 3$, materi disajikan dengan lengkap $M= 3$, memuat aktivitas pembelajaran yang sesuai sintaks model *project-based learning* $M= 4$, materi yang disajikan memiliki kolaborasi dengan materi lain $M= 4$ dan materi yang disajikan bersifat deskriptif $M= 3$. Penilaian untuk kriteria kekinian berdasarkan indikator menggunakan contoh aplikasi/penerapan berdasarkan kondisi nyata saat ini $M= 4$ dan bahan ajar bersifat inovatif $M= 4$.

Penilaian untuk kriteria keterbacaan berdasarkan indikator menggunakan bahasa yang baku $M= 4$, menggunakan kata yang dapat dimengerti $M= 4$, menggunakan kosakata yang dekat dengan pengetahuan mahasiswa $M= 3$, kalimat yang digunakan merupakan kalimat sederhana $M= 3$, berbentuk prosedur penulisan wacana argumentasi $M= 4$ dan instruksi jelas dan mudah dipahami $M= 4$.

Secara umum, validator ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran memberikan kesimpulan bahwa bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan revisi kecil. Secara khusus, perbaikan yang disarankan validator validator ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran dalam menambahkan materi terkait tema tulisan wacana argumentasi pada pokok bahasan pada unit III.

e. Revisi Hasil Validasi Ahli

Setelah divalidasi oleh ahli materi dan desain pembelajaran, serta ahli desain *e-Learning*, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* direvisi sesuai saran-saran yang diberikan. Revisi berdasarkan hasil validasi ahli desain *e-Learning* dan ahli materi serta desain pembelajaran, serta dideskripsikan sebagai berikut.

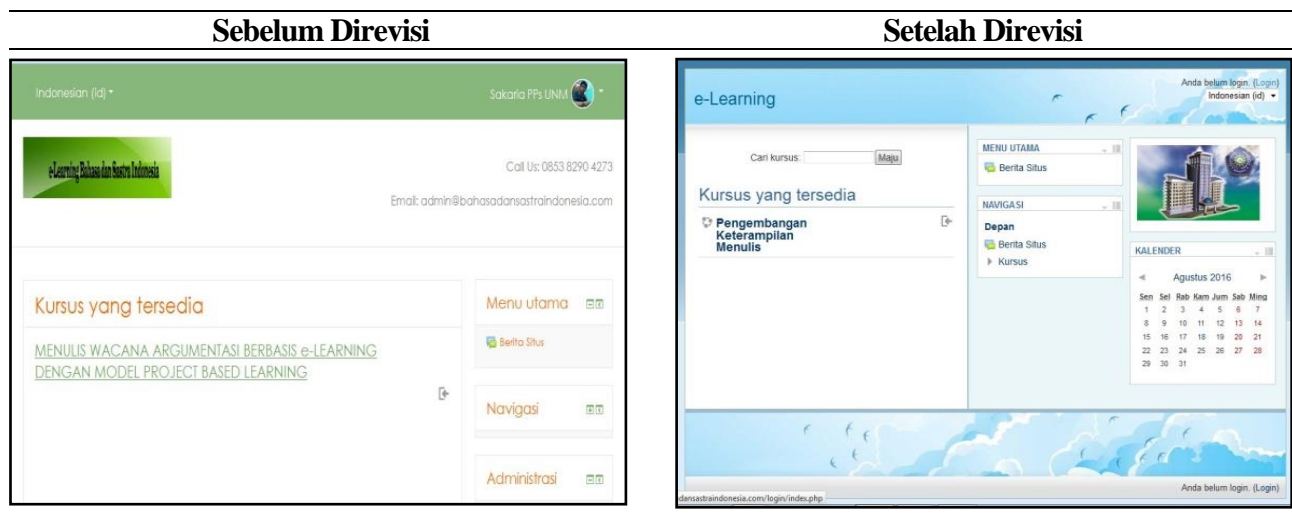
1) Deskripsi Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Desain *e-Learning*

a) Revisi Tampilan Tema

Revisi tampilan tema bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* dilakukan berdasarkan saran ahli desain *e-Learning* untuk menggunakan tampilan tema *e-learning* yang sesuai konteks (latar)

penelitian. Revisi tampilan tema bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* yang dilakukan, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.7 Revisi Tampilan Tema Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project Based Learning*



Tabel 4.7 menunjukkan bahwa revisi tema bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* dilakukan dengan mengubah tema *academi* menjadi tema *sky high*, menambahkan gambar gedung menara Iqra, dan mengubah nama kursus sesuai dengan nama mata kuliah. Pemilihan tema *sky high* dengan pertimbangan bahwa tampilan tema *sky high* dengan *background* (latar) yang berwarna biru sesuai dengan *icon* warna Universitas Muhammadiyah Makassar, selain itu tata letak tampilan *content e-learning* bahan ajar sudah proporsional. Gambar menara Iqra disertakan pada tampilan tema karena merupakan *icon* Universitas Muhammadiyah Makassar. Selanjutnya, nama kursus diubah menjadi pengembangan

keterampilan menulis karena disesuaikan dengan kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, menulis wacana argumentasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang tercantum dalam rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah pengembangan keterampilan menulis.

b) Revisi Sumber Belajar

Revisi sumber belajar pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dilakukan berdasarkan saran ahli desain *e-Learning* untuk menambahkan *hyperlink* yang terhubung pada internet. Revisi sumber belajar bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dilakukan, ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Revisi Sumber Belajar Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project Based Learning*

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
<ul style="list-style-type: none">  Indikator Pembelajaran  Tujuan Pembelajaran  Materi Pembelajaran  Kuis  Tugas Individu  Tugas Proyek  Obrolan  Forum Diskusi 	<ul style="list-style-type: none">  Indikator Pembelajaran  Tujuan Pembelajaran  Materi Pembelajaran  Hyperlink  Kuis  Tugas Individu  Tugas Proyek  Obrolan  Forum Diskusi

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa revisi sumber belajar dilakukan dengan menambahkan *hyperlink* yang terhubung pada internet untuk melengkapi sumber belajar, dilakukan pada setiap pokok bahasan materi pembelajaran bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*.

2) Deskripsi Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran

Revisi materi pembelajaran bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* dilakukan berdasarkan saran ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran untuk menambahkan materi terkait tema tulisan wacana argumentasi pada pokok bahasan pada unit III. Revisi materi pembelajaran pada pokok bahasan unit III bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* yang dilakukan, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9 Revisi Materi Pembelajaran pada Pokok Bahasan Unit III

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
<p>UNIT III</p> <hr/> <p>TOPIK WACANA ARGUMENTASI</p> <p>A. INDIKATOR KEBERHASILAN PEMBELAJARAN</p> <p>Menuliskan topik wacana argumentasi.</p> <p>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Mahasiswa mampu menuliskan topik wacana argumentasi.</p> <p>C. MATERI PEMBELAJARAN</p> <p>I. PENGANTAR</p> <p>Topik merupakan bagian penting dari suatu tulisan, termasuk tulisan wacana argumentasi. Topik dapat dianggap sebagai pokok persoalan yang dijadikan sebagai materi pembahasan dari suatu tulisan wacana argumentasi. Bagi penulis, sering mencari topik dianggap sangat sulit. Padahal, topik dapat menjadi penuntun bagi penulis untuk mengangkat sebagai pokok persoalan yang dibahas dan dicarikan solusi pemecahannya. Topik dalam wacana argumentasi harus yang aktual dan sedang diticarakan publik.</p> <p style="text-align: center;">1</p>	<p>UNIT III</p> <hr/> <p>TOPIK DAN TEMA WACANA ARGUMENTASI</p> <p>A. INDIKATOR KEBERHASILAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menuliskan topik wacana argumentasi. 2. Menuliskan tema topik wacana argumentasi. <p>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menuliskan topik wacana argumentasi. 2. Mahasiswa mampu menuliskan tema topik wacana argumentasi. <p>C. MATERI PEMBELAJARAN</p> <p>I. PENGANTAR</p> <p>Topik merupakan bagian penting dari suatu tulisan, termasuk tulisan wacana argumentasi. Topik dapat dianggap sebagai pokok persoalan yang dijadikan sebagai materi pembahasan dari suatu tulisan wacana argumentasi. Bagi penulis, sering mencari topik dianggap sangat sulit. Padahal, topik dapat menjadi penuntun bagi penulis untuk mengangkat sebagai pokok persoalan yang dibahas dan dicarikan solusi</p> <p style="text-align: center;">1</p>

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa revisi materi pembelajaran yang dilakukan pada pokok bahasan unit III adalah menambahkan materi tentang tema wacana argumentasi. Materi tema tulisan wacana argumentasi pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* diharapkan dapat membekali pengetahuan dan pemahaman mahasiswa pemilihan inti atau pokok persoalan dalam tulisan wacana argumentasi.

f. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba lapangan skala kecil dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pada hari selasa 12 april 2016 dan selasa 19 april 2016 bertempat di laboratorium komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Kegiatan yang dilakukan pada uji coba lapangan skala kecil adalah simulasi penggunaan dan keterbacaan materi bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil uji coba lapangan skala kecil adalah angket respons mahasiswa. Angket tersebut, diisi oleh 10 orang mahasiswa dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan dan masukan dari mahasiswa yang diperlukan untuk revisi dan mengetahui kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. Hasil respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada uji coba lapangan skala kecil, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.10 Hasil Respons Mahasiswa terhadap Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning* pada Uji Coba Lapangan Skala Kecil

No	Butir Angket	Resons Mahasiswa	
		Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)
1	Sistem <i>login</i> mudah digunakan	10	0
2	Tata letak desain tampilan sudah proporsional	10	0
3	Tema tampilan menggunakan tema yang menarik	10	0
4	Materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik	10	0
5	Materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah	10	0
6	<i>Hyperlink</i> berfungsi dengan baik	10	0
7	Kuis dapat diakses dengan mudah	8	2
8	Forum diskusi berfungsi dengan baik	8	2
9	Tugas individu dan tugas proyek dapat diakses dengan mudah	7	3
10	<i>Content</i> sumber belajar dan aktivitas belajar sudah lengkap	10	0

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa pada uji coba lapangan skala kecil, ada 3 aspek butir angket belum maksimal. Aspek tersebut adalah aspek nomor 7,8, dan 9. Aspek kuis memperoleh skor tidak maksimal, karena 2 orang mahasiswa menyatakan kuis sulit untuk diakses. Aspek forum diskusi memperoleh skor tidak maksimal, karena 2 orang mahasiswa menyatakan forum diskusi tidak berfungsi dengan baik. Aspek tugas individu dan tugas proyek memperoleh skor tidak maksimal, karena 3 orang mahasiswa menyatakan tugas individu dan tugas proyek sulit untuk diakses. Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 10 memperoleh skor yang sudah masimal,

karena rata-rata 10 orang mahasiswa menyatakan setuju dengan butir angket yang ditanyakan.

Berdasarkan hasil angket respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada uji coba skala kecil, dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu dilakukan revisi pada aspek kuis, forum diskusi, tugas individu, dan tugas proyek pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*.

g. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Setelah dilakukan uji coba lapangan skala kecil, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* direvisi sesuai dengan hasil respons mahasiswa. Berdasarkan hasil angket respons mahasiswa pada uji coba lapangan skala kecil, diketahui bahwa aktivitas belajar kuis, forum diskusi, tugas individu dan tugas proyek sulit diakses dan tidak berfungsi dengan baik. Revisi aktivitas belajar yang terdiri dari fitur kuis, forum diskusi, tugas individu dan tugas proyek bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dilakukan, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.11 Revisi Aktivitas Belajar Kuis, Forum Diskusi, Tugas Individu dan Tugas Proyek Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning Model Project Based Learning*

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
 <p>Beranda Order Produk Profil Konfirmasi Pembayaran Keluar</p> <p>#4 Friday, 08 April 2016 Submitted From IP : 202.65.116.26</p> <p>Halo Zkty,</p> <p>Kami lihat penggunaan resource hosting Anda tinggi http://prntscr.com/aplsym dan hal tersebut yang menyebabkan website Anda lambat ketika diakses. Kami telah mengoptimasi hosting Anda dengan mengaktifkan mod deflate. Untuk selanjutnya Anda dapat melakukan optimasi pada website Anda.</p> <p>Bayu S. Niagahoster.co.id</p> <p>Tips Mencegah Hacker dan Bersihkan Malware https://www.niagahoster.co.id/kb/mencegah-dan-membersihkan-malware-di-niagahoster</p>	 <p>Beranda Order Produk Profil Konfirmasi Pembayaran Keluar </p> <p>#2 Tuesday, 05 April 2016 Submitted From IP : 202.65.116.26</p> <p>Halo Zkty,</p> <p>Terimakasih telah menghubungi kami dan kami akan sangat senang membantu Anda.</p> <p>Silahkan clear cache browser bapak / gunakan private browser & mencoba akses kembali bapak. seharusnya sudah bisa.</p> <p>http://prntscr.com/aoaedk</p> <p>Nugraha Niagahoster.co.id http://bit.ly/KamiMencintaiAnda</p> <p>Tips Mencegah Hacker dan Bersihkan Malware https://www.niagahoster.co.id/kb/mencegah-dan-membersihkan-malware-di-niagahoster</p>

Tabel. 4.11 menunjukkan bahwa revisi aktivitas belajar fitur kuis, forum diskusi, tugas individu dan tugas proyek pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning model project based learning* dilakukan dengan mengaktifkan *mood deflate* pada *c-Panel*. Setelah *mood deflate* pada *c-Panel* diaktifkan maka pada fitur kuis, forum diskusi, tugas individu, dan tugas proyek pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning model project-based learning* sudah dapat diakses dan berfungsi dengan baik.

h. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan, yaitu pada hari Selasa 10 Mei 2016, Selasa 17 mei 2016, Selasa 24 mei 2016, Selasa 31 Mei 2006, Selasa 7 Juni 2016 bertempat di ruangan perkuliahan Iqra B9.5. Pada uji

coba lapangan skala besar diikuti oleh 35 orang mahasiswa dan satu orang dosen pengampu mata kuliah pengembangan keterampilan menulis. Penilaian hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi dilakukan dengan memberikan *pretest* menulis wacana argumentasi sebelum mengujicobakan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dan *posttest* setelah bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* diujicobakan. Data penilaian hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi digunakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based*.

Selanjutnya, mahasiswa dan dosen memberikan respons terhadap penggunaan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* melalui angket respons mahasiswa dan angket respons dosen. Data hasil respons mahasiswa digunakan untuk merevisi dan mengetahui kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based* sedangkan data hasil respons dosen hanya digunakan untuk merevisi bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based*. Data hasil uji coba lapangan skala besar, dideskripsikan berikut ini.

1) Hasil Belajar Belajar Menulis Wacana Argumentasi

Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah kemampuan mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest*. Hasil

belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi *pretest* pada uji coba lapangan skala besar, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.12 Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretes* pada Uji Coba Lapangan Skala Besar

No	Nilai	Frekuensi
1	59	1
2	62	4
3	64	1
4	65	1
5	67	2
6	69	1
7	71	2
8	72	2
9	73	1
10	74	2
12	75	1
13	77	3
14	78	2
15	79	1
15	81	1
17	82	3
18	83	2
19	84	1
20	85	2
21	87	2
Jumlah		35

Tabel 4.12 menunjukkan bahwa mahasiswa yang memperoleh nilai 59 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 62 berjumlah 4 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 64 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 65 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 67 berjumlah 2 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 69 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 71 berjumlah 2 orang, mahasiswa yang

memperoleh nilai 72 berjumlah 2 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 73 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 74 berjumlah 2 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 75 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 77 berjumlah 3 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 78 berjumlah 2 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 79 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 81 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 82 berjumlah 3 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 83 berjumlah 2 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 84 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 85 berjumlah 2 orang, dan mahasiswa yang memperoleh nilai 87 berjumlah 2 orang. Selanjutnya, Hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi *posttes* pada uji coba lapangan skala besar, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.13 Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Posttest* Uji Coba Lapangan Skala Besar

No	Nilai	Frekuensi
1	76	1
2	78	1
3	79	1
4	81	2
5	82	2
6	83	5
7	84	3
8	85	2
9	86	3
10	87	1
11	88	2

Lanjutan Tabel 4.13

12	89	3
13	90	1
14	91	3
15	92	1
16	94	2
17	95	1
18	96	1
Total		35

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa mahasiswa yang memperoleh nilai 76 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 78 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 79 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 81 berjumlah 2 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 82 berjumlah 2 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 83 berjumlah 5 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 84 berjumlah 3 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 85 berjumlah 2 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 86 berjumlah 3 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 87 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 88 berjumlah 2 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 89 berjumlah 3 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 90 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 91 berjumlah 3 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 92 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 94 berjumlah 2 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 95 berjumlah 1 orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 96 berjumlah 1 orang.

2) Hasil Respons Mahasiswa

Hasil respons mahasiswa diperoleh dari angket yang diisi mahasiswa setelah bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* selesai diujicobakan. Hasil respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada uji coba lapangan skala besar, ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.14 Hasil Respons Mahasiswa terhadap Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning* pada Uji Coba Lapangan Skala Besar

No	Butir Angket	Respons Mahasiswa	
		Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)
1	Sistem <i>login</i> mudah digunakan	35	0
2	Tata letak desain tampilan sudah proporsional	35	0
3	Tema tampilan menggunakan tema yang menarik	35	0
4	Materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik	35	0
5	Materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah	35	0
6	<i>Hyperlink</i> berfungsi dengan baik	35	0
7	Kuis dapat diakses dengan mudah	35	0
8	Forum diskusi berfungsi dengan baik	35	0
9	Tugas individu dan tugas proyek dapat diakses dengan mudah	35	0
10	<i>Content</i> sumber belajar dan aktivitas belajar sudah lengkap	32	3

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa pada uji coba lapangan skala besar, ada 1 aspek butir angket belum maksimal. Aspek tersebut adalah aspek nomor 10. Aspek sumber belajar dan aktivitas belajar, mendapatkan skor tidak maksimal, karena 3 orang mahasiswa menyatakan sumber belajar dan aktivitas belajar belum lengkap. Selanjutnya, aspek nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9, mendapatkan skor yang sudah skor maksimal, karena rata-rata 35 orang mahasiswa menyatakan setuju dengan butir angket yang ditanyakan.

Berdasarkan hasil angket respons mahasiswa respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada uji coba lapangan skala besar, dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu dilakukan revisi/ perbaikan dengan penambahan fasilitas aktivitas belajar untuk mempermudah komunikasi untuk antara dosen pengampu mata kuliah dengan mahasiswa maupun antar mahasiswa.

3) Hasil Respons Dosen

Respons dosen terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* diperoleh dari angket respons dosen. Hasil respons dosen menunjukkan bahwa dosen pengampu mata kuliah menyatakan senang, mudah menggunakan, dan tertarik untuk menggunakan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* karena:

- a) Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* menyediakan sumber belajar dan aktivitas belajar yang lengkap sehingga memudahkan untuk mengajarkan materi menulis wacana argumentasi

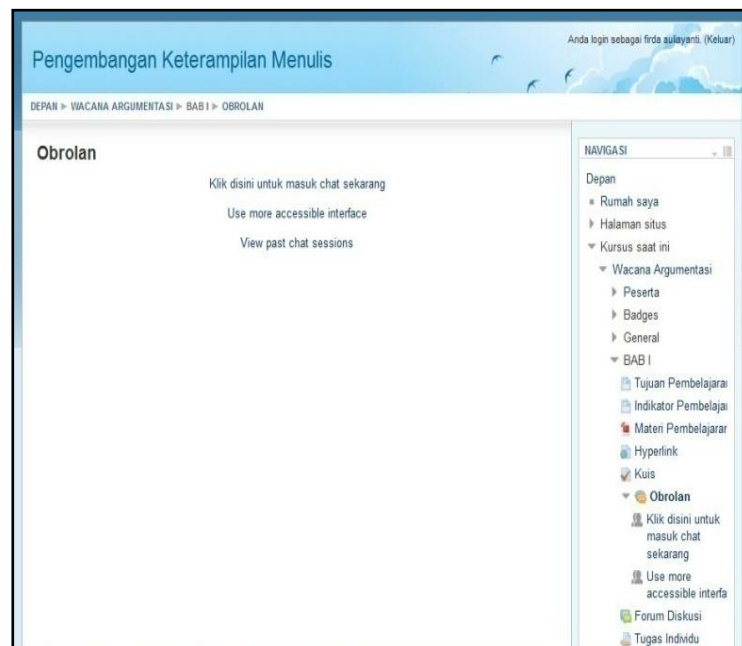
dan tugas proyek dapat membangkitkan antusiasme para mahasiswa untuk turut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi.

- b) Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* mudah digunakan karena dilengkapi panduan penggunaan yang lengkap untuk dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa.
- c) Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* mempunyai keunggulan dari sumber belajar lainnya, diantaranya:
 - (1) dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama tempat tersebut terhubung dengan koneksi internet, (2) memudahkan komunikasi dengan mahasiswa karena tersedia aktivitas obrolan dan forum diskusi, dan (3) memberikan rangsangan kepada mahasiswa untuk belajar menulis wacana argumentasi karena adanya langkah-langkah pembelajaran yang didasarkan pada *sintaks* model *project-based learning*, sehingga mulai perancangan, pengumpulan data, dan penulisan tugas proyek membuat pembelajaran lebih menarik.
- d) Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* sudah sesuai tuntutan zaman untuk pembelajaran lebih diarahkan *online* daripada *offline*.

i. Revisi Uji Coba Lapangan Skala Besar

Setelah dilakukan uji coba lapangan skala besar, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* direvisi kembali sesuai

dengan respons mahasiswa dan respons dosen pengampu mata kuliah. Berdasarkan hasil angket respons mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah dilakukan revisi. Revisi *content* aktivitas belajar pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berdasarkan hasil angket respons mahasiswa dilakukan dengan menambahkan fitur obrolan pada setiap unit pokok bahasan materi pembelajaran. Tampilan obrolan pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-learning* model *Project-Based Learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.10 Tampilan Obrolan

Gambar 4.10 menunjukkan bahwa obrolan dapat dilakukan apabila dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa sama-sama sedang *online*. Penambahan obrolan tersebut, bertujuan untuk mempermudah komunikasi untuk antara dosen

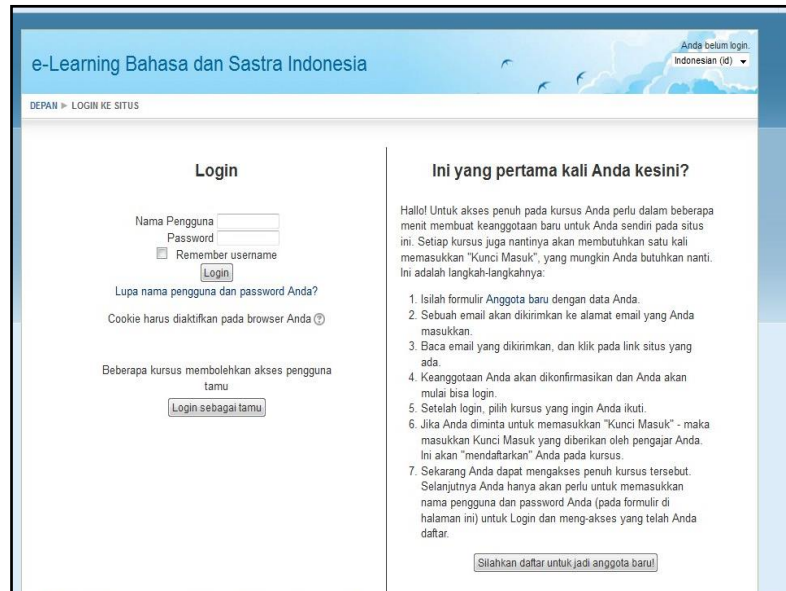
pengampu mata kuliah dengan mahasiswa untuk mengatasi masalah ketidakpahaman tiap mahasiswa terhadap materi menulis wacana argumentasi yang mungkin saja berbeda satu sama lain. Dengan obrolan tersebut, komunikasi diharapkan dapat lebih lancar dan tidak terbatas, saat di ruangan perkuliahan saja.

j. Produk Akhir Pengembangan

Produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* merupakan hasil validasi ahli, uji lapangan skala kecil dan skala besar. Produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi. Produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, diuraikan sebagai berikut:

1) Halaman Depan

Tampilan halaman depan pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.

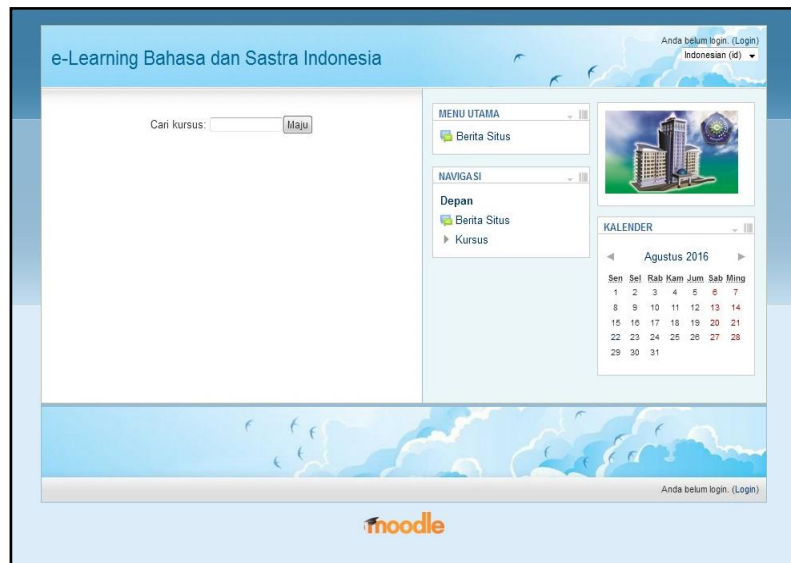


Gambar 4.11 Tampilan Halaman Depan Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning Model Project-Based Learning*

Gambar 4.11 menunjukkan bahwa halaman depan pada pengembangan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning model project-based learning* menggunakan tema *sky high*. Halaman depan terdiri dari menu *login* dan menu *daftar anggota baru*.

2) Halaman Utama

Halaman utama produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning model project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Utama pada Produk Akhir Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* dengan Model *Project-Based Learning*

Tabel 4.12 menunjukkan bahwa halaman utama pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari menu kursus yang tersedia, menu utama, navigasi, administrasi dan kalender.

3) *Content* Kursus

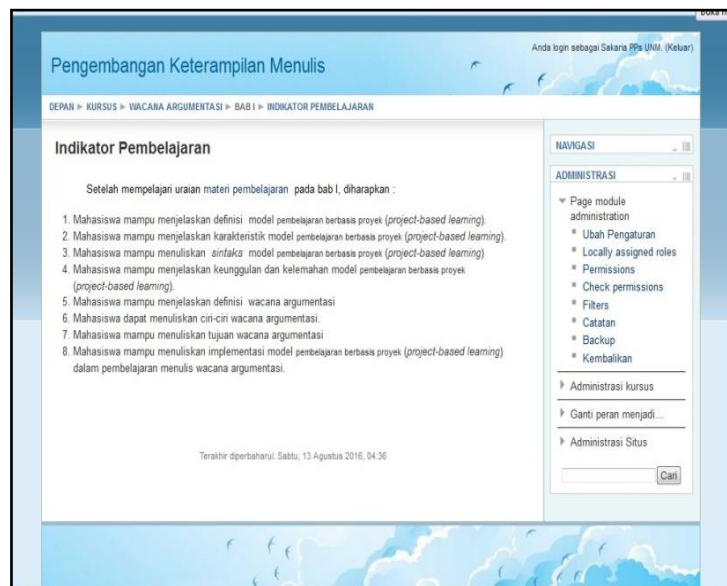
Content kursus pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berbentuk format topik (*topics format*). Setiap topik terdapat 2 *content* utama, yaitu sumber belajar dan aktivitas belajar. *Content* kursus pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* diuraikan sebagai berikut:

a) Sumber Belajar

Sumber belajar terdiri dari tiga fitur, yaitu: indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran. Fitur-fitur Sumber belajar pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dideskripsikan berikut ini.

1) Indikator Pembelajaran

Tampilan fitur indikator pembelajaran pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



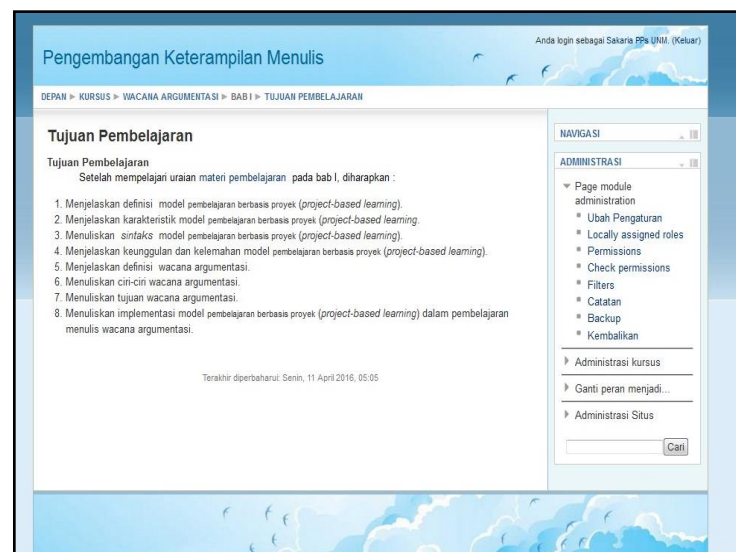
Gambar 4.13 Tampilan Indikator Pembelajaran pada Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.13 menunjukkan bahwa indikator pembelajaran pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model

project-based learning berisi pencapaian belajar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi. Indikator pembelajaran terdapat pada unit I sampai unit VI pokok bahasan materi pembelajaran.

2) Tujuan Pembelajaran

Tampilan fitur tujuan pembelajaran pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



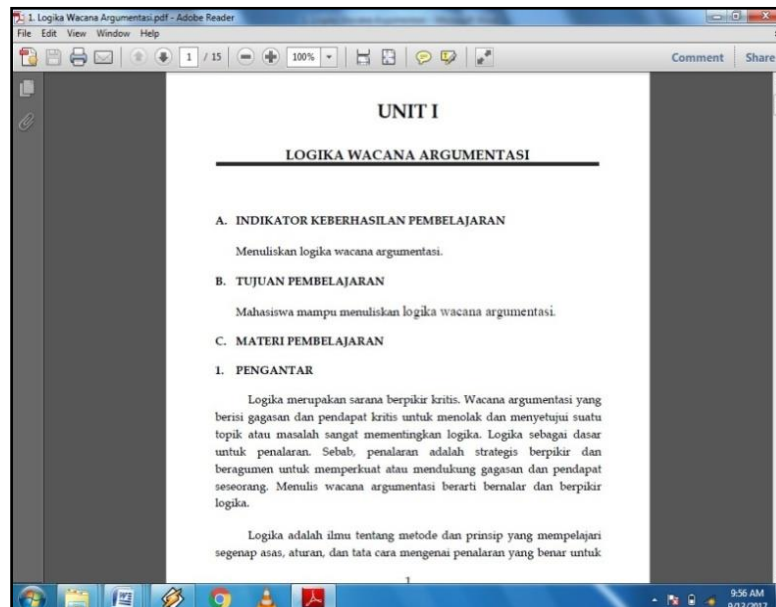
Gambar 4.14 Tampilan Tujuan Pembelajaran pada Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* dengan Model *Project-Based Learning*

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berisi deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan dicapai

oleh mahasiswa setelah berlangsung pembelajaran menulis wacana argumentasi. Tujuan pembelajaran terdapat pada unit I sampai unit VI pokok bahasan materi pembelajaran.

3) Materi Pembelajaran

Tampilan fitur materi pembelajaran pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



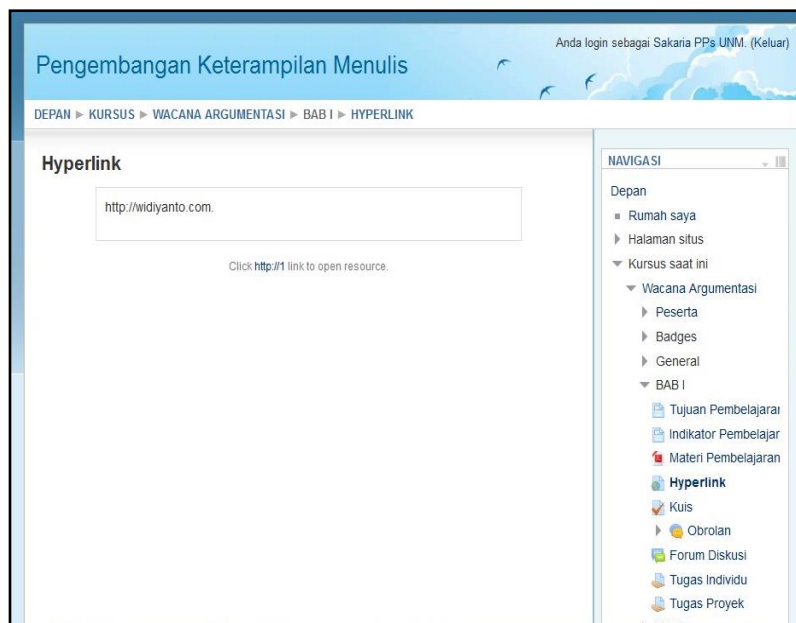
Gambar 4.15 Materi Pembelajaran pada Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Tabel 4.15 menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berisi materi pembelajaran yang disusun dengan format *portable document format (Pdf)*. Materi pembelajaran pada produk akhir

pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari VI unit pokok bahasan.

4) *Hyperlink*

Tampilan fitur *hyperlink* pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.16 Tampilan *Hyperlink* pada Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

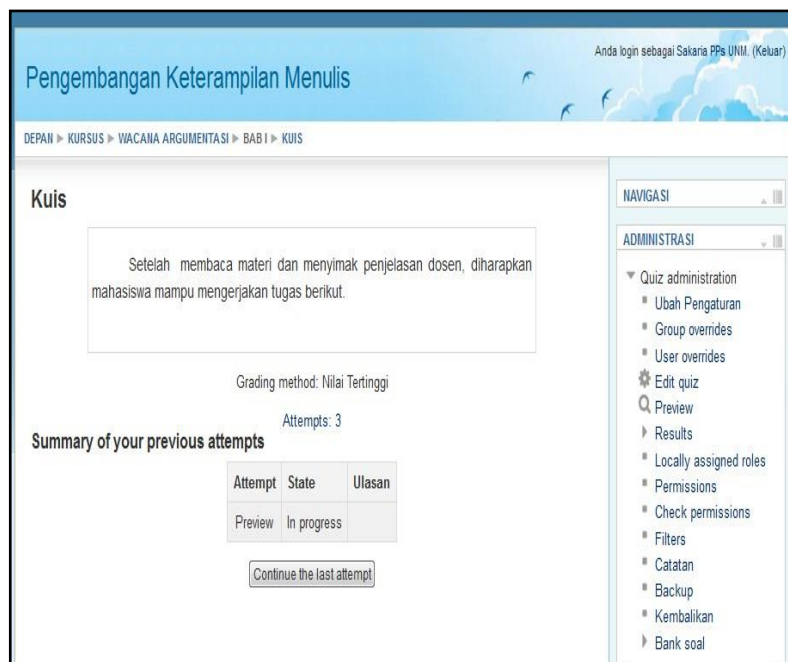
Tabel 4.16 menunjukkan bahwa *hyperlink* pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berisi artikel yang terkait dengan materi menulis wacana argumentasi. *Hyperlink* terdapat pada unit I sampai unit VI dan isi *hyperlink* disesuaikan dengan pokok bahasan materi pembelajaran.

b) Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar pada terdiri dari lima fitur, yaitu: kuis, tugas individu, tugas proyek, obrolan, forum diskusi. Fitur-fitur aktivitas belajar pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dideskripsikan berikut ini.

1) Kuis

Tampilan fitur kuis pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



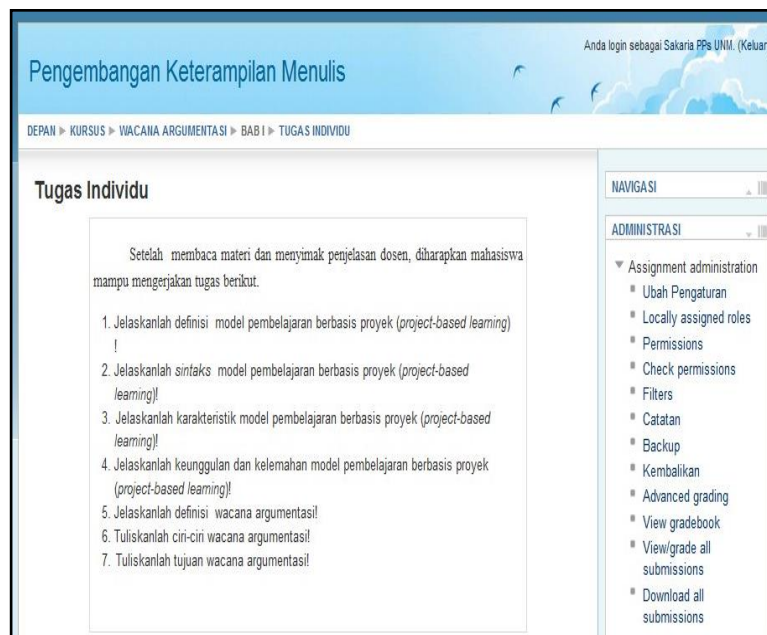
Gambar 4.17 Tampilan Kuis pada Produk Akhir Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.17 menunjukkan bahwa kuis pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based*

learning berisi soal pertanyaan dengan format pertanyaan esai. Kuis terdapat pada unit I sampai unit VI, soal pertanyaan pada kuis disesuaikan dengan pokok bahasan materi pembelajaran.

2) Tugas Individu

Tampilan fitur tugas individu pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.18 Tampilan Individu pada Produk Akhir Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.18 menunjukkan bahwa tugas individu pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berisi soal pertanyaan dengan format pertanyaan esai. Tugas

Individu terdapat pada unit I sampai unit VI. Isi soal pertanyaan pada tugas individu disesuaikan dengan pokok bahasan materi pembelajaran.

3) Tugas Proyek

Tampilan fitur tugas proyek pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



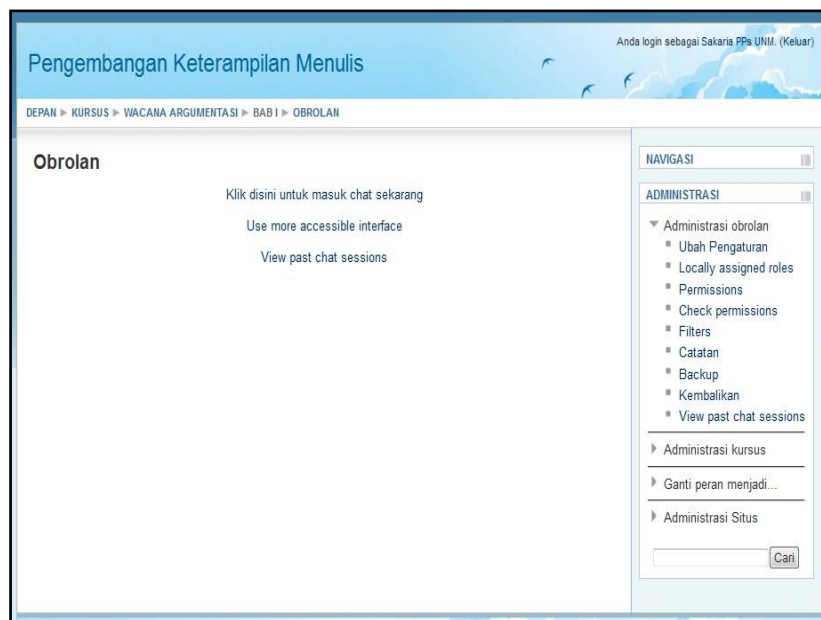
Gambar 4.19 Tampilan Tugas Proyek pada Produk Akhir Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.19 menunjukkan bahwa tugas proyek pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berisi soal pertanyaan dengan format pertanyaan esai. Tugas

proyek terdapat pada unit I sampai VI. Isi soal pertanyaan pada tugas proyek disesuaikan dengan pokok bahasan materi pembelajaran.

4) Obrolan

Tampilan fitur kuis pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.20 Tampilan Obrolan pada Produk Akhir Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.20 menunjukkan bahwa obrolan pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* memfasilitasi komunikasi mahasiswa dengan dosen pengampu mata kuliah untuk mengatasi masalah ketidakpahaman setiap mahasiswa terhadap materi menulis

wacana argumentasi yang mungkin saja berbeda satu sama lain. Obrolan terdapat pada unit I sampai VI pokok bahasan materi materi pembelajaran.

5) Forum Diskusi

Tampilan fitur forum diskusi pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*, ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.21 Tampilan Forum Diskusi pada Produk Akhir Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Gambar 4.21 menunjukkan bahwa forum diskusi pada produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* memfasilitasi komunikasi mahasiswa dengan mahasiswa yang lain, terutama dalam diskusi untuk penyelesaian tugas proyek. Forum diskusi terdapat pada unit I sampai VI pokok bahasan materi materi pembelajaran.

2. Deskripsi Analisis Data Kevalidan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Data kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan desain

pembelajaran serta ahli desain *e-Learning*. Analisis data hasil validasi ahli terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dilakukan dengan mencari rata-rata hasil penilaian ahli untuk setiap kriteria, rata-rata total keseluruhan kriteria dan menentukan kategori kevalidan setiap indikator, kriteria, serta keseluruhan kriteria dengan kategori kevalidan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang telah ditetapkan. Analisis data hasil validasi ahli terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, dideskripsikan berikut ini.

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Desain *e-Learning*

Analisis data hasil validasi ahli desain *e-Learning* terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.15 Deskripsi Hasil Validasi Ahli Desain *e-Learning*

No	Kriteria	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	<i>Website</i> bahan ajar tidak berpotensi <i>error</i> dalam periode tertentu	3	Valid
		<i>Website</i> dapat diakses dengan mudah	3	Valid
		Terdapat sumber materi	3	Valid
Rata-Rata			3	Valid

Lanjutan Tabel 4.15

2	Isi/ Muatan	Muatan yang ditulis dalam <i>website</i> akurat	3	Valid
		Terdapat fitur forum diskusi antar mahasiswa	4	Sangat Valid
		Terdapat fitur untuk tugas mahasiswa	4	
Rata-Rata			3,6	
3	Tampilan	Tata letak desain proporsional	3	Valid
		Tata letak desain tidak mengganggu	3	Valid
		Menggunakan <i>hyperlink</i> yang berfungsi dengan baik	3	Valid
Rata-Rata			3	Valid
4	Koleksi data	Koleksi data dan sistem pengaturan mudah digunakan.	4	
		Keamanan data mahasiswa terjamin.	3	Valid
Rata-Rata			3,5	
Rata-Rata Total			3,3	Valid

Tabel 4.15 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kriteria kemudahan penggunaan adalah $M = 3$, berada pada kategori valid ($2,5 \leq M < 3,5$). Nilai rata-rata kriteria isi/muatan adalah $M = 3,6$, berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$). Nilai rata-rata kriteria tampilan adalah $M = 3$, berada pada kategori valid ($2,5 \leq M < 3,5$). Nilai rata-rata kriteria koleksi data adalah $M = 3,5$, berada pada kategori sangat valid

($3,5 \leq M \leq 4$) dan nilai rata-rata total keseluruhan kriteria adalah $M = 3,3$, berada pada kategori valid ($2,5 \leq M < 3,5$).

Berdasarkan analisis hasil data validasi ahli desain *e-Learning*, dapat ditarik kesimpulan bahwa desain *e-Learning* pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$) karena nilai rata-rata keseluruhan kriteria adalah $M = 3,3$.

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran

Analisis data hasil validasi ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.16 Deskripsi Hasil validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran

No	Kriteria	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
1	Kebenaran	Materi yang disajikan sesuai dengan kaidah keilmuan	3	Valid
		Materi yang disajikan sesuai dengan fakta	3	Valid
		Penyajian materi secara sistematis	4	Sangat Valid
		Contoh dan ilustrasi memudahkan pemahaman mahasiswa	4	Sangat Valid
Rata-Rata			3,5	Sangat Valid
2	Cakupan Materi	Memuat materi sesuai indikator dan tujuan pembelajaran	4	Sangat Valid
		Materi disajikan secara tersruktur	3	Valid

Lanjutan Tabel 4.16

		Materi disajikan dengan lengkap	3	Valid
		Memuat aktivitas pembelajaran yang sesuai sintaks model <i>Project-Based Learning</i>	4	Sangat Valid
		Materi yang disajikan memiliki kolaborasi dengan materi lain	4	Sangat Valid
		Materi yang disajikan bersifat deskriptif	3	Valid
		Rata-Rata	3,5	Sangat Valid
3	Kekinian	Menggunakan contoh aplikasi/penerapan berdasarkan kondisi nyata saat ini	4	Sangat Valid
		Bahan ajar bersifat inovatif	4	Sangat Valid
		Rata-Rata	4	Sangat Valid
4	Keterbacaan	Menggunakan bahasa yang baku	4	Sangat Valid
		Menggunakan kata yang dapat dimengerti	4	Sangat Valid
		Menggunakan kosakata yang dekat dengan pengetahuan mahasiswa	3	Valid
		Kalimat yang digunakan merupakan kalimat sederhana	3	Valid
		Berbentuk prosedur penulisan wacana argumentasi	4	Sangat Valid
		Instruksi jelas dan mudah dipahami	4	Sangat Valid
		Rata-Rata	3,6	Sangat Valid
		Rata-Rata Total	3,5	Sangat Valid

Tabel 4.16 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kriteria kebenaran adalah $M = 3,5$, berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$). Nilai rata-rata kriteria cakupan materi adalah $M = 3,5$, berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$). Nilai rata-rata kriteria kekinian adalah $M = 4$, berada pada kategori sangat valid

($3,5 \leq M \leq 4$). Nilai rata-rata kriteria keterbacaan adalah $M = 3,6$, berada pada kategori valid ($3,5 \leq M \leq 4$) dan nilai rata-rata total keseluruhan kriteria $M = 3,5$, berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$).

Berdasarkan analisis data hasil validasi ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa materi bahan ajar dan desain pembelajaran pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$) karena nilai rata-rata keseluruhan kriteria adalah $M = 3,5$.

3. Deskripsi Analisis Data Kepraktisan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Data kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* diperoleh dari hasil respons mahasiswa pada uji coba lapangan skala kecil dan skala besar dengan menggunakan angket. Analisis data hasil respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dilakukan dengan menghitung frekuensi mahasiswa yang memberi respons sesuai dengan butir angket yang ditanyakan, menghitung persentase mahasiswa yang memberi respons sesuai dengan butir angket yang ditanyakan, menghitung rata-rata total persentase respon mahasiswa dari keseluruhan butir angket yang ditanyakan dan menentukan kategori kepraktisan dengan kategori kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* yang telah ditetapkan. Analisis data hasil validasi respon mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi

berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada uji coba skala kecil dan skala besar, dideskripsikan berikut ini.

a. Analisis data hasil respons mahasiswa pada uji coba lapangan skala kecil

Analisis data hasil respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada uji coba skala kecil, ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.17 Analisis Data Hasil Respons Mahasiswa terhadap Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning* pada Uji Coba Skala Kecil

No	Butir Angket	Respons Mahasiswa			
		Setuju (S)		Tidak Setuju (TS)	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Sistem <i>login</i> mudah digunakan	10	100	0	0
2	Tata letak desain tampilan sudah proporsional	10	100	0	0
3	Tema tampilan menggunakan tema yang menarik	10	100	0	0
4	Materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik	10	100	0	0
5	Materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah	10	100	0	0
6	<i>Hyperlink</i> berfungsi dengan baik	10	100	0	0

Lanjutan Tabel 4.17

7	Kuis dapat diakses dengan mudah	8	80	2	20
8	Forum diskusi berfungsi dengan baik	8	80	2	20
9	Tugas individu dan tugas proyek dapat diakses dengan mudah	7	70	3	30
10	Content sumber belajar dan aktivitas belajar sudah lengkap	10	100	0	0
Rata-Rata Persentase			93%		7%

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa 10 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket sistem *login* mudah digunakan, 10 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket tata letak desain tampilan sudah proporsional, 10 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket tema tampilan menggunakan tema yang menarik, 10 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik, 10 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket Materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah, 10 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket *hyperlink*

berfungsi dengan baik, 8 orang mahasiswa (80%) menyatakan setuju dan 2 orang mahasiswa (20%) yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket kuis dapat diakses dengan mudah, 8 orang mahasiswa (80%) menyatakan setuju dan 2 orang mahasiswa (20%) yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket forum diskusi berfungsi dengan baik, 7 orang mahasiswa (70%) menyatakan setuju dan 3 orang mahasiswa (30%) yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket tugas individu dan tugas proyek dapat diakses dengan mudah dan 10 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket *content* sumber belajar dan aktivitas belajar sudah lengkap. Nilai rata-rata persentase dari respons mahasiswa yang menyatakan setuju dengan butir angket yang ditanyakan adalah 93% dan nilai rata-rata persentase dari respons mahasiswa yang menyatakan tidak setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan adalah 7%.

Berdasarkan analisis data hasil respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada uji coba skala kecil, dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* berada pada kategori sangat praktis (86% - 100 %) karena nilai rata-rata total persentase mahasiswa yang menyatakan tidak setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan adalah 93%.

b. Analisis data hasil respons mahasiswa pada uji coba lapangan skala besar

Analisis data hasil respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada uji coba skala besar, ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.18 Analisis Data Hasil Respons Mahasiswa terhadap Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning* pada Uji Coba Skala Besar

No	Butir Angket	Respons Mahasiswa			
		Setuju (S)		Tidak Setuju (TS)	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Sistem <i>login</i> mudah digunakan	35	100	0	0
2	Tata letak desain tampilan sudah proporsional	35	100	0	0
3	Tema tampilan menggunakan tema yang menarik	35	100	0	0
4	Materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik	35	100	0	0
5	Materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah	35	100	0	0
6	<i>Hyperlink</i> berfungsi dengan baik	35	100	0	0
7	Kuis dapat diakses dengan mudah	35	100	0	0
8	Forum diskusi berfungsi dengan baik	35	100	0	0

Lanjutan Tabel 4.18

9	Tugas individu dan tugas proyek dapat diakses dengan mudah	35	100	0	0
10	<i>Content</i> sumber belajar dan aktivitas belajar sudah lengkap	32	91,42	3	8,53
Rata-Rata Persentase			99,14%		0,86%

Tabel 4.18 menunjukkan bahwa 35 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket sistem *login* mudah digunakan, 35 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket tata letak desain tampilan sudah proporsional, 35 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket tema tampilan menggunakan tema yang menarik, 35 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah, 32 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket, 35 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik, 35 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket *hyperlink* berfungsi dengan baik,

35 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket kuis dapat diakses dengan mudah 35 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket forum diskusi berfungsi dengan baik, 35 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dan tidak ada mahasiswa yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket tugas individu dan tugas proyek dapat diakses dengan mudah 32 orang mahasiswa (91,42%) menyatakan setuju dan 3 orang mahasiswa (8,53%) yang menyatakan tidak setuju terhadap aspek butir angket *content* sumber belajar dan aktivitas belajar sudah lengkap.

Berdasarkan analisis data hasil respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada uji coba skala besar, dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berada pada kategori sangat praktis (86% - 100 %) karena nilai rata-rata total persentase mahasiswa yang menyatakan tidak setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan adalah 99,14%.

4. Deskripsi Data Keefektifan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Data keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* diperoleh dari analisis data hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif dan

inferensial hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest*, dideskripsikan sebagai berikut.

a. Analisis Statistik Deskriptif

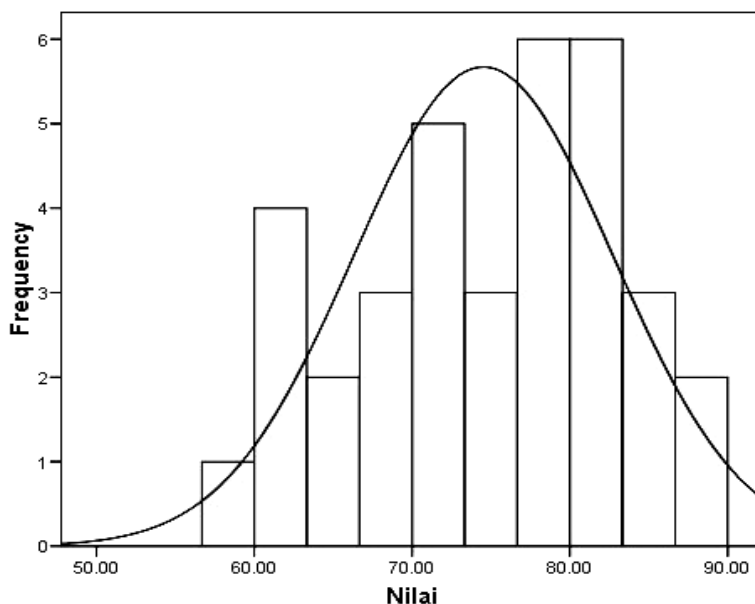
1) Analisis Data Hasil Belajar pada *Pretes*

Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *pretes*, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretes*

Nilai	Frekuensi	Persentase	Persenatase Kebenaran	Persentase Komulatif
59	1	2,9	2,9	2,9
62	4	11,4	11,4	14,3
64	1	2,9	2,9	17,1
65	1	2,9	2,9	20
67	2	5,7	5,7	25,7
69	1	2,9	2,9	28,6
71	2	5,7	5,7	34,3
72	2	5,7	5,7	40
73	1	2,9	2,9	42,9
74	2	5,7	5,7	48,6
75	1	2,9	2,9	51,4
77	3	8,6	8,6	60,
78	2	5,7	5,7	65,7
79	1	2,9	2,9	68,6
81	1	2,9	2,9	71,4
82	3	8,6	8,6	80
83	2	5,7	5,7	85,7
84	1	2,9	2,9	88,6
85	2	5,7	5,7	94,3
87	2	5,7	5,7	100,
Jumlah	35	100	100	

Tabel 4.32 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 87 yang diperoleh 2 orang mahasiswa (5,7%) dan nilai terendah adalah 59 yang diperoleh 1 orang mahasiswa (2,9%). Selanjutnya, mahasiswa yang memperoleh nilai 62 berjumlah 4 orang (11,4%), mahasiswa yang memperoleh nilai 64 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 65 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 67 berjumlah 2 orang (5,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 69 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 71 berjumlah 2 orang (5,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 72 berjumlah 2 orang (5,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 73 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 74 berjumlah 2 orang (5,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 75 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 77 berjumlah 3 orang (8,6%), mahasiswa yang memperoleh nilai 78 berjumlah 2 orang (5,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 79 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 81 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 82 berjumlah 3 orang (8,6%), mahasiswa yang memperoleh nilai 83 berjumlah 2 orang (5,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 84 berjumlah 1 orang (2,9%), dan mahasiswa yang memperoleh nilai 85 berjumlah 2 orang (5,7%). Apabila hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *pretes* diilustrasikan ke dalam grafik frekuensi dan hasil belajar, tampak seperti gambar berikut ini.



Gambar 4.22 Grafik Frekuensi dan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada *Posttes*

2) Analisis Data Hasil Belajar pada *Posttes*

Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *posttes* ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Posttes*

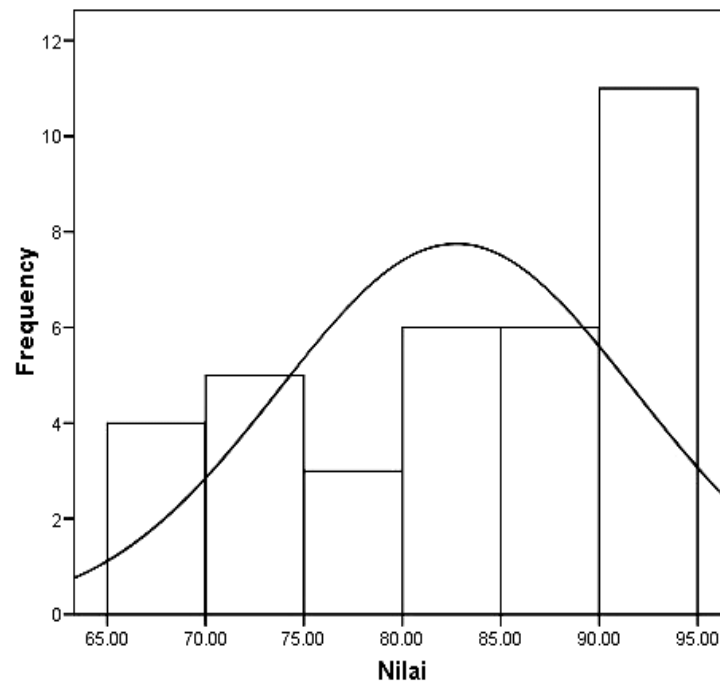
Nilai	Frekuensi	Persentase	Persentase Kebenaran	Persentase Komulatif
76	1	2,9	2,9	2,9
78	1	2,9	2,9	5,7
79	1	2,9	2,9	8,6
81	2	5,7	5,7	14,3
82	2	5,7	5,7	20
83	5	14,3	14,3	34,3
84	3	8,6	8,6	42,9
85	2	5,7	5,7	48,6

Lanjutan Tabel 4.20

86	3	8,6	8,6	57,1
87	1	2,9	2,9	60
88	2	5,7	5,7	65,7
89	3	8,6	8,6	74,3
90	1	2,9	2,9	77,1
91	3	8,6	8,6	85,7
92	1	2,9	2,9	88,6
94	2	5,7	5,7	94,3
95	1	2,9	2,9	97,1
96	1	2,9	2,9	100
Total	35	100	100	

Tabel 4.20 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 96 yang diperoleh 1 orang (2,9%) dan nilai terendah adalah 76 yang diperoleh 1 orang (2,9%). Selanjutnya, mahasiswa yang memperoleh nilai 78 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 79 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 81 berjumlah 2 orang (5,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 82 berjumlah 2 orang (5,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 83 berjumlah 5 orang (14,3%), mahasiswa yang memperoleh nilai 84 berjumlah 3 orang (8,6%), mahasiswa yang memperoleh nilai 85 berjumlah 2 orang (5,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 86 berjumlah 3 orang (8,6%), mahasiswa yang memperoleh nilai 87 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 88 berjumlah 2 orang (5,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 89 berjumlah 3 orang (8,6%), mahasiswa yang memperoleh nilai 90 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 91 berjumlah 3 orang (8,6%), mahasiswa yang memperoleh nilai 92 berjumlah 1 orang (2,9%), mahasiswa yang memperoleh nilai 94 berjumlah 2 orang (5,7%), dan

mahasiswa yang memperoleh nilai 95 berjumlah 1 orang (2,9%). Apabila hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *posttes* diilustrasikan ke dalam grafik frekuensi dan hasil belajar, tampak seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 4.23 Grafik Frekuensi dan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Posttes*

b. Analisis Stitistik Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji normalitas hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan uji *statistic lilliefors* (*Kolmogorov-Smirnov*) dengan ketentuan jika $p > 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal, namun jika $p < 0,05$ maka hasil belajar dinyatakan tidak

berdistribusi normal. Hasil uji normalitas hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretes* dan *posttest*, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.21 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretes* dan *Posttest*

	<i>Kolmogorov-Smirnov(a)</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretes</i>	.105	35	.200(*)	.948	35	.100
<i>Posttest</i>	.103	35	.200(*)	.979	35	.736

Tabel 4.21 menunjukkan bahwa nilai $p = 0,105$ dengan signifikansi $= 0,200$ untuk *pretest* dan $p = 0,103$ dengan signifikansi $0,200$ untuk *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa $p > \alpha = 0,05$. Ini berarti, hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan uji *statistic test of homogeneity of variances* dengan ketentuan jika signifikansi $p > 0,05$ maka data dinyatakan homogen, namun jika signifikansi $p < 0,05$ maka hasil belajar dinyatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest*, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.22 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretest* dan *Posttest*

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
11.120	1	68	.001

Tabel 4.22 menunjukkan bahwa nilai $p = 11, 120$ dengan signifikansi $= 0,01$. Hal ini, menunjukkan bahwa $p > \alpha = 0,05$. Ini berarti, hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest* dinyatakan *homogen*.

3) Uji *t-test*

Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. selanjutnya akan dilakukan uji *t-test* untuk menguji hipotesis. Uji *t* data hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan uji *independent samples test* dengan ketentuan jika nilai $p > 0,05$ maka dinyatakan hopotesis diterima, namun jika $p < 0,05$ maka dinyatakan hopotesis ditolak. Hasil uji *test*, ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.23 Hasil Uji *t-test* Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretest* dan *Posttest*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Upper	Lower	
Nilai	Equal variances assumed	11.120	.018	7.240	68	.000	11.71429	1.61789	14.94274	8.48583
	Equal variances not assumed			7.240	55.661	.000	11.71429	1.61789	14.95575	8.47282

Tabel 4.23 menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah = 7,24 sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikasin 0,05 adalah = 2,04. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan statistik inferensial (*t-test*) *independent samples test* tersebut, dinyatakan bahwa hipotesis penelitian diterima karena nilai $t_{\text{hitung}} >$ nilai t_{tabel} ($7,27 > 2,04$).

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini, diuraikan pembahasan hasil penelitian tentang pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang meliputi ketercapaian tujuan penelitian dan temuan khusus penelitian. Ketercapaian tujuan penelitian yang akan diuraikan adalah seberapa jauh tujuan penelitian yang direncanakan tercapai. Ketercapaian tersebut, dikaitkan dengan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* yang dikembangkan. Pada Temuan khusus penelitian, akan diuraikan temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*. Pembahasan Ketercapaian tujuan penelitian dan temuan khusus penelitian, dideskripsikan sebagai berikut.

1. Ketercapaian Tujuan Penelitian

a. Mengembangkan Prototipe Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Prototipe bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* dikembangkan dengan adaptasi prosedur

pengembangan bahan ajar model Borg dan Gall (2003) menjadi dari 10 tahap, yakni: pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf prototipe, validasi ahli, revisi hasil validasi ahli, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba lapangan skala kecil, uji coba lapangan, revisi hasil uji lapangan, dan akhir pengembangan. Pembahasan mengembangkan prototipe bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, diuraikan berikut ini.

1) Pengumpulan data

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengumpulan data terdiri dari analisis kurikulum, analisis konteks (latar) penelitian, dan analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar, diperoleh informasi bahwa menulis wacana argumentasi merupakan salah satu kompetensi dasar pada mata kuliah pengembangan keterampilan menulis yang diajarkan pada mahasiswa semester IV dengan bobot 3 SKS.

Selanjutnya, kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis konteks (latar) penelitian, yaitu: tersedianya *hotspot* yang dapat diakses secara gratis yang melalui jaringan *wireless fidelity (wifi)* yang dapat digunakan untuk menyusun instrumen penelitian, materi bahan ajar, *Learning Management System (LMS)* bahan ajar, dan simulasi penggunaan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*. dan ketersediaan buku literatur di perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang dapat digunakan penelusuran literatur untuk penyusunan materi pembelajaran bahan ajar menulis

wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*.

Lebih lanjut, kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis analisis kebutuhan, yaitu: materi pembelajaran yang dibutuhkan mahasiswa untuk menulis wacana argumentasi adalah materi pembelajaran yang dapat mendukung kemantapan argumen, logika, penalaran, topik dan tema tulisan, kerangka tulisan dan metode pengembangan wacana argumetasi, dan dosen pengampu mata kuliah keterampilan menulis membutuhkan model dan media pembelajaran yang mendorong penciptaan lingkungan belajar untuk mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan mahasiswa secara personal dengan masalah kehidupan sehari-hari dengan suatu proyek pembelajaran menulis wacana argumentasi serta media pembelajaran yang tersambung pada internet melalui perangkat komputer agar mahasiswa dapat memperoleh materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya.

2) Perencanaan

Perencanaan pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada penelitian ini, meliputi: menentukan pengguna, menyusun rencana desain *Learning Management System (LMS)*, menyusun rencana desain *content* kursus, menyusun rencana capaian pembelajaran dan materi pembelajaran serta menyusun rencana tugas mahasiswa.

Pengguna pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari tiga macam pengguna, yaitu: dosen, mahasiswa, dan tamu. Pengguna dosen merupakan pengampu mata kuliah pengembangan keterampilan menulis dan mempunyai hak sebagai *administrator*

pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, pengguna mahasiswa merupakan partisipan dalam perkuliahan pengembangan keterampilan menulis dan dapat mengakses semua materi pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dan pengguna tamu merupakan pengamat yang memiliki hak akses baca materi pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning*.

Learning Management System (LMS) bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* didesain dengan menggunakan *software modular object-oriented dynamic learning environment (Moodle)* versi yaitu 3,1 dengan tampilan tema *Academy*. Penggunaan *moodle* versi 3,1. Instalasi *software modular object-oriented dynamic learning environment (Moodle)* dilakukan pada *domain hosting* niaga hoster yang mempunyai spesifikasi server CPU 2 x *quad-core intel (R) xeon (R) @ 2,40 GHz*, RAM 32 GB, *network* 1 Gbps, *disk drive setup RAID-10*, dan Sistem operasi *Cloud Linux 6,4*.

Content kursus pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* didesain berbentuk format topik (*topics format*). Setiap topik terdapat 2 *content* utama, yaitu: sumber belajar dan aktivitas belajar. Sumber belajar terdiri dari fitur indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran sedangkan aktivitas belajar terdiri dari fitur kuis, forum diskusi, tugas individu dan tugas proyek.

Capaian pembelajaran dan materi pembelajaran pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari

tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran. Indikator pembelajaran berisi pencapaian belajar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi sedangkan tujuan pembelajaran berisi deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan dicapai oleh mahasiswa setelah berlangsung pembelajaran menulis wacana argumentasi. Materi pembelajaran pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari pokok bahasan dan sub pokok bahasan menjadi 7 unit.

Tugas mahasiswa pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari tugas individu, tugas proyek dan kuis. Pengelompokan tugas mahasiswa menjadi tiga jenis berdasarkan karakteristik model *project-based learning* yang mengendaki adanya tugas proyek dalam pembelajaran (Abidin, 2014). Tugas proyek menuntut mahasiswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendorong mahasiswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal serta adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide-ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada ide-ide orang lain yang merupakan suatu bentuk pengalaman pemberdayaan pengetahuan. Tugas individu dan kuis dikerjakan secara perorangan sedangkan tugas proyek dikerjakan secara berkelompok.

3) Pengembangan Draft Prototipe

Pengembangan draft prototipe bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dilakukan dengan desain *Learning Management System (LMS)*, desain *content* kursus, penulisan materi pembelajaran

dan tugas mahasiswa dan mengunggah (*upload*) materi pembelajaran dan tugas mahasiswa pada *Learning Management System (LMS)* yang telah dipasang (*install*) pada internet. *Content* kursus pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* didesain berbentuk format topik (*topics format*). Setiap topik terdapat 2 *content* utama, yaitu: sumber belajar dan aktivitas belajar. Sumber belajar terdiri dari fitur indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran sedangkan aktivitas belajar terdiri dari fitur kuis, forum diskusi, tugas individu dan tugas proyek. Selanjutnya, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dapat diakses pada *browser* dengan alamat <http://bahasadansastraindonesia.com>.

4) Validasi Ahli

Validasi ahli terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari validasi ahli desain *e-Learning* dan ahli materi serta desain pembelajaran. Secara umum, validator ahli desain *e-Learning* memberikan kesimpulan bahwa bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang telah dikembangkan, dapat digunakan dengan revisi kecil. Secara khusus, perbaikan yang disarankan validator desain *e-Learning* sebagai berikut: (a) menggunakan tampilan tema *e-learning* yang sesuai konteks (latar) penelitian, (b) menambahkan *hyperlink* yang terhubung pada internet.

Selanjutnya, validator ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran memberikan kesimpulan bahwa bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-*

Learning model *project-based learning* yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan revisi kecil. Secara khusus, perbaikan yang disarankan validator ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran dalam menambahkan materi terkait tema tulisan wacana argumentasi pada pokok bahasan pada unit III.

5) Revisi Hasil Validasi Ahli

Setelah divalidasi oleh ahli materi dan desain pembelajaran, serta ahli desain *e-Learning*, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* direvisi sesuai saran-saran yang diberikan. Revisi bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* berdasarkan hasil validasi ahli desain *e-Learning* dilakukan dengan mengubah tema *academi* menjadi tema *sky high*, menambahkan gambar gedung menara Iqra, dan mengubah nama kursus sesuai dengan nama mata kuliah. Pemilihan tema *sky high* dengan pertimbangan bahwa tampilan tema *sky high* dengan *background* (latar) yang berwarna biru sesuai dengan *icon* warna Universitas Muhammadiyah Makassar, selain itu tata letak tampilan *content e-learning* bahan ajar sudah proporsional. Gambar menara Iqra disertakan pada tampilan tema karena merupakan *icon* Universitas Muhammadiyah Makassar. Selanjutnya, nama kursus diubah menjadi pengembangan keterampilan menulis karena disesuaikan dengan kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar, menulis wacana argumentasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang tercantum dalam rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah pengembangan keterampilan menulis.

Revisi sumber belajar bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* dilakukan dengan menambahkan *hyperlink* yang terhubung dengan koneksi internet untuk melengkapi sumber belajar dilakukan setiap pokok bahasan materi pembelajaran pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*.

Revisi tampilan fitur pembelajaran bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dilakukan dengan menambahkan gambar animasi setiap pokok bahasan materi pembelajaran pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. Pemilihan gambar animasi disesuaikan dengan *content* materi pembelajaran pada setiap pokok bahasan.

Selanjutnya, revisi bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* berdasarkan hasil validasi ahli materi dan desain pembelajaran dilakukan dengan *dilakukan* menambahkan materi tentang tema wacana argumentasi. Materi tema tulisan wacana argumentasi pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* diharapkan dapat membekali pengetahuan dan pemahaman mahasiswa pemilihan inti atau pokok persoalan dalam tulisan wacana argumentasi.

6) Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba lapangan skala kecil dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pada hari selasa 12 april 2016 dan selasa 19 april 2016 bertempat di laboratorium komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah

Makassar. Berdasarkan hasil angket respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* pada uji coba skala kecil, dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu dilakukan revisi pada aspek kuis, forum diskusi, tugas individu, dan tugas proyek pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*.

7) Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Setelah dilakukan uji coba lapangan skala kecil, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* direvisi sesuai dengan respons mahasiswa. Berdasarkan hasil respons mahasiswa pada uji coba lapangan skala kecil, dilakukan revisi pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dengan mengaktifkan *mood deflate* pada *c-Panel*. Setelah *mood deflate* pada *c-Panel* diaktifkan, maka pada aktivitas belajar kuis, forum diskusi, tugas individu, dan tugas proyek pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* dapat diakses dan berfungsi dengan baik.

8) Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan, yaitu pada hari Selasa 10 Mei 2016, Selasa 17 Mei 2016, Selasa 24 Mei 2016, Selasa 31 Mei 2016, Selasa 7 Juni 2016 bertempat di ruangan perkuliahan Iqra B10.5. Pada uji coba lapangan skala besar diikuti oleh 35 orang mahasiswa dan satu orang dosen pengampu mata kuliah pengembangan keterampilan menulis.

Berdasarkan hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretest* menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh mahasiswa pada *pretest* adalah 87 dan nilai terendah 59. Nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi *pretest* adalah 74,5 sedangkan hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *posttest* menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 94 dan nilai terendah adalah 65. Nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi *posttest* adalah 86,2.

Selanjutnya, hasil analisis angket respon mahasiswa respons mahasiswa terhadap bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* pada uji coba lapangan skala besar, dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu dilakukan revisi/ perbaikan dengan penambahan fasilitas aktivitas belajar untuk mempermudah komunikasi untuk antara dosen pengampu mata kuliah dengan mahasiswa maupun antar mahasiswa.

Hasil analisis angket respons dosen menunjukkan bahwa dosen pengampu mata kuliah menyatakan senang, mudah menggunakan, dan tertarik untuk menggunakan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning*.

9) Revisi Uji Coba Lapangan Skala Besar

Setelah dilakukan uji coba lapangan skala besar, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* direvisi kembali sesuai dengan respon mahasiswa dan respon dosen pengampu mata kuliah. Berdasarkan hasil respons mahasiswa pada uji coba lapangan skala besar, dilakukan revisi *content*

aktivitas belajar pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dengan menambahkan fitur obrolan pada setiap unit materi pembelajaran.

10) Produk Akhir Pengembangan

Produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* merupakan hasil validasi ahli, uji lapangan skala kecil dan skala besar. *Content* pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* terdiri dari delapan topik materi pembelajaran. Setiap topik terdapat 2 *content* utama, yaitu: sumber belajar dan aktivitas belajar. Sumber belajar terdiri dari fitur indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan *hyperlink* sedangkan aktivitas belajar terdiri dari fitur kuis, forum diskusi, tugas individu dan tugas proyek. Produk akhir pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi.

b. Kevalidan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Data kevalidan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan desain pembelajaran serta desain *e-Learning*. Validasi ahli desain *e-Learning* dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi kriteria kemudahan penggunaan, isi/ muatan, tampilan dan koleksi data (adaptasi teori Forcier, 2005). Hasil analisis

data validasi ahli materi dan desain pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rata-rata kriteria kebenaran adalah $M = 3,5$, berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$). Nilai rata-rata kriteria cakupan materi adalah $M = 3,5$, berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$). Nilai rata-rata kriteria kekinian adalah $M = 4$, berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$). Nilai rata-rata kriteria keterbacaan adalah $M = 3,6$, berada pada kategori valid ($3,5 \leq M \leq 4$), dan nilai rata-rata keseluruhan kriteria adalah $M = 3,5$, berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$).

Selanjutnya, validasi ahli materi dan desain pembelajaran dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi kriteria kebenaran, cakupan materi kekinian dan keterbacaan (adaptasi teori Forcier, 2005). Hasil analisis data validasi desain *e-Learning* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kriteria kemudahan penggunaan adalah $M = 3$, berada pada kategori valid ($2,5 \leq M < 3,5$). Nilai rata-rata kriteria isi/muatan adalah $M = 3,6$, berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$). Nilai rata-rata kriteria tampilan adalah $M = 3$, berada pada kategori valid ($2,5 \leq M < 3,5$). Nilai rata-rata kriteria koleksi data adalah $M = 3,5$, berada pada kategori sangat valid ($3,5 \leq M \leq 4$), dan nilai rata-rata keseluruhan kriteria adalah $M = 3,3$, berada pada kategori valid ($2,5 \leq M < 3,5$).

Berdasarkan hal tersebut di atas, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran serta ahli desain *e-Learning*, karena kriteria kevalidan telah terpenuhi. Hal tersebut, sejalan dengan yang dikemukakan

Nurdin (2007) bahwa bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* dinyatakan valid apabila nilai rata-rata validitas untuk keseluruhan kriteria minimal berada pada kategori valid dan nilai validitas untuk setiap kriteria minimal berada dalam kategori cukup valid.

c. Kepraktisan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Data kepraktisan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* diperoleh dari hasil angket respons mahasiswa pada uji coba lapangan skala besar yang diisi oleh 35 orang mahasiswa. Angket respons mahasiswa yang berisi indikator sistem login mudah digunakan, tata letak desain tampilan sudah proporsional, tema tampilan menggunakan tema yang menarik, materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik, materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah, *hyperlink* berfungsi dengan baik, kuis dapat diakses dengan mudah, forum diskusi berfungsi dengan baik, tugas individu dan tugas proyek dapat diakses dengan mudah, dan *content* sumber belajar serta aktivitas belajar sudah lengkap. (adaptasi teori Forcier, 2005).

Hasil analisis data respons mahasiswa menunjukkan bahwa ada 3 aspek tidak mendapatkan skor maksimal. Aspek tersebut adalah aspek sumber belajar dan aktivitas belajar pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, memiliki skor tidak maksimal, karena 3 orang mahasiswa (8.53%) menyatakan sumber belajar dan aktivitas pada bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* belum

lengkap. Aspek pendaftaran dan sistem *login*, tata letak desain tampilan, tema, keterbacaan, akses materi pembelajaran, *hyperlink*, kuis, forum diskusi, tugas individu dan tugas proyek memiliki skor yang sudah memiliki skor maksimal, karena rata-rata 35 orang mahasiswa (100%) menyatakan setuju dengan butir angket yang ditanyakan. Nilai rata-rata persentase dari respons mahasiswa yang menyatakan setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan adalah 99.14% dan nilai rata-rata persentase dari respons mahasiswa yang menyatakan tidak setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan adalah 0.86%.

Berdasarkan hal tersebut, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dinyatakan praktis karena berada pada kriteria sangat praktis (76% - 100 %) karena kriteria kepraktisan telah terpenuhi, yaitu nilai rata-rata persentase respons mahasiswa minimal berada rentang praktis (76 %- 85%). Hal tersebut, sejalan dengan yang dikemukakan Sugiyono (2010) bahwa Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk digunakan pada pembelajaran menulis wacana argumentasi apabila rata-rata persentase respons dosen respons mahasiswa minimal berada rentang (76 %- 85%).

d. Keefektifan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Model *Project-Based Learning*

Data keefektifan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* diperoleh dari hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest* pada uji coba lapangan skala besar. Pada tahap

uji coba lapangan skala besar, uji coba bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *Learning* dengan model *project-based learning*, dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen *one group pretest posttest design*. Pada desain eksperimen ini, sebelum perlakuan (*treatment*) diberikan terlebih dahulu sampel diberi tes awal (*pretest*) menulis wacana argumentasi dan di akhir perkuliahan sampel diberi tes akhir (*posttest*) menulis wacana argumentasi (Sugiyono, 2010).

Selanjutnya, hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest* pada uji coba lapangan skala besar yang dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretest* diketahui bahwa mahasiswa yang memperoleh hasil belajar ($\geq 75 - \leq 100$) berjumlah 18 orang (51,42%) dan mahasiswa yang memperoleh hasil belajar ($0 - < 75$) berjumlah 17 orang (48,58%).

Hasil analisis statistik inferensial hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas menunjukkan hasil belajar menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena nilai $p = 0,105$ dengan signifikansi = 0,200 untuk *pretest* dan $p = 0,103$ dengan signifikansi 0,200 untuk *posttest*, hal ini menunjukkan bahwa, $p > \alpha = 0,05$. Hasil uji homogenitas hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* dinyatakan *homogen* karena nilai $p = 11,120$ dengan signifikansi = 0,01. Hal ini, menunjukkan bahwa $p > \alpha = 0,05$. Hasil Uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah = 7,24 sedangkan t_{tabel}

dengan taraf signifikasin 0,05 adalah = 2,04. Artinya, nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ (7, 27 > 2,04).

Bedasarkan hasil uji *t-test* dinyatakan bahwa bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar. Hal tersebut, sejalan dengan hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini, yaitu: Bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar (H_1). Rumusan hiipotesis diuji dengan menggunakan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut: Hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai $t_{hitung} \geq \text{nilai } t_{tabel}$. Sebaliknya, H_1 ditolak apabila nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$. Dengan kata lain, hipotesis diterima apabila nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05%.

2. Temuan Khusus Penelitian

Temuan khusus yang diperoleh selama pelaksanaan pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* adalah:

- a. Mahasiswa kesulitan mengakses *content* aktivitas belajar kuis, forum diskusi, tugas individu, dan tugas proyek pada bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* karena tidak berfungsi dengan baik. Masalah tersebut dapat diatasi dengan mengaktifkan *mood deflate* pada

c-Panel website bahan ajar dengan bantuan *admin* niaga hoster sebagai penyedia *website* yang digunakan pada produk bahan menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* dengan model *project based learning* yang dikembangkan.

b. Dosen pengampu mata kuliah menyatakan senang, mudah menggunakan, dan tertarik untuk menggunakan produk bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi, khususnya pada mata kuliah pengembangan keterampilan menulis karena:

- 1) Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* menyediakan sumber belajar dan aktivitas belajar yang lengkap sehingga memudahkan untuk mengajarkan materi menulis wacana argumentasi dan tugas proyek dapat membangkitkan antusiasme para mahasiswa untuk turut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi.
- 2) Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* mudah digunakan karena dilengkapi panduan penggunaan yang lengkap untuk dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa.
- 3) Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* mempunyai keunggulan dari sumber belajar lainnya, diantaranya:
 - a) Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama tempat tersebut terhubung dengan koneksi internet.
 - b) Memudahkan komunikasi dengan mahasiswa karena tersedia fitur obrolan.

- c) Memberikan rangsangan kepada mahasiswa untuk belajar menulis wacana argumentasi karena adanya langkah-langkah pembelajaran yang didasarkan pada *sintaks model project-based learning*, sehingga mulai perancangan, pengumpulan data, dan penulisan tugas proyek membuat pembelajaran lebih menarik.
- 4) Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* sudah sesuai dengan kebutuhan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*, dapat disimpulkan hasil penelitian ini, yaitu:

Pertama, bahan menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang telah dikembangkan terdiri dari enam topik materi pembelajaran. Setiap topik terdapat 2 *content* utama, yaitu: sumber belajar dan aktivitas belajar. Sumber belajar terdiri dari fitur indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan *hyperlink* sedangkan aktivitas belajar terdiri dari fitur kuis, forum diskusi, tugas individu dan tugas proyek.

Kedua, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dikembangkan telah valid digunakan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar karena kriteria kevalidan telah terpenuhi, yaitu nilai rata-rata validitas hasil validasi ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran $M = 3,5$ berada pada kategori sangat valid dan ahli desain *e-Learning* $M = 3,3$ berada pada kategori valid.

Ketiga, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dikembangkan telah praktis digunakan dalam

pembelajaran menulis wacana argumentasi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar karena kriteria kepraktisan telah terpenuhi, yaitu nilai rata-rata persentase respons mahasiswa yang menyatakan setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan adalah= 99.14%, berada kategori sangat praktis.

Keempat, bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dikembangkan telah efektif digunakan dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar karena kriteria keefektifan telah terpenuhi, yaitu nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel} (7, 27 > 2,04)$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, dikemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* yang dihasilkan melalui dua kali uji coba. Uji coba tersebut, hanya menjadi dasar pertimbangan dalam merevisi bahan ajar, oleh karena itu untuk memperoleh hasil yang sempurna disarankan untuk melakukan uji coba selanjutnya.
2. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini yang telah dikembangkan, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

3. Pengembangan bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* hendaknya dilakukan pada materi menulis wacana yang lain untuk membuat mahasiswa tertarik, senang, dan aktif dalam belajar menulis wacana.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Amiroh. 2012. *Kupas Tuntas Membangun Learning dengan e-Learning Management System Moodle*. Sidoarjo: Genta Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta:Bandung.
- Alessi. 2001. *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Massachusetts : A Pearson Education.
- Alwi, Hasan. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Atmazaki. 2009. *Kiat-kiat Mengarang dan Menyunting*. Padang: UNP Press.
- Alwasilah, A. Chaedar. 2007. *Pokoknya Menulis: Cara Baru Menulis dengan Metode Kolaborasi*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Atmazaki. 2009. *Kiat-kiat Mengarang dan Menyunting*. Padang: UNP Press.
- Belawati. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT.
- Budiningsih, C. Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, H. Douglas. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching*. London: Prentice Hall Interational Inc.
- Borg dan Gall. 2003. *Education Research*. New York: Allyn and Bacon.
- Chaer, Abdul. 2003. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cynthia dan Shannon. 2013. *Project-Based Learning and Student Engagement*. Academic Research International.

- Comerchero, M. 2006. *E-Learning Concepts and Techniques*. Bloomsburg: Bloomsbury University.
- Clark, Ruth., Richard E.Mayer. 2008. *E-Learning and The Science of Instruction*. New York: Pfeiffer.
- Cole, J., Foster H. 2008). *Using moodle: Teaching With The Popular Open Source Course Management System*. O'Reilly Media, Sebastopol.
- Dahar, Ratna Wilis.2011. *Teori-Teori Belajar*. Erlangga. Jakarta.
- Daryanto, dkk. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, dan PHP Bahan Ajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djajasudarma, T. Fatimah. 2006. *Metode Lingüistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Eresco.
- Dick dan Carey. 2009. *The Systematic Design Of Instruction*. New York: Longman.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Eemeren, Frans H. dkk. 2004. *A Systematic Theory of Argumentation*. Amsterdam: Lawrence Erlbaum Associates.
- Ezra, Choesin. 2004. *Karya Tulis Ilmiah Sosial: Menyiapkan, Menulis dan Mencermatinya-Menyusun Struktur Argumen*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Feebrian, Jack. 2000. *Buku Saku tentang Pendidikan Tinggi di Indonesia*. Bandung: Informatika.
- Finoza. Lamuddin 2010. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Insan Mulia.
- Frank Kurzel and Michelle Rath. 2003. *Project Based Learning and Learning Enviroments*. Australia: Informing Science Institute.
- Forcier, Richard. 2005. *The Computer as An Educational Tool: Productivity and Problem Solving*. New Jersey: Pearson Education.
- Gredler, Margaret E. 2011. *Learning and Instruction: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika

- Hamzah, B Uno. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartley, Darin E. 2001. *Selling e-Learning, American Society for Training and Development*. <http://www.kampushendra.com/berita-119-definisi-dan-komponenelearning.html>
- Hergenhahn, B.R., dan Matthew Olson, M.Hg. 2008. *Theories Of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta: Kencana.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Holmes, Gardner. 2006. *e-Learning: Concept and Practice*. New Delhi: Sage Publications.
- Ibrahim dan Syaodih. 2003. *Perencana Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Indriati, Ety. 2001. *Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Isjoni. 2008. *Pemanfaatan Teknologi Pengajaran: Harapan untuk Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid. 2008. *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- J. Supranto. 2003. *Statistik Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Erlangga.
- Kemp dan Morrison . 2004. *Design Effective Instruction*. New York: John Wiley Son.
- Keraf, Gorys. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- King, A. Laura. 2010. *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kridalaksana, H. 2008. *Kamus Linguistik-Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kusmayadi, Ismail. 2007. *Menulis dengan Hati Membangun Motivasi Menulis*. Bandung: PT. Pribumi Mekar.
- Lestari, Ika. 2013. *Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Line, Maurice B. 2004. *Effective Writing for e-Learning Environments*. Jurnal. Volume 22 Nomor 3 Maret 2004. <http://search.proquest.com>.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Merriam, Sharren B. 2001. *Andragogy and Self Directed Learning*”dalam “*The New Update on Adult Learning Theory*. Jossey: Bass.
- Muslich, Mansur. 2010. *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Muchith. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: Rasaid Media Group.
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nunan, David, 1997. *Research Methods in Language Learning*. New York : Cambridge University Press.
- Nurdin. 2007. *Model Pembelajaran yang Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif untuk Menguasai Bahan Ajar*. Surabaya: UNESA.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nursisto. 2002. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Media.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Parera. 2011. *Belajar Mengemukakan Pendapat*. Jakarta: Erlangga.
- Prabowo, Sugeng Listyo dan Nurmaliyah, Faridah. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Pranowo. 2014. *Teori Belajar Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prakoso, Setiyo. 2005. *Membangun e-Learning dengan Moodle*. Jakarta : Andi Opsett.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pribadi, Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rasyidin, Al dan Nasution, Nur Wahyudin. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Medan : Perdana Publishing.
- Riyana, Cipi. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Rosenberg, M J. 2001. *E-learnig: Strategies for Delivering Knowledge in The Digital Age*. New York: McGraw-Hill.
- Saefudin, Sa’ud Udin. 2008. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Saddhono dan Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwat.
- Semi, M. Atar. 2007. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Semi, M. Atar. 2009. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Schmidt dan Eric Kisling. 2010. *From Pedagogy to Andragogy: Transitioning Teaching and Learning in the Information Technology Classroom* dalam "Integrating Adult Learning and Technologies for Effective Education: Strategic Approaches (ed. Victor C.X. Wang)", Information Science Reference.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Setyowati. 2009. *Implentasi e-Learning Pengajaran Membaca*. FIB UI.
- Sobur, Alex. 2009. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugeng dan Nurmaliyah. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: UIN Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suparno, Paul. 2011. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suparno dan Yunus. 2011. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supriyono, Widodo. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumadi, Suryabrata. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grapindo Persada.

- Syarif, Elina, dkk. 2009. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tanzeh, Ahmad. 2010. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Tarigan, Henry Guntur. 2010. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thobroni dan mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Tiantong M, Siksen S. 2013. *The Online Project-Based Learning Model Based on Student's Multiple Intelligence*. International Journal of Humanities and Social Science.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu* .Jakarta: Bumi Aksara.
- Turban, Efraim. 2005. *Decision Support Systems and Intelligent Systems*. New Jersey : Pearson Education.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wena, Made .2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Widodo dan Jasmadi, (2008). *Buku Panduan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Zainurrahman. 2011. *Menulis dari Teori Hingga Paktik: Penawar Racun Plagiarisme*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Sakaria, S.S., S.Pd., M.Pd.
Tempat Tanggal Lahir : Apala, 27 Maret 1985
Agama : Islam
Pekerjaaaan : Dosen Tetap Yayasan Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat : Grand Cakra Recidence Blok I No 23, Taeng Kab. Gowa

Nomor Telepon/HP : 085382904273

Alamat E-mail : sakariaunm@yahoo.co.id

Data Keluarga:

Ayah : Badawi
Ibu : Hasmi
Saudara : 1. Darniati, S.H.
2. Nurmiati, S.Pd.
3. Syarifuddin, S.Pd.

Riwayat Pendidikan:

1. SD Negeri 206 Apala Kabupaten Bone (1997)
2. SMP Negeri 1 Barebbo Kabupaten Bone (2000)
3. SMA Negeri 2 Watampone Kabupaten Bone (2003)
4. Universitas Negeri Makassar, Fakultas Bahasa dan Seni, Program Studi Sastra Indonesia (S1) (2008)
5. Universitas Negeri Makassar, Fakultas Bahasa dan Sastra, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah (S1 Kedua) (2009)
6. Universitas Negeri Makassar, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia (S2) (2011)

Riwayat Pekerjaan:

1. Dosen tetap yayasan Universitas Pancasakti (2010-2015)
2. Dosen tetap yayasan Universitas Muhammadiyah Makassar (2015 sampai sekarang)

Pelatihan Profesional:

1. TOT Pembelajaran Inovatif bagi Dosen di Perguruan Tinggi program Bermutu (2012)
2. Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah (2012)
3. Workshop Metodologi Penelitian Lanjutan bagi dosen PTS (2015)
4. Pelatihan Penembangan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional (PEKERTI) (20015)
5. Workshop Penulisan *Manuscript* Jurnal Internasional (2016)

Pengalaman Penelitian:

1. Analisis Karakter Tokoh Utama dalam Novel Tuhan Izinkan Aku Menjadi Pelacur Kaya Muhiddin M (Sebuah Tinjauan Psikologi Sastra) (Skripsi, 2008)
2. kemampuan menulis cerpen dengan media karikatur siswa kelas VII SMP Negeri 1 Barebbo Kabupaten Bone (Skripsi, 2009)
3. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Karangan Narasi dengan Pendekatan *Contextual Teaching Learning (CTL)* pada Siswa Kelas XI SMA Gunung Sari Makassar (Tesis, 2011)

Publikasi Jurnal Ilmiah:

1. Model Perangkat Pembelajaran Menulis Karangan Narasi dengan Pendekatan Kontekstual di SMA (2012)
2. Keefektifan Strategi Belajar *Snow Not Tel* dalam Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA (2013)
3. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Model *Problem Based Learning* pada Siswa SMP Negeri 17 Makasar (2016)
4. *Teaching Material Development of E learning-Based Argumentation Discourse Writing with Project-Based Learning Model* (2016)

Lampiran 1. Format Validitasi Ahli Materi

Format Validitasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran

Petunjuk

Dalam rangka penyusunan Disertasi dengan judul ” Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumetasi Berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar”. Untuk itu, peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi bahan ajar yang dikembangkan tersebut.

Kategori penilaian:

Nilai 4	Baik sekali
Nilai 3	Baik
Nilai 2	Kurang baik
Nilai 1	Sangat kurang baik

Selain Bapak/ibu memberikan penilaian, dapat juga Bapak/ibu memberikan saran/komentar langsung pada lembar validasi. Atas bantuan penilaian Bapak/ibu saya ucapkan banyak terima kasih.

Format Penilaian Materi Bahan Ajar

NO	Kriteria	Indikator	Skor Penilaian	Ket.
1	Kebenaran	Materi yang disajikan sesuai dengan kaidah keilmuan		
		Materi yang disajikan sesuai dengan fakta		
		Penyajian materi secara sistematis		
		Contoh dan ilustrasi memudahkan pemahaman mahasiswa		
	Rata-Rata			
2	Cakupan Materi	Memuat materi sesuai indikator		
		Materi disajikan secara tersruktur		
		Materi disajikan dengan lengkap		
		Memuat kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kebutuhan mahasiswa		
		Materi yang disajikan memiliki kolaborasi dengan materi lain		
		Materi yang disajikan bersifat deskriptif		
	Rata-Rata			
3	Kekinian	Menggunakan contoh aplikasi/penerapan berdasarkan kondisi nyata saat ini		
		Bahan ajar bersifat inovatif		
	Rata-Rata			
4	Keterbacaan	Menggunakan bahasa yang baku		
		Menggunakan kata yang dapat dimengerti		
		Menggunakan kosakata yang dekat dengan pengetahuan mahasiswa		
		Kalimat yang digunakan merupakan kalimat sederhana		
		Berbentuk prosedur penulisan wacana argumentasi		
		Instruksi jelas dan mudah dipahami		
	Rata-Rata			
	Total Rata-Rata			

Sumber: Adaptasi Validitas Bahan Ajar (Forcier, 2005: 290)

Penilaian Umum

- 1. Dapat digunakan tanpa revisi
- 2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 3. Dapat digunakan dengan revisi besar
- 4. Belum dapat digunakan

Mohon penilai menuliskan saran/komentar dibawah ini, atau menuliskan langsung pada naskah.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Makassar, 2016
Validator

(.....)

Lampiran 2. Format Validasi Ahli Desain *e-Learning*

Instrumen Validasi Ahli Desain *e-Learning*

Petunjuk

Dalam rangka penyusunan Disertasi dengan judul ” Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumetasi Berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar”. Untuk itu, peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap desain media pembelajaran *e-Learning* yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar tersebut.

Kategori penilaian:

Nilai 4	Baik sekali
Nilai 3	Baik
Nilai 2	Kurang baik
Nilai 1	Sangat kurang baik

Selain Bapak/ibu memberikan penilaian, dapat juga Bapak/ibu memberikan saran/komentar langsung pada lembar validasi. Atas bantuan penilaian Bapak/ibu saya ucapkan banyak terima kasih.

Penilaian Validitas Ahli Desain Media Pembelajaran

NO	Kriteria	Indikator	Skor Penilaian	Ket.
1	Kemudahan Penggunaan	Web tidak berpotensi <i>error</i> dalam periode tertentu		
		Web dapat diakses dengan mudah.		
		Terdapat sumber materi		
Rata-Rata				
2	Isi/ Muatan	Muatan yang ditulis dalam <i>web</i> akurat		
		Terdapat fitur untuk tugas individu dan tugas proyek		
		Terdapat fitur forum diskusi		
Rata-Rata				
4	Tampilan	Tata letak desain proporsional		
		Tata letak desain tidak mengganggu		
		Menggunakan <i>hyperlink</i> yang berfungsi dengan baik		
Rata-Rata				
5	Koleksi data	Koleksi data dan sistem pengaturan mudah digunakan.		
		Keamanan data mahasiswa terjamin.		
Rata-Rata				
Total Rata-Rata				

Sumber: Adaptasi Validitas Bahan Ajar (Forcier, 2005: 290)

Penilaian Umum

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar

4. Belum dapat digunakan

Mohon penilai menuliskan saran/komentar dibawah ini, atau menuliskan langsung pada naskah.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Makassar, 2016

Validator

(.....)

Lampiran 3. Angket Respons Dosen

Angket Respons Dosen

A. Petunjuk Pengisian Angket

Dalam rangka penyusunan Disertasi dengan judul ” Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumetasi Berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar”. Untuk itu, peneliti meminta Bapak /Ibu mahasiswa untuk memberikan penilaian terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan tersebut

Kejujuran dari jawaban yang diberikan akan membantu dalam pengumpulan data penelitian, atas bantuan dan partisipasi saudara/saudari, diucapkan terima kasih.

B. Identitas Responden

1. Nama Lengkap :.....

3. NIP/NIDN :

2. Alamat :

C. Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana kesan Bapak/Ibu terhadap pembelajaran menulis wacana argumentasi dengan menggunakan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* ?

Komentar:.....

- 4. Menurut Bapak/Ibu, apakah bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* sudah mencakup kebutuhan materi yang lengkap dalam menulis wacana argumentasi ?

Komentar:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

- 5. Menurut Bapak/Ibu, apa keunggulan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* dengan sumber belajar yang lainnya ?

Komentar:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....

Makassar, April 2016
Responden,

(.....)

Lampiran 4. Angket Respons Mahasiswa

Angket Respons Mahasiswa

A. Petunjuk Pengisian Angket

Dalam rangka penyusunan Disertasi dengan judul ” Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumetasi Berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar”. Untuk itu, peneliti meminta saudara/saudari mahasiswa untuk memberikan penilaian terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan tersebut. Setiap pertanyaan atau pernyataan disediakan dua buah alternatif jawaban. Tidak ada jawaban yang salah. Semua jawaban adalah benar. saudara/saudari mahasiswa dipersilahkan memberi tanda silang (√) pada pilihan jawaban yang dianggap paling sesuai dengan pendapat Saudara/Saudari. Alternatif jawaban tersebut berupa:

- Sangat Setuju : Pernyataan itu sesuai dengan kenyataan saudara/saudari alami.
- Setuju : Pernyataan itu tidak sesuai dengan kenyataan saudara/saudari alami.

Kejujuran dari jawaban yang diberikan akan membantu dalam pengumpulan data penelitian, atas bantuan dan partisipasi saudara/saudari, diucapkan terima kasih.

B. Identitas Responden

1. Nama Lengkap :.....
2. NIM :

C. Daftar Pertanyaan

NO	Indikator	Respons Mahasiswa	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Sistem <i>login</i> mudah digunakan		
2	Tata letak desain tampilan sudah proporsional.		
3	Tema tampilan menggunakan tema yang menarik		
4	Materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik		
5	Materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah		
6	<i>Hyperlink</i> berfungsi dengan baik		
7	Kuis dapat diakses dengan mudah		
8	Forum diskusi berfungsi dengan baik		
9	Tugas individu dan tugas proyek dapat diakses dengan mudah		
10	<i>Content</i> sumber belajar dan aktivitas belajar sudah lengkap		

Makassar, April 2016
 Responden,

(.....)

Lampiran 5. Analisis Data Validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran

Analisis Data Validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Pembelajaran

NO	Kriteria	Indikator	Skor Penilaian	Ket.
1	Kebenaran	Materi yang disajikan sesuai dengan kaidah keilmuan	4	
		Materi yang disajikan sesuai dengan fakta	4	
		Penyajian materi secara sistematis	5	
		Contoh dan ilustrasi memudahkan pemahaman mahasiswa	4	
Rata-Rata			3,5	
2	Cakupan Materi	Memuat materi sesuai indikator	4	
		Materi disajikan secara tersruktur	3	
		Materi disajikan dengan lengkap	3	
		Memuat kegiatan pembelajaran yang sesuai sintaks model <i>Project-Based Learning</i>	4	
		Materi yang disajikan memiliki kolaborasi dengan materi lain	4	
		Materi yang disajikan bersifat deskriptif	3	
Rata-Rata			3,5	
3	Kekinian	Menggunakan contoh aplikasi/penerapan berdasarkan kondisi nyata saat ini	4	
		Bahan ajar bersifat inovatif	4	
Rata-Rata			4	
4	Keterbacaan	Menggunakan bahasa yang baku	4	
		Menggunakan kata yang dapat dimengerti	4	
		Menggunakan kosakata yang dekat dengan pengetahuan mahasiswa	3	
		Kalimat yang digunakan merupakan kalimat sederhana	3	
		Berbentuk prosedur penulisan wacana argumentasi	4	
		Instruksi jelas dan mudah dipahami	4	
Rata-Rata			3,6	
Total Rata-Rata			3,5	

Kategori Validitas

$3,5 \leq M \leq 4$	Sangat Valid
$2,5 \leq M < 3,5$	Valid
$1,5 \leq M < 2,5$	Cukup Valid
$M < 1,5$	Tidak valid

Keputusan:

1. Produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* berada pada kategori valid.
2. Bahwa produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* dapat digunakan dengan revisi kecil

Saran-saran

1. Memambahkan materi terkait tema tulisan wacana argumentasi pada pokok bahasan pada unit III.

Lampiran 6. Analisis Data Validasi Ahli Desain *e-Learning*

Analisis Data Validasi Ahli Desain *e-Learning*

No	Kriteria	Indikator	Skor Penilaian	Ket.
1	Kemudahan Penggunaan	Web bahan ajar tidak berpotensi <i>error</i> dalam periode tertentu	3	
		Web dapat diakses dengan mudah.	3	
		Terdapat sumber materi	3	
Rata-Rata			3	
2	Isi/ Muatan	Muatan yang ditulis dalam <i>web</i> akurat	3	
		Terdapat fitur forum diskusi antar mahasiswa	4	
		Terdapat fitur untuk tugas mahasiswa	4	
Rata-Rata			3,6	
3	Tampilan	Tata letak desain proporsional	3	
		Tata letak desain tidak mengganggu	3	
		Menggunakan <i>hyperlink</i> yang berfungsi dengan baik	3	
Rata-Rata			3	
4	Koleksi data	Koleksi data dan sistem pengaturan mudah digunakan.	4	
		Keamanan data mahasiswa terjamin.	3	
Rata-Rata			3,5	
Rata-Rata Total			3,3	

Kategori Validitas

$3,5 \leq M \leq 4$	Sangat Valid
$2,5 \leq M < 3,5$	Valid
$1,5 \leq M < 2,5$	Cukup Valid
$M < 1,5$	Tidak valid

Keputusan:

1. Produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* dinyatakan valid.
2. Produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* dapat digunakan dengan revisi kecil.

Saran-saran

1. Menggunakan tema yang sesuai konteks (latar) penelitian.
2. Menambahkan *hyperlink* yang terhubung ke internet

Lampiran 7. Analisis Data Respon Dosen

A. Data Hasil Respon Dosen

1. Bagaimana kesan Bapak/Ibu terhadap pembelajaran menulis wacana argumentasi dengan menggunakan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* ?

Komentar:

Senang, karena bahan ajar bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* menyediakan sumber belajar dan aktivitas yang lengkap sehingga memudahkan untuk mengajarkan materi menulis wacana argumentasi dan tugas proyek dapat membangkitkan antusiasme para mahasiswa untuk turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menulis wacana argumentasi.

2. Apakah kendala yang Bapak/Ibu rasakan dalam proses pembelajaran menulis wacana argumentasi dengan menggunakan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* ?

Komentar:

Kendala yang dirasakan adalah kesulitan dalam memberikan penilaian tugas proyek menulis wacana argumentasi.

3. Menurut Bapak/Ibu, apakah bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* mudah digunakan ?

Komentar: Mudah digunakan karena dilengkapi panduan penggunaan yang lengkap untuk dosen pengajar dan mahasiswa.

4. Menurut Bapak/Ibu, apakah bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* sudah mencakup kebutuhan materi yang lengkap dalam menulis wacana argumentasi ?

Komentar: Sudah mencakup, akan tetapi perlu ditambahkan materi penilaian menulis wacana argumentasi untuk memudahkan dalam memberikan penilaian terhadap tugas proyek mahasiswa.

5. Menurut Bapak/Ibu, apa keunggulan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* dengan sumber belajar yang lainnya ?

Komentar:

- a. Bahan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* dengan model *Project-Based Learning*, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama tempat tersebut terhubung dengan koneksi internet.
- b. Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning*, memudahkan komunikasi dengan mahasiswa karena tersedia fitur obrolan
- c. Ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning*, dapat memberikan rangsangan kepada mahasiswa untuk belajar menulis wacana argumentasi karena adanya langkah-langkah pembelajaran yang didasarkan

pada sintaks model *Project-Based Learning*, sehingga mulai perancangan, pengumpulan data, dan penulisan tugas proyek membuat pembelajaran lebih menarik.

6. Kesan Bapak/Ibu terhadap kondisi kelas pada pembelajaran menulis wacana argumentasi menggunakan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* dengan model *Project-Based Learning* ?

Komentar:

Kondisi kelas lebih interaktif, hal tersebut dapat terlihat pada saat presentase hasil tugas proyek, mahasiswa saling bertukar pikiran untuk memberi masukan terhadap tugas lain yang dikerjakan temannya.

7. Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk menggunakan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* pada pembelajaran menulis wacana argumentasi dengan ?

Komentar:

Sangat tertarik, karena bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* memang sesuai tuntutan zaman untuk pembelajaran lebih diarahkan *online* daripada *offline*.

B. Hasil Analisis Data Respon Dosen

Hasil pengisian angket respon dosen menunjukkan bahwa dosen pengampu mata kuliah menyatakan senang, mudah menggunakan, dan tertarik untuk

menggunakan produk bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* karena:

1. Produk bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* menyediakan sumber belajar yang lengkap sehingga memudahkan untuk mengajarkan materi menulis wacana argumentasi dan tugas proyek dapat membangkitkan antusiasme para mahasiswa untuk turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menulis wacana argumentasi.
2. Produk Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* mudah digunakan karena dilengkapi panduan penggunaan yang lengkap untuk dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa.
3. Produk Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* mempunyai keunggulan dari sumber belajar lainnya, diantaranya:
(a) dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama tempat tersebut terhubung dengan koneksi internet, (b) memudahkan komunikasi dengan mahasiswa karena tersedia aktivitas obrolan dan forum diskusi, dan (c) memberikan rangsangan kepada mahasiswa untuk belajar menulis wacana argumentasi karena adanya langkah-langkah pembelajaran yang berdasarkan pada *sintaks model project-based learning*, sehingga mulai perancangan, pengumpulan data, dan penulisan tugas proyek membuat pembelajaran lebih menarik.
4. Produk Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. sudah sesuai tuntutan zaman untuk pembelajaran lebih diarahkan *online* daripada *offline*.

Lampiran 8. Analisis Data Respon Mahasiswa

1. Analisis Data Respon Mahasiswa pada Uji Coba Lapangan Skala Kecil

A. Hasil Respon Mahasiswa

No	Butir Angket	Respon Mahasiswa			
		Setuju		Tidak Setuju	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Sistem <i>login</i> mudah digunakan	10	100	0	0
2	Tata letak desain tampilan sudah proporsional.	10	100	0	0
3	Tema tampilan menggunakan tema yang menarik	10	100	0	0
4	Materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik	10	100	0	0
5	Materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah	10	90	0	10
6	<i>Hyperlink</i> berfungsi dengan baik	10	100	0	0
7	Kuis dapat diakses dengan mudah	8	80	2	20
8	Forum diskusi berfungsi dengan baik	8	80	2	20
9	Tugas individu dan tugas proyek <i>g</i> dapat diakses dengan mudah	7	70	3	30
10	<i>Content</i> sumber belajar dan aktivitas sudah lengkap	10	100	0	0
Rata-Rata Persentase			93%		7%

B. Keputusan

Revisi/ perbaikan dilakukan pada aspek kuis, forum diskusi, tugas individu, dan tugas proyek pada *website* bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project based learning*, karena yang sulit diakses dan tidak berfungsi dengan baik.

2. Analisis Data Respon Mahasiswa pada Uji Coba Lapangan Skala Besar

A. Hasil Respon Mahasiswa

Hasil Analisis Data Respon Mahasiswa pada Uji Coba Lapangan Skala Besar

No	Butir Angket	Respon Mahasiswa			
		Setuju		Tidak Setuju	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Sistem <i>login</i> mudah digunakan	35	0	100	0
2	Tata letak desain tampilan sudah proporsional.	35	0	100	0
3	Tema tampilan menggunakan tema yang menarik	35	0	100	0
4	Materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik	35	0	100	0
5	Materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah	35	0	100	0
6	Fasilitas berfungsi dengan baik	35	0	100	0
7	kuis dapat diakses dengan mudah	35	0	100	0

8	forum diskusi berfungsi dengan baik	35	0	100	0
9	tugas individu dan tugas proyek dapat diakses dengan mudah	35	0	100	0
10	<i>Content</i> sumber belajar dan aktivitas sudah lengkap	32	3	91.42	8.53
Rata-Rata Persentase				99.14%	0.86%

B. Keputusan

Revisi/perbaikan dilakukan dengan penambahan fasilitas aktivitas belajar untuk mempermudah komunikasi untuk antara dosen pengampu mata kuliah dengan mahasiswa maupun antar mahasiswa.

Lampiran 9. Analisis Data Hasil Belajar Menulis Wacana Argumentasi

A. Hasil belajar Manulis Wacana Argumentasi

1. Hasil Belajar Manulis Wacana Argumentasi pada *Pretest*

Hasil Belajar Manulis Wacana Argumentasi pada *Pretest*

NO	Kode Sampel	Aspek yang Dinilai								Skor Perolehan
		Isi/Gasasan		Organisasi Isi			Tata Bahasa	Diksi	Ejaan	
		Pengembangan Topik	Fakta dan Bukti Pendukung	Pendahuluan	Tubuh Argumen	Kesimpulan				
1	01	6	7	4	7	7	13	15	13	72
2	02	7	5	7	6	6	12	13	11	67
3	03	8	8	9	7	7	14	18	14	85
4	04	5	6	5	6	4	11	12	13	62
5	05	6	7	7	8	8	14	19	14	83
6	06	5	6	6	7	7	13	17	13	74
7	07	5	5	4	6	4	11	14	13	62
8	08	6	7	7	8	7	11	17	12	75
9	09	4	5	5	4	4	11	15	14	62
10	010	7	8	8	8	7	14	19	14	85

11	011	6	6	6	8	8	13	17	13	77
12	012	5	5	5	7	4	11	12	10	59
13	013	5	6	6	6	5	12	15	12	67
14	014	7	7	7	7	6	13	17	14	78
15	015	6	6	6	7	7	13	18	14	77
16	016	7	8	8	8	9	13	18	13	84
17	017	6	5	4	5	4	11	16	13	64
18	018	7	6	6	5	5	11	15	14	69
19	019	8	8	7	8	8	14	19	15	87
20	020	8	9	8	8	7	13	16	14	83
21	021	6	6	5	5	4	13	18	15	72
22	022	7	8	8	9	7	14	17	12	82
23	023	7	7	7	7	6	14	18	13	79
24	024	6	5	6	8	7	12	16	11	71
25	025	6	5	4	5	5	11	14	12	62
26	026	7	7	7	7	6	12	17	14	77
27	027	8	9	9	7	8	14	15	11	81
28	028	4	6	5	5	3	12	16	14	65
29	029	7	8	8	7	7	13	18	10	78
30	030	7	7	7	8	5	12	15	13	74
31	031	8	9	9	8	8	14	17	14	87
32	032	6	6	5	6	5	12	18	13	71
33	033	5	5	6	7	7	13	16	14	73
34	034	7	7	7	8	8	14	18	13	82
35	035	7	8	8	8	7	14	17	13	82

2. Hasil Belajar Manulis Wacana Argumentasi pada *Postest*

Hasil Belajar Manulis Wacana Argumentasi pada *Postest*

NO	Kode Sampel	Aspek yang Dinilai								Skor Perolehan
		Isi/Gagasan		Organisasi Isi			Tata Bahasa	Diksi	Ejaan	
		Pengembangan Topik	Fakta dan Bukti Pendukung	Pendahuluan	Tubuh Argumen	Kesimpulan				
1	01	7	7	6	8	7	14	17	14	83
2	02	7	6	7	9	7	14	15	12	91
3	03	8	8	9	8	8	15	19	14	83
4	04	8	9	10	9	10	12	14	13	85
5	05	8	8	8	10	9	14	19	14	90
6	06	8	8	9	9	8	13	18	13	86
7	07	7	7	6	8	7	13	16	13	83
8	08	8	7	7	9	8	13	18	13	88
9	09	6	6	8	9	9	13	18	14	82
10	010	8	8	9	10	9	14	19	14	79
11	011	7	7	7	9	8	14	18	13	94
12	012	7	8	10	9	8	13	16	12	89
13	013	8	8	7	8	8	13	17	14	83
14	014	8	8	8	8	9	13	18	14	89
15	015	9	7	7	8	7	13	18	14	86

16	016	8	8	10	9	9	13	18	13	81
17	017	7	7	8	10	8	12	17	13	78
18	018	8	7	7	8	8	12	15	14	87
19	019	9	9	10	9	9	14	19	15	86
20	020	8	9	9	9	8	15	17	14	85
21	021	7	7	8	8	7	13	18	15	91
22	022	7	8	10	9	10	15	17	13	84
23	023	9	9	10	9	9	15	19	15	95
24	024	8	8	8	9	9	14	18	14	88
25	025	7	7	7	8	8	13	13	13	76
26	026	8	8	8	9	10	13	17	14	84
27	027	9	9	9	8	8	14	19	15	91
28	028	8	8	8	8	9	14	16	14	83
29	029	8	8	9	9	9	15	18	13	89
30	030	8	8	8	9	8	14	16	13	84
31	031	8	9	10	9	9	15	18	14	92
32	032	7	7	8	8	7	13	18	13	81
33	033	6	7	8	9	8	14	16	14	82
34	034	9	9	9	10	10	14	18	15	94
35	035	9	9	10	10	9	15	19	15	96

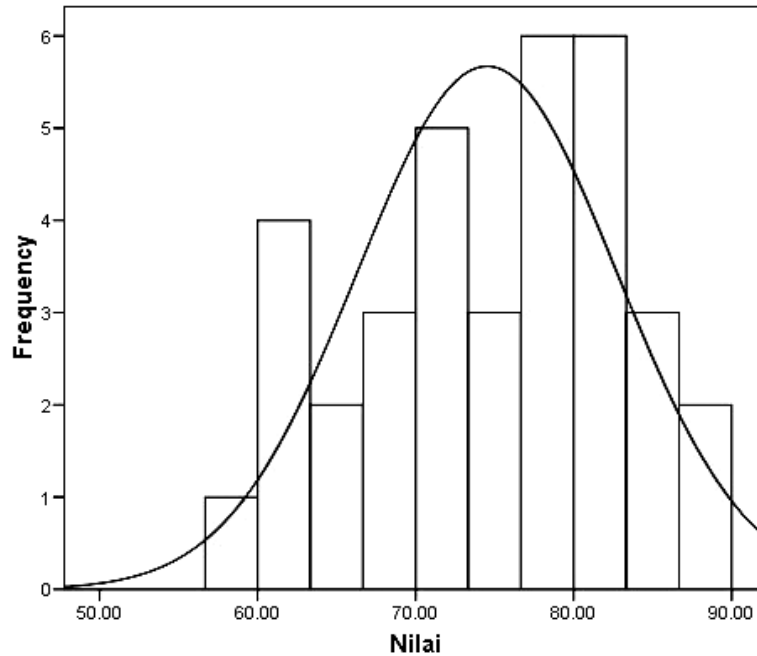
B. Analisis Data Hasil belajar Manulis Wacana Argumentasi

A. Analisis Deskriptif

1. Pretest

Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretes*

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	59.00	1	2.9	2.9	2.9
	62.00	4	11.4	11.4	14.3
	64.00	1	2.9	2.9	17.1
	65.00	1	2.9	2.9	20.0
	67.00	2	5.7	5.7	25.7
	69.00	1	2.9	2.9	28.6
	71.00	2	5.7	5.7	34.3
	72.00	2	5.7	5.7	40.0
	73.00	1	2.9	2.9	42.9
	74.00	2	5.7	5.7	48.6
	75.00	1	2.9	2.9	51.4
	77.00	3	8.6	8.6	60.0
	78.00	2	5.7	5.7	65.7
	79.00	1	2.9	2.9	68.6
	81.00	1	2.9	2.9	71.4
	82.00	3	8.6	8.6	80.0
	83.00	2	5.7	5.7	85.7
84.00	1	2.9	2.9	88.6	
	85.00	2	5.7	5.7	94.3
	87.00	2	5.7	5.7	100.0
	Total	35	100.0	100.0	



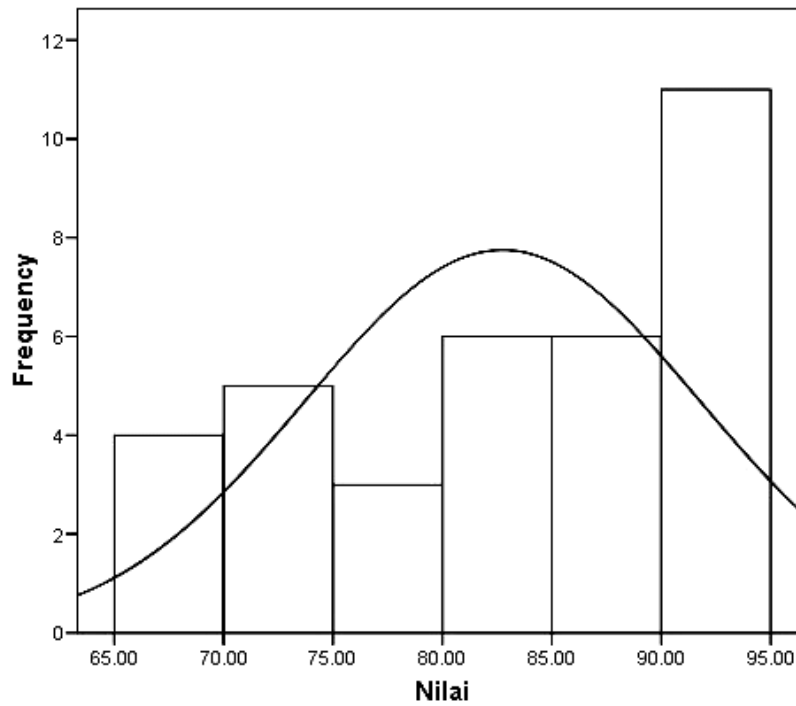
Grafik Frekuensi dan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretes*

2. *Postest*

Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Postest*

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	76.00	1	2.9	2.9	2.9
	78.00	1	2.9	2.9	5.7
	79.00	1	2.9	2.9	8.6
	81.00	2	5.7	5.7	14.3
	82.00	2	5.7	5.7	20.0
	83.00	5	14.3	14.3	34.3
	84.00	3	8.6	8.6	42.9
	85.00	2	5.7	5.7	48.6
	86.00	3	8.6	8.6	57.1
	87.00	1	2.9	2.9	60.0
	88.00	2	5.7	5.7	65.7
	89.00	3	8.6	8.6	74.3

90.00	1	2.9	2.9	77.1
91.00	3	8.6	8.6	85.7
92.00	1	2.9	2.9	88.6
94.00	2	5.7	5.7	94.3
95.00	1	2.9	2.9	97.1
96.00	1	2.9	2.9	100.0
Total	35	100.0	100.0	



Grafik Frekuensi dan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada *Posttest*

B. Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretes* dan *Posttest*

	<i>Kolmogorov-Smirnov(a)</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretes</i>	.105	35	.200(*)	.948	35	.100
<i>Posttest</i>	.103	35	.200(*)	.979	35	.736

2. Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretest* dan *Posttest*

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
11.120	1	68	.001

3. Uji t

Hasil Uji t Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretest* dan *Posttest*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Upper	Lower
Nilai	Equal variances assumed	11.120	.018	7.240	68	.000	11.71429	1.61789	14.94274	8.48583
	Equal variances not assumed			7.240	55.661	.000	11.71429	1.61789	14.95575	8.47282

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian



Lokasi Penelitian



Uji Coba Skala Kecil



Uji Coba Skala Besar

Lampiran 5. Analisis Data Validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Desain Pembelajaran

Analisis Data Validasi Ahli Materi Bahan Ajar dan Pembelajaran

NO	Kriteria	Indikator	Skor Penilaian	Ket.
1	Kebenaran	Materi yang disajikan sesuai dengan kaidah keilmuan	4	
		Materi yang disajikan sesuai dengan fakta	4	
		Penyajian materi secara sistematis	5	
		Contoh dan ilustrasi memudahkan pemahaman mahasiswa	4	
Rata-Rata			3,5	
2	Cakupan Materi	Memuat materi sesuai indikator	4	
		Materi disajikan secara tersruktur	3	
		Materi disajikan dengan lengkap	3	
		Memuat kegiatan pembelajaran yang sesuai sintaks model <i>Project-Based Learning</i>	4	
		Materi yang disajikan memiliki kolaborasi dengan materi lain	4	
		Materi yang disajikan bersifat deskriptif	3	
Rata-Rata			3,5	
3	Kekinian	Menggunakan contoh aplikasi/penerapan berdasarkan kondisi nyata saat ini	4	
		Bahan ajar bersifat inovatif	4	
Rata-Rata			4	
4	Keterbacaan	Menggunakan bahasa yang baku	4	
		Menggunakan kata yang dapat dimengerti	4	
		Menggunakan kosakata yang dekat dengan pengetahuan mahasiswa	3	
		Kalimat yang digunakan merupakan kalimat sederhana	3	
		Berbentuk prosedur penulisan wacana argumentasi	4	
		Instruksi jelas dan mudah dipahami	4	
Rata-Rata			3,6	
Total Rata-Rata			3,5	

Kategori Validitas

$3,5 \leq M \leq 4$	Sangat Valid
$2,5 \leq M < 3,5$	Valid
$1,5 \leq M < 2,5$	Cukup Valid
$M < 1,5$	Tidak valid

Keputusan:

1. Produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* berada pada kategori valid.
2. Bahwa produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* dapat digunakan dengan revisi kecil

Saran-saran

1. Memambahkan materi terkait tema tulisan wacana argumentasi pada pokok bahasan pada unit III.

Lampiran 6. Analisis Data Validasi Ahli Desain *e-Learning*

Analisis Data Validasi Ahli Desain *e-Learning*

No	Kriteria	Indikator	Skor Penilaian	Ket.
1	Kemudahan Penggunaan	<i>Web</i> bahan ajar tidak berpotensi <i>error</i> dalam periode tertentu	3	
		<i>Web</i> dapat diakses dengan mudah.	3	
		Terdapat sumber materi	3	
Rata-Rata			3	
2	Isi/ Muatan	Muatan yang ditulis dalam <i>web</i> akurat	3	
		Terdapat fitur forum diskusi antar mahasiswa	4	
		Terdapat fitur untuk tugas mahasiswa	4	
Rata-Rata			3,6	
3	Tampilan	Tata letak desain proporsional	3	
		Tata letak desain tidak mengganggu	3	
		Menggunakan <i>hyperlink</i> yang berfungsi dengan baik	3	
Rata-Rata			3	
4	Koleksi data	Koleksi data dan sistem pengaturan mudah digunakan.	4	
		Keamanan data mahasiswa terjamin.	3	
Rata-Rata			3,5	
Rata-Rata Total			3,3	

Kategori Validitas

$3,5 \leq M \leq 4$	Sangat Valid
$2,5 \leq M < 3,5$	Valid
$1,5 \leq M < 2,5$	Cukup Valid
$M < 1,5$	Tidak valid

Keputusan:

1. Produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* dinyatakan valid.
2. Produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* model *project based learning* dapat digunakan dengan revisi kecil.

Saran-saran

1. Menggunakan tema yang sesuai konteks (latar) penelitian.
2. Menambahkan *hyperlink* yang terhubung ke internet

Lampiran 7. Analisis Data Respon Dosen

A. Data Hasil Respon Dosen

1. Bagaimana kesan Bapak/Ibu terhadap pembelajaran menulis wacana argumentasi dengan menggunakan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* ?

Komentar:

Senang, karena bahan ajar bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* menyediakan sumber belajar dan aktivitas yang lengkap sehingga memudahkan untuk mengajarkan materi menulis wacana argumentasi dan tugas proyek dapat membangkitkan antusiasme para mahasiswa untuk turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menulis wacana argumentasi.

2. Apakah kendala yang Bapak/Ibu rasakan dalam proses pembelajaran menulis wacana argumentasi dengan menggunakan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* ?

Komentar:

Kendala yang dirasakan adalah kesulitan dalam memberikan penilaian tugas proyek menulis wacana argumentasi.

3. Menurut Bapak/Ibu, apakah bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* mudah digunakan ?

Komentar: Mudah digunakan karena dilengkapi panduan penggunaan yang lengkap untuk dosen pengajar dan mahasiswa.

4. Menurut Bapak/Ibu, apakah bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* sudah mencakup kebutuhan materi yang lengkap dalam menulis wacana argumentasi ?

Komentar: Sudah mencakup, akan tetapi perlu ditambahkan materi penilaian menulis wacana argumentasi untuk memudahkan dalam memberikan penilaian terhadap tugas proyek mahasiswa.

5. Menurut Bapak/Ibu, apa keunggulan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* dengan sumber belajar yang lainnya ?

Komentar:

- a. Bahan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* dengan model *Project-Based Learning*, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama tempat tersebut terhubung dengan koneksi internet.
- b. Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning*, memudahkan komunikasi dengan mahasiswa karena tersedia fitur obrolan
- c. Ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning*, dapat memberikan rangsangan kepada mahasiswa untuk belajar menulis wacana argumentasi karena adanya langkah-langkah pembelajaran yang didasarkan

pada sintaks model *Project-Based Learning*, sehingga mulai perancangan, pengumpulan data, dan penulisan tugas proyek membuat pembelajaran lebih menarik.

6. Kesan Bapak/Ibu terhadap kondisi kelas pada pembelajaran menulis wacana argumentasi menggunakan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* dengan model *Project-Based Learning* ?

Komentar:

Kondisi kelas lebih interaktif, hal tersebut dapat terlihat pada saat presentase hasil tugas proyek, mahasiswa saling bertukar pikiran untuk memberi masukan terhadap tugas lain yang dikerjakan temannya.

7. Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk menggunakan bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* pada pembelajaran menulis wacana argumentasi dengan ?

Komentar:

Sangat tertarik, karena bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *Project-Based Learning* memang sesuai tuntutan zaman untuk pembelajaran lebih diarahkan *online* daripada *offline*.

B. Hasil Analisis Data Respon Dosen

Hasil pengisian angket respon dosen menunjukkan bahwa dosen pengampu mata kuliah menyatakan senang, mudah menggunakan, dan tertarik untuk

menggunakan produk bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* karena:

1. Produk bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* menyediakan sumber belajar yang lengkap sehingga memudahkan untuk mengajarkan materi menulis wacana argumentasi dan tugas proyek dapat membangkitkan antusiasme para mahasiswa untuk turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menulis wacana argumentasi.
2. Produk Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* mudah digunakan karena dilengkapi panduan penggunaan yang lengkap untuk dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa.
3. Produk Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning* mempunyai keunggulan dari sumber belajar lainnya, diantaranya:
(a) dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama tempat tersebut terhubung dengan koneksi internet, (b) memudahkan komunikasi dengan mahasiswa karena tersedia aktivitas obrolan dan forum diskusi, dan (c) memberikan rangsangan kepada mahasiswa untuk belajar menulis wacana argumentasi karena adanya langkah-langkah pembelajaran yang berdasarkan pada *sintaks model project-based learning*, sehingga mulai perancangan, pengumpulan data, dan penulisan tugas proyek membuat pembelajaran lebih menarik.
4. Produk Bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project-based learning*. sudah sesuai tuntutan zaman untuk pembelajaran lebih diarahkan *online* daripada *offline*.

Lampiran 8. Analisis Data Respon Mahasiswa

1. Analisis Data Respon Mahasiswa pada Uji Coba Lapangan Skala Kecil

A. Hasil Respon Mahasiswa

No	Butir Angket	Respon Mahasiswa			
		Setuju		Tidak Setuju	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Sistem <i>login</i> mudah digunakan	10	100	0	0
2	Tata letak desain tampilan sudah proporsional.	10	100	0	0
3	Tema tampilan menggunakan tema yang menarik	10	100	0	0
4	Materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik	10	100	0	0
5	Materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah	10	90	0	10
6	<i>Hyperlink</i> berfungsi dengan baik	10	100	0	0
7	Kuis dapat diakses dengan mudah	8	80	2	20
8	Forum diskusi berfungsi dengan baik	8	80	2	20
9	Tugas individu dan tugas proyek <i>g</i> dapat diakses dengan mudah	7	70	3	30
10	<i>Content</i> sumber belajar dan aktivitas sudah lengkap	10	100	0	0
Rata-Rata Persentase			93%		7%

B. Keputusan

Revisi/ perbaikan dilakukan pada aspek kuis, forum diskusi, tugas individu, dan tugas proyek pada *website* bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* model *project based learning*, karena yang sulit diakses dan tidak berfungsi dengan baik.

2. Analisis Data Respon Mahasiswa pada Uji Coba Lapangan Skala Besar

A. Hasil Respon Mahasiswa

Hasil Analisis Data Respon Mahasiswa pada Uji Coba Lapangan Skala Besar

No	Butir Angket	Respon Mahasiswa			
		Setuju		Tidak Setuju	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Sistem <i>login</i> mudah digunakan	35	0	100	0
2	Tata letak desain tampilan sudah proporsional.	35	0	100	0
3	Tema tampilan menggunakan tema yang menarik	35	0	100	0
4	Materi pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik	35	0	100	0
5	Materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah	35	0	100	0
6	Fasilitas berfungsi dengan baik	35	0	100	0
7	kuis dapat diakses dengan mudah	35	0	100	0

8	forum diskusi berfungsi dengan baik	35	0	100	0
9	tugas individu dan tugas proyek dapat diakses dengan mudah	35	0	100	0
10	<i>Content</i> sumber belajar dan aktivitas sudah lengkap	32	3	91.42	8.53
Rata-Rata Persentase				99.14%	0.86%

B. Keputusan

Revisi/perbaikan dilakukan dengan penambahan fasilitas aktivitas belajar untuk mempermudah komunikasi untuk antara dosen pengampu mata kuliah dengan mahasiswa maupun antar mahasiswa.

Lampiran 9. Analisis Data Hasil Belajar Menulis Wacana Argumentasi

A. Hasil belajar Manulis Wacana Argumentasi

1. Hasil Belajar Manulis Wacana Argumentasi pada *Pretest*

Hasil Belajar Manulis Wacana Argumentasi pada *Pretest*

NO	Kode Sampel	Aspek yang Dinilai								Skor Perolehan
		Isi/Gasasan		Organisasi Isi			Tata Bahasa	Diksi	Ejaan	
		Pengembangan Topik	Fakta dan Bukti Pendukung	Pendahuluan	Tubuh Argumen	Kesimpulan				
1	01	6	7	4	7	7	13	15	13	72
2	02	7	5	7	6	6	12	13	11	67
3	03	8	8	9	7	7	14	18	14	85
4	04	5	6	5	6	4	11	12	13	62
5	05	6	7	7	8	8	14	19	14	83
6	06	5	6	6	7	7	13	17	13	74
7	07	5	5	4	6	4	11	14	13	62
8	08	6	7	7	8	7	11	17	12	75
9	09	4	5	5	4	4	11	15	14	62
10	010	7	8	8	8	7	14	19	14	85

11	011	6	6	6	8	8	13	17	13	77
12	012	5	5	5	7	4	11	12	10	59
13	013	5	6	6	6	5	12	15	12	67
14	014	7	7	7	7	6	13	17	14	78
15	015	6	6	6	7	7	13	18	14	77
16	016	7	8	8	8	9	13	18	13	84
17	017	6	5	4	5	4	11	16	13	64
18	018	7	6	6	5	5	11	15	14	69
19	019	8	8	7	8	8	14	19	15	87
20	020	8	9	8	8	7	13	16	14	83
21	021	6	6	5	5	4	13	18	15	72
22	022	7	8	8	9	7	14	17	12	82
23	023	7	7	7	7	6	14	18	13	79
24	024	6	5	6	8	7	12	16	11	71
25	025	6	5	4	5	5	11	14	12	62
26	026	7	7	7	7	6	12	17	14	77
27	027	8	9	9	7	8	14	15	11	81
28	028	4	6	5	5	3	12	16	14	65
29	029	7	8	8	7	7	13	18	10	78
30	030	7	7	7	8	5	12	15	13	74
31	031	8	9	9	8	8	14	17	14	87
32	032	6	6	5	6	5	12	18	13	71
33	033	5	5	6	7	7	13	16	14	73
34	034	7	7	7	8	8	14	18	13	82
35	035	7	8	8	8	7	14	17	13	82

2. Hasil Belajar Manulis Wacana Argumentasi pada *Postest*

Hasil Belajar Manulis Wacana Argumentasi pada *Postest*

NO	Kode Sampel	Aspek yang Dinilai								Skor Perolehan
		Isi/Gagasan		Organisasi Isi			Tata Bahasa	Diksi	Ejaan	
		Pengembangan Topik	Fakta dan Bukti Pendukung	Pendahuluan	Tubuh Argumen	Kesimpulan				
1	01	7	7	6	8	7	14	17	14	83
2	02	7	6	7	9	7	14	15	12	91
3	03	8	8	9	8	8	15	19	14	83
4	04	8	9	10	9	10	12	14	13	85
5	05	8	8	8	10	9	14	19	14	90
6	06	8	8	9	9	8	13	18	13	86
7	07	7	7	6	8	7	13	16	13	83
8	08	8	7	7	9	8	13	18	13	88
9	09	6	6	8	9	9	13	18	14	82
10	010	8	8	9	10	9	14	19	14	79
11	011	7	7	7	9	8	14	18	13	94
12	012	7	8	10	9	8	13	16	12	89
13	013	8	8	7	8	8	13	17	14	83
14	014	8	8	8	8	9	13	18	14	89
15	015	9	7	7	8	7	13	18	14	86

16	016	8	8	10	9	9	13	18	13	81
17	017	7	7	8	10	8	12	17	13	78
18	018	8	7	7	8	8	12	15	14	87
19	019	9	9	10	9	9	14	19	15	86
20	020	8	9	9	9	8	15	17	14	85
21	021	7	7	8	8	7	13	18	15	91
22	022	7	8	10	9	10	15	17	13	84
23	023	9	9	10	9	9	15	19	15	95
24	024	8	8	8	9	9	14	18	14	88
25	025	7	7	7	8	8	13	13	13	76
26	026	8	8	8	9	10	13	17	14	84
27	027	9	9	9	8	8	14	19	15	91
28	028	8	8	8	8	9	14	16	14	83
29	029	8	8	9	9	9	15	18	13	89
30	030	8	8	8	9	8	14	16	13	84
31	031	8	9	10	9	9	15	18	14	92
32	032	7	7	8	8	7	13	18	13	81
33	033	6	7	8	9	8	14	16	14	82
34	034	9	9	9	10	10	14	18	15	94
35	035	9	9	10	10	9	15	19	15	96

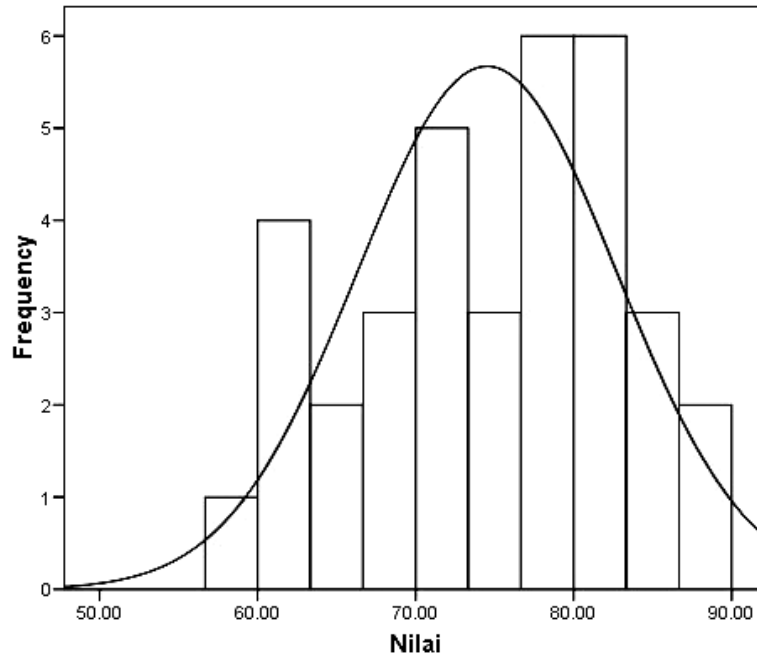
B. Analisis Data Hasil belajar Manulis Wacana Argumentasi

A. Analisis Deskriptif

1. Pretest

Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretes*

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	59.00	1	2.9	2.9	2.9
	62.00	4	11.4	11.4	14.3
	64.00	1	2.9	2.9	17.1
	65.00	1	2.9	2.9	20.0
	67.00	2	5.7	5.7	25.7
	69.00	1	2.9	2.9	28.6
	71.00	2	5.7	5.7	34.3
	72.00	2	5.7	5.7	40.0
	73.00	1	2.9	2.9	42.9
	74.00	2	5.7	5.7	48.6
	75.00	1	2.9	2.9	51.4
	77.00	3	8.6	8.6	60.0
	78.00	2	5.7	5.7	65.7
	79.00	1	2.9	2.9	68.6
	81.00	1	2.9	2.9	71.4
	82.00	3	8.6	8.6	80.0
	83.00	2	5.7	5.7	85.7
84.00	1	2.9	2.9	88.6	
	85.00	2	5.7	5.7	94.3
	87.00	2	5.7	5.7	100.0
	Total	35	100.0	100.0	



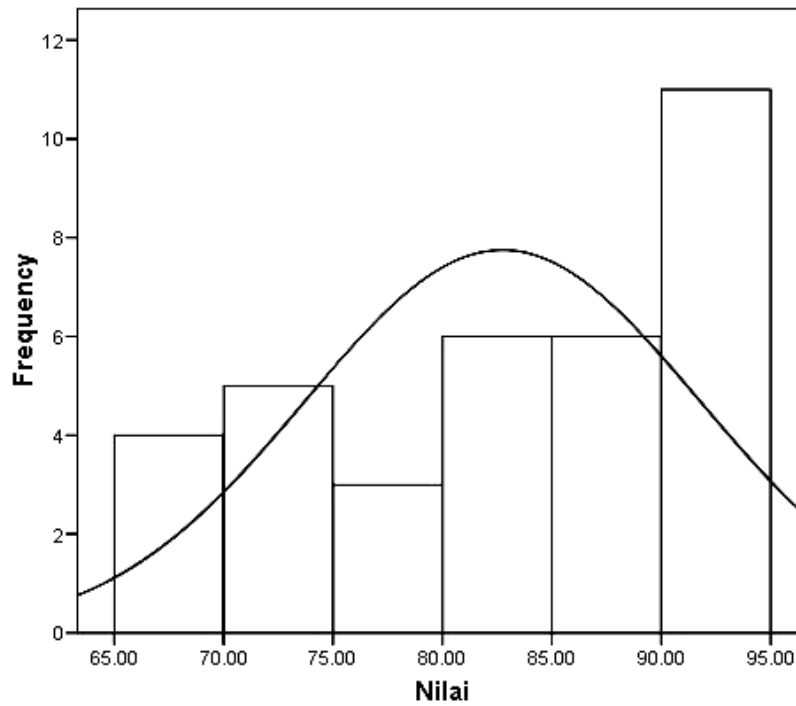
Grafik Frekuensi dan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretes*

2. *Posttest*

Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Posttest*

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	76.00	1	2.9	2.9	2.9
	78.00	1	2.9	2.9	5.7
	79.00	1	2.9	2.9	8.6
	81.00	2	5.7	5.7	14.3
	82.00	2	5.7	5.7	20.0
	83.00	5	14.3	14.3	34.3
	84.00	3	8.6	8.6	42.9
	85.00	2	5.7	5.7	48.6
	86.00	3	8.6	8.6	57.1
	87.00	1	2.9	2.9	60.0
	88.00	2	5.7	5.7	65.7
	89.00	3	8.6	8.6	74.3

90.00	1	2.9	2.9	77.1
91.00	3	8.6	8.6	85.7
92.00	1	2.9	2.9	88.6
94.00	2	5.7	5.7	94.3
95.00	1	2.9	2.9	97.1
96.00	1	2.9	2.9	100.0
Total	35	100.0	100.0	



Grafik Frekuensi dan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada *Posttest*

B. Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Mahasiswa dalam Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretes* dan *Posttest*

	<i>Kolmogorov-Smirnov(a)</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretes</i>	.105	35	.200(*)	.948	35	.100
<i>Posttest</i>	.103	35	.200(*)	.979	35	.736

2. Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretest* dan *Posttest*

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
11.120	1	68	.001

3. Uji t

Hasil Uji t Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Menulis Wacana Argumentasi pada *Pretest* dan *Posttest*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Upper	Lower
Nilai	Equal variances assumed	11.120	.018	7.240	68	.000	11.71429	1.61789	14.94274	8.48583
	Equal variances not assumed			7.240	55.661	.000	11.71429	1.61789	14.95575	8.47282