



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan

P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 12, No. 2, Oktober 2024

doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2year2024>

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>,

email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *HANDOUT* PADA MATERI MENEMUKAN KALIMAT AJAKAN DALAM TEKS PERSUASIF PADA SISWA DI KELAS VIII SMP NEGERI 4 LAHEWA

Edieli Nazara^{1*}, Imansudi Zega², Riana³, Mastawati Ndruru⁴

^{1*,2,3,4}

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Nias, Indonesia

Email: edinazara97@gmail.com

Submitted: 6 September 2024

Accepted: 10 Oktober 2024

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan kalimat ajakan dalam teks persuasif yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, serta angket respon peserta didik dan efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini berupa pengembangan bahan ajar *handout* pada menemukan kalimat ajakan dalam teks persuasif. Hasil telah memenuhi kriteria sangat layak yaitu hasil penilaian ahli materi pada revisi I dengan pencapaian 52% dan revisi II dengan pencapaian 88%. Hasil penilaian ahli bahasa pada revisi I dengan pencapaian 52% dan revisi II dengan pencapaian 93%. Hasil penilaian ahli desain pada revisi I dengan pencapaian 56% dan revisi II dengan pencapaian 84%. Hasil kepraktisan pada uji coba kelompok kecil mencapai 90% dan uji coba lapangan mencapai 92% dengan kriteria sangat praktis. Hasil efektivitas pada uji coba kelompok kecil mencapai 100% dan pada uji coba lapangan mencapai 87,5% dengan kriteria sangat baik dan efektif. Dari hasil penelitian di atas, maka pengembangan bahan ajar *handout* layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Bahan Ajar, *Handout*, *ADDIE*

DEVELOPMENT OF HANDOUT TEACHING MATERIALS ON THE MATERIAL OF FINDING INVITATIONS IN PERSUASIVE TEXTS FOR STUDENTS IN CLASS VIII OF SMP NEGERI 4 LAHEWA

Abstract: Abstract: The purpose of this study was to develop handout teaching materials on the material of finding invitation sentences in persuasive texts that are feasible, practical and effective. This type of research is development research using the *ADDIE* model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The research instruments used were validation questionnaires from material experts, language experts, and design experts, as well as student response questionnaires and effectiveness on student learning outcomes. The results of this study were the development of handout teaching materials on finding invitation sentences in persuasive texts. The results have met the criteria of very feasible, namely the results of the assessment of material experts in revision I with an achievement of 52% and revision II with an achievement of 88%. The results of the assessment of language experts in revision I with an achievement of 52% and revision II with an achievement of 93%. The results of the assessment

of design experts in revision I with an achievement of 56% and revision II with an achievement of 84%. The results of practicality in small group trials reached 90% and field trials reached 92% with very practical criteria. The effectiveness results in small group trials reached 100% and in field trials reached 87.5% with very good and effective criteria. From the results of the study above, the development of handout teaching materials is feasible, practical and effective to use in the learning process.

Keywords: Development Of Teaching Materials, Handouts, ADDIE

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi cara berkehidupan manusia dalam kesehariannya. Penggunaan teknologi secara tepat dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses interaktif antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar yang berlangsung secara dinamis. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi bisa menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Pemanfaatan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dalam semua mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kemajuan teknologi informasi memiliki pengaruh terhadap pendidikan. Pemberian inovasi baru merupakan upaya untuk mempertahankan pendidikan dalam kemajuan sarana prasarana yang berkaitan dengan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Menurut (Waruwu, 2019), salah satu bentuk kompetensi yang dibutuhkan oleh seorang guru dalam melaksanakan tugasnya adalah melakukan pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar merupakan hal penting yang dapat dilakukan seorang guru agar pelaksanaan dari proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bahan ajar adalah seluruh bahan yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Bahwa bahan ajar yaitu segala bahan ajar yang memiliki peran untuk membantu guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas (Laoli et al., 2023). Pada dasarnya bahan ajar digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada selama proses pembelajaran. Peran bahan ajar yaitu sebagai motivasi terhadap siswa dan memperjelas materi pelajaran yang abstrak. Sehingga bahan ajar sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas muncul beberapa permasalahan, salah satunya adalah permasalahan dalam proses pembelajaran, guru belum mengembangkan bahan ajar yang bervariasi ataupun yang sesuai dengan minat dan kreativitas peserta didik dalam belajar. Faktor penyebab munculnya permasalahan tersebut antara lain; guru masih terbiasa menggunakan buku yang telah tersedia di sekolah, hal ini terjadi dikarenakan guru belum terbiasa dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga terjadi pembelajaran yang monoton atau peserta didik tidak mampu memahami materi yang diajarkan, sehingga peserta didik selama proses pembelajaran hanya menerima pembelajaran dari guru saja atau tidak ada minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Dalam hal ini, pengembangan bahan ajar *handout* adalah salah satu cara memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh pendidik ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan *handout* yang mengutamakan point terpenting dalam suatu materi yang dikemas secara ringkas. Menurut (Aisyiah et al., 2022) keberadaan *handout* merupakan bahan ajar pembelajaran yang ringkas yang terbentuk tulisan di dalam lembaran-lembaran kerja yang berisikan materi yang akan dipelajari dan bahan ajar ini bersumber dari berbagai literatur yang relevan guna untuk memperkaya pengetahuan siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan bahan ajar yang tepat sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *handout* merupakan bahan ajar efektif dan inovatif sangatlah penting untuk motivasi belajar siswa dan dapat membangun motivasi, minat dan semangat siswa dalam belajar.

Penggunaan bahan ajar di SMP Negeri 4 Lahewa masih kurang optimal, SMP Negeri 4 Lahewa khususnya kelas VIII pada materi menemukan kalimat ajakan dalam teks persuasif yang belum mempunyai buku pengangan untuk siswa. Sedangkan menurut (Inayah et al., 2021) bahwa ketidaktersediaan buku teks pengangan untuk siswa menyebabkan materi pembelajaran tidak terstruktur, sehingga proses belajar tidak optimal, efektif, dan efisien. Keterkaitan peserta didik dengan buku masih tergolong sangat rendah, peserta didik jarang sekali membuka buku dan tidak membawa pulang buku tersebut karena buku terlalu besar dan tebal. Pengembangan bahan ajar *handout* dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut karena

handout dapat dijadikan sebagai bahan ajar pendamping yang menarik dan dapat disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa.

Alasan peneliti memilih bahan ajar berupa *handout* adalah untuk membantu peserta didik supaya lebih mudah memahami materi secara utuh. Penggunaan *handout* akan mampu membuat peserta didik efektif dan efisien dalam pembelajaran *handout* yang sudah dikembangkan atau telah dibuat yang berisi materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif yang diberikan kepada peserta didik, sehingga diharapkan akan lebih mudah mempelajari dan memahami materi menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (Khaeroni, 2021:3) menyatakan pendapatnya bahwa model *R & D* adalah metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Gay (Khaeroni, 2021:2) mengatakan penelitian dan pengembangan adalah suatu upaya untuk membuat produk yang efektif untuk digunakan sekolah serta bukan untuk teori.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model *ADDIE*. Terdapat 5 fase atau tahap utama dalam melakukan model pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan eveluation* (Khaeroni, 2021:58).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini merupakan bahan pembelajaran melalui bahan ajar *handout* pada materi menemukan kalimat ajakan dalam teks persuasif yang dilaksanakan di SMP Negeri 4 Lahewa. Bahan ajar ini di validasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Setelah di validasi dan dilakukan revisi dari produk sesuai dengan saran dari validator, produk hasil pengembangan bahan ajar *handout* ini di uji coba di sekolah untuk mendapatkan data respon atau tanggapan peserta didik serta data keefektifan dalam menilai media yang dikembangkan.

Pengembangan bahan ajar *handout* dilakukan dengan tahap model pengembangan

ADDIE meliputi 5 tahap yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

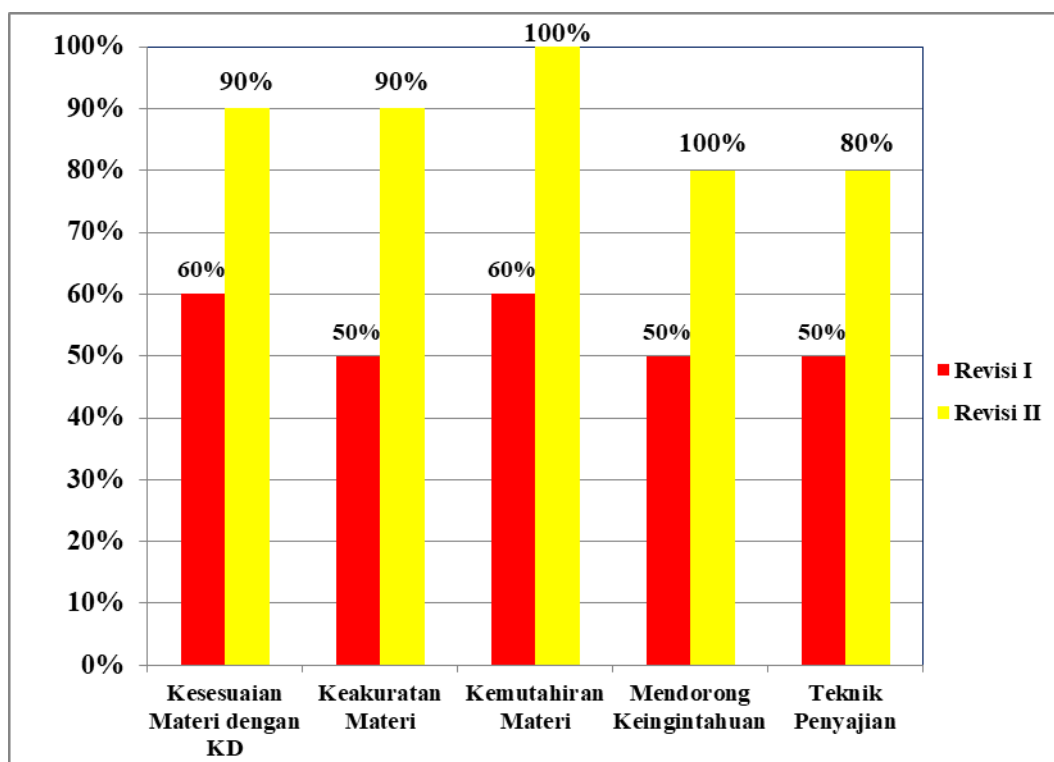
Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas karena sarana fasilitas yang kurang mendukung. Hasil analisis ini didapatkan saat studi awal di SMP Negeri 4 Lahewa. Analisis karakteristik peserta didik berkaitan dengan kemampuan akademik siswa yang berbeda-beda dalam memahami materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga merasa bosan dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Analisis kurikulum dan materi yang dilakukan untuk mengetahui kurikulum dan materi yang akan dipelajari siswa berdasarkan silabus VIII SMP Negeri 4 Lahewa. Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 4 Lahewa yaitu kurikulum 2013, dengan materi menemukan kalimat ajakan dalam teks persuasif.

Selanjutnya, pada tahap *design* peneliti merancang bahan ajar *handout*. Pada tahap *development* dilakukan pengembangan, setelah tahap perancangan dalam bahan ajar *handout* selesai, peneliti mengembangkan materi tersebut menjadi bahan ajar *handout* yang utuh. Pembuatan bahan ajar *handout* ini dilakukan dengan mengumpulkan bahan dalam pembuatan bahan ajar *handout* misalnya: tampilan, tulisan, animasi. Semua bahan yang telah terkumpul kemudian didesain dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Setelah bahan ajar *handout* dihasilkan, maka peneliti melakukan revisi kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain untuk menguji kelayakan bahan ajar *handout* yang telah dihasilkan.

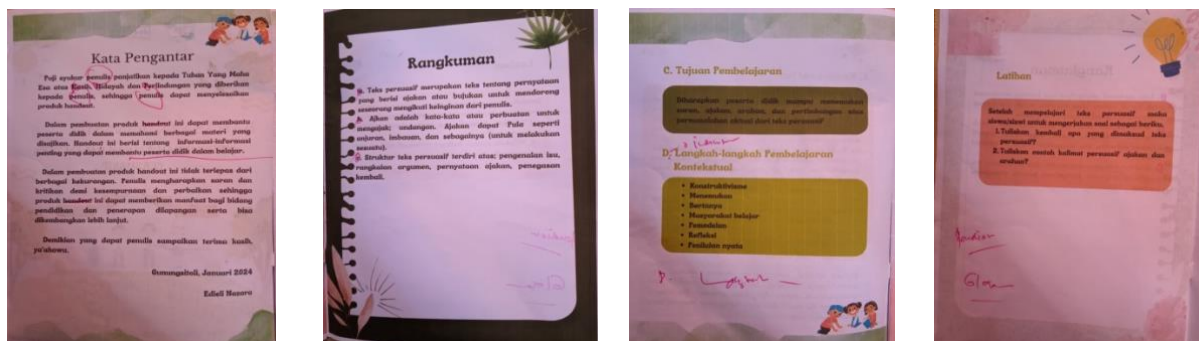
Kemudian, pada tahap *implementation* dilakukan uji coba produk secara terbatas kepada peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa untuk memperoleh penilaian kepraktisan dan efektivitas bahan ajar *handout*. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada tahap akhir yaitu *evaluation* dilakukan untuk mengetahui kelemahan yang dialami selama pengembangan bahan ajar *handout* sehingga hasil yang didapatkan dapat maksimal. Peneliti juga melakukan evaluasi efektivitas bahan ajar *handout* yang digunakan dengan mengerjakan evaluasi yang terdapat dalam produk tersebut.

Kelayakan bahan ajar *handout* oleh validator ahli materi secara keseluruhan pada revisi I dengan skor 26 mencapai persentase 52% dengan kriteria cukup valid dari kelima

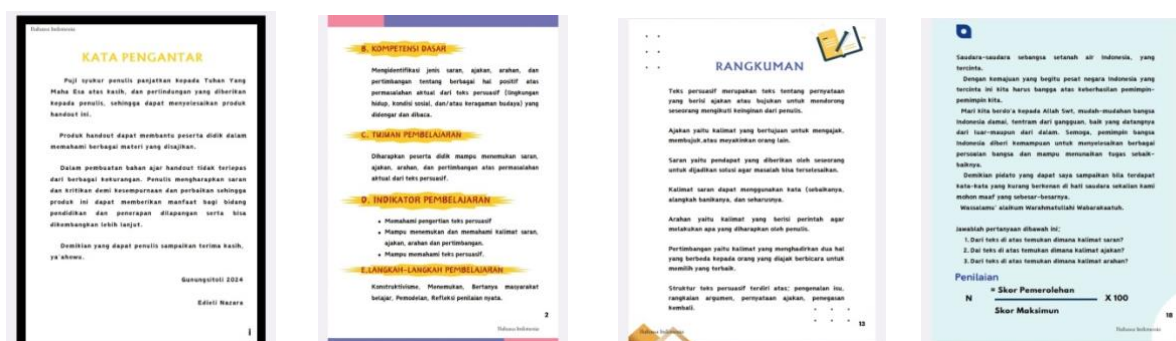
indikator. Untuk indikator kesesuaian materi dengan KD mencapai 60%, indikator keakuratan materi mencapai 50%, indikator kemutahiran materi mencapai 60%, indikator mendorong keingintahuan mencapai 50% dari bunyi instrumen, dan indikator teknik penyajian mencapai 50%. Sedangkan penilaian kelayakan materi pada bahan ajar *handout* di revisi II secara keseluruhan mendapatkan skor 44 mencapai persentase 88% dengan kriteria sangat valid dari kelima indikator. Untuk indikator yaitu indikator kesesuaian materi dengan KD mencapai 90%, indikator keakuratan materi mencapai 90%, indikator kemutahiran materi mencapai 80%, indikator mendorong keingintahuan mencapai 100%, dan indikator teknik penyajian mencapai 80%. Setelah dilakukan validasi bahan ajar *handout* oleh ahli materi, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian pada revisi I mencapai 52% dan pada revisi II meningkat dengan pencapaian 88%.



Grafik Persentase Hasil Validasi Produk Setiap Indikator Oleh Ahli Mataeri pada Revisi I dan Revisi II

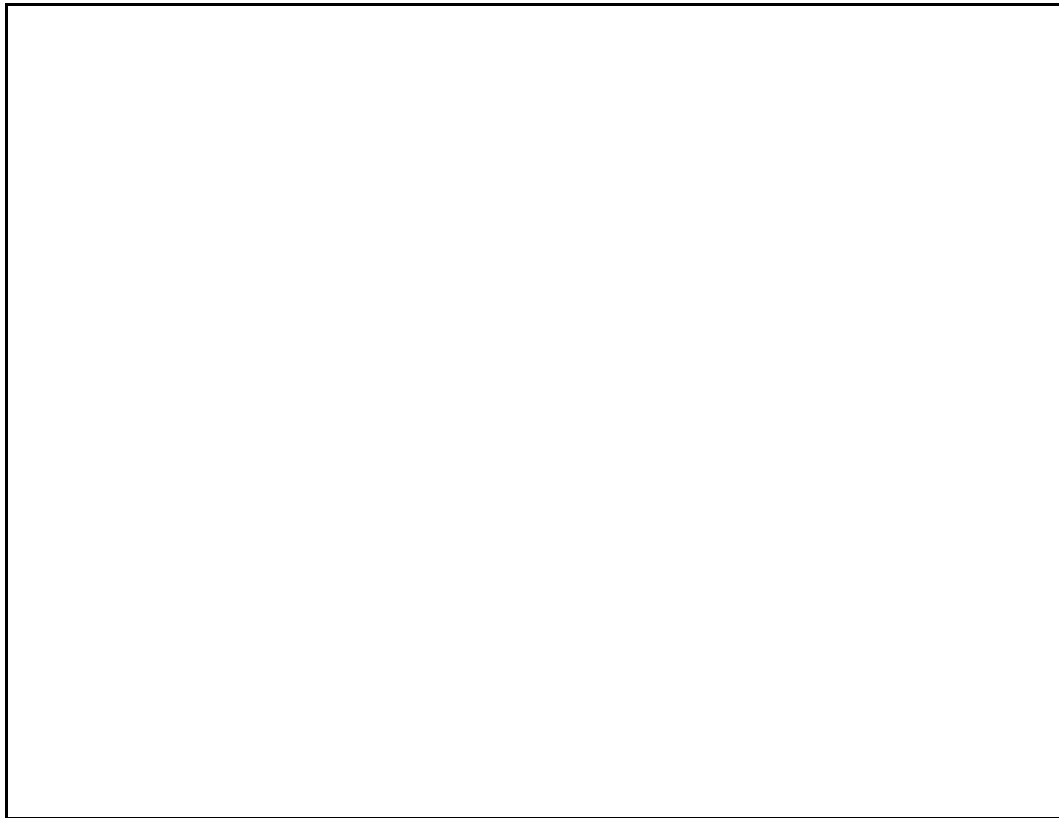


Gambar 4.1 Revisi Pertama Oleh Ahli Materi

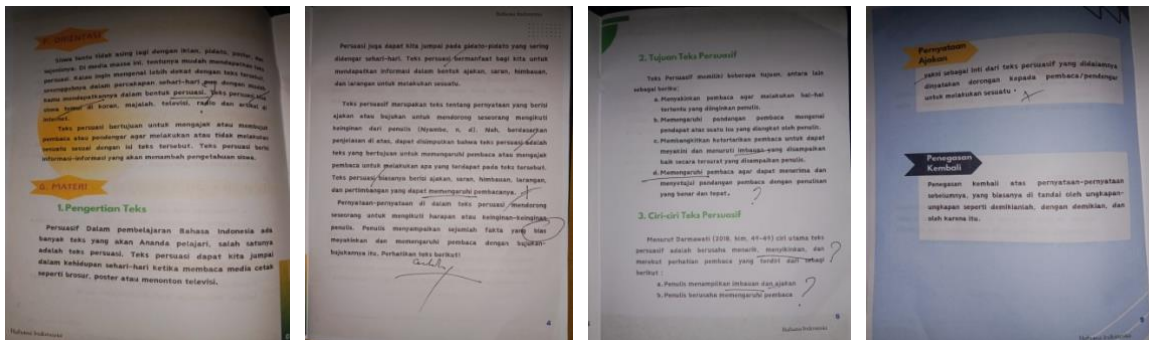


Gambar Revisi Kedua Setelah Perbaikan

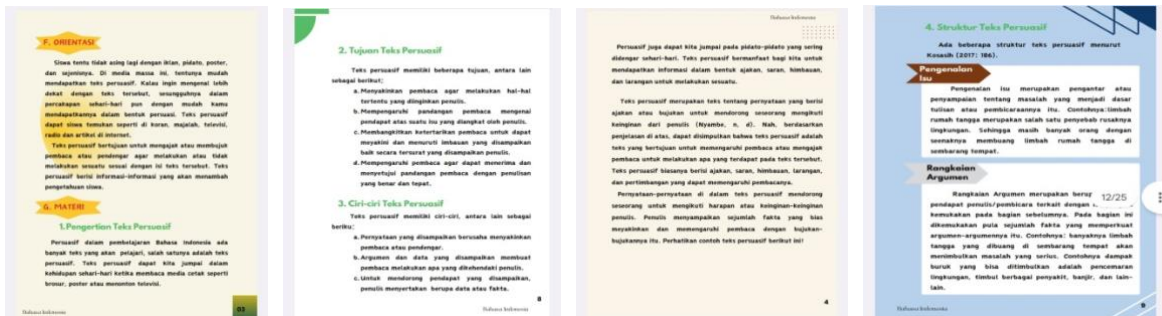
Kelayakan bahasa diperoleh hasil pada revisi I dengan skor keseluruhan 26 sehingga mencapai persentase 52% dengan kriteria cukup valid. Untuk indikator ketepatan saat pemakaian bahasa mencapai 52%, indikator kesesuaian dengan perkembangan peserta didik mencapai 60%, dan indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa mencapai 46%. Sedangkan pada revisi II mencapai persentase 90% dari jumlah skor 45 dengan kriteria sangat valid. Untuk indikator ketepatan saat pemakaian bahasa mencapai 92%, indikator kesesuaian dengan perkembangan peserta didik mencapai 80%, dan indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa mencapai 93%. Validasi ahli bahasa dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh persentase kelayakan 52% dan revisi II mencapai persentase 93% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk di uji cobakan.



Grafik Persentase Hasil Validasi Produk Setiap Indikator Ahli Bahasa Pada Revisi I dan Revisi II

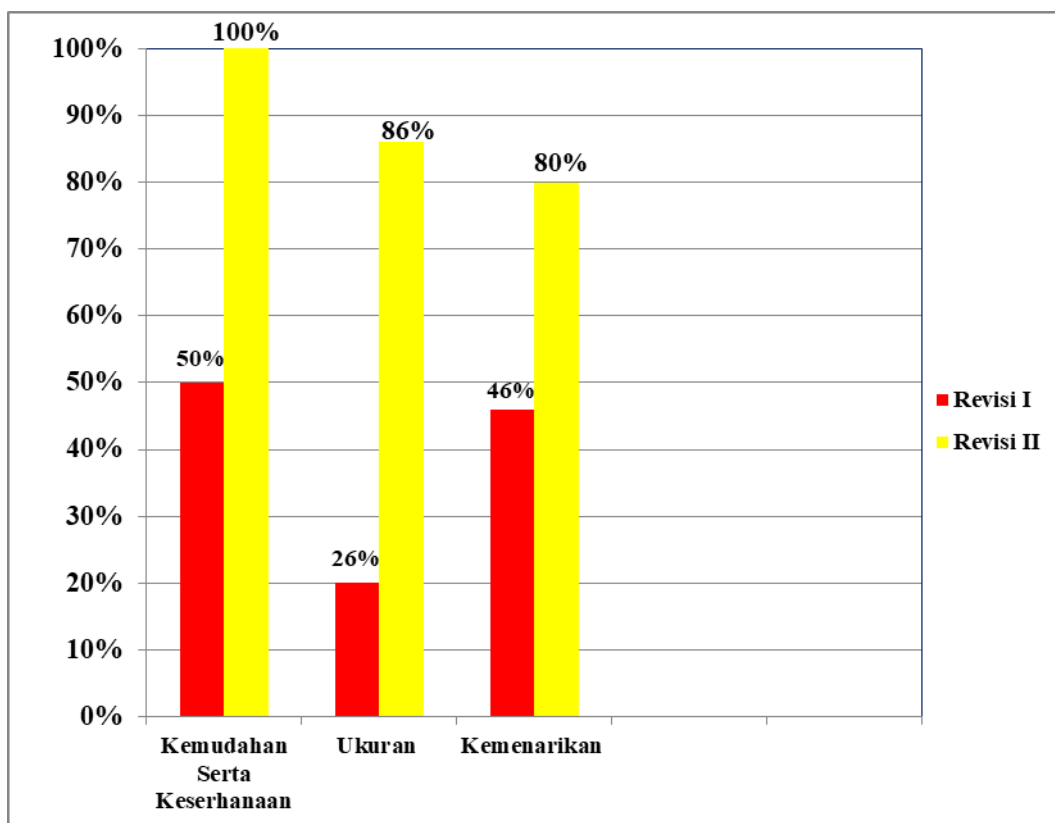


Gambar Revisi Pertama Oleh Ahli Bahasa

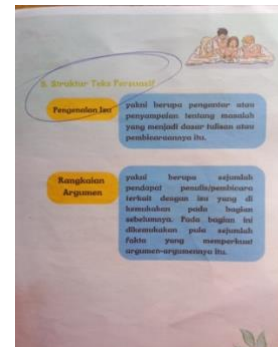
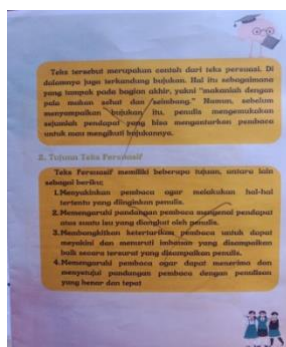


Gambar Revisi Kedua Setelah Perbaikan

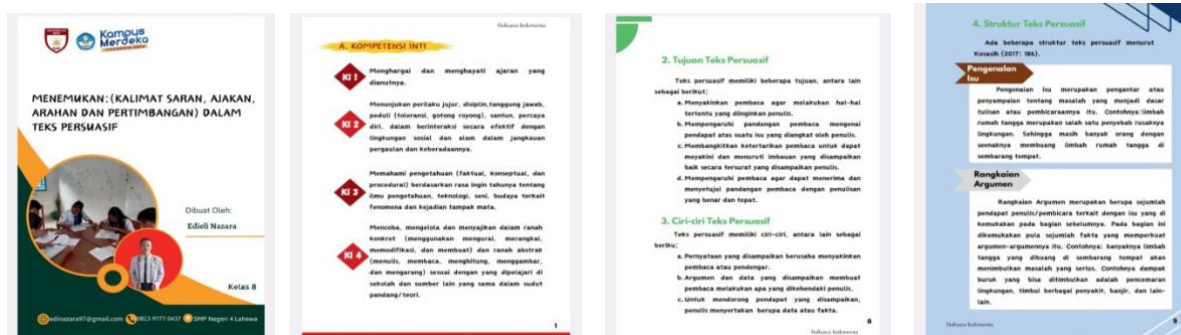
Kelayakan ahli desain diperoleh secara keseluruhan pada revisi I dengan skor 28 mencapai persentase 56% dengan kriteria kurang valid dari ketiga indikator. Untuk indikator kemudahan serta kesederhanaan 60%, indikator ukuran 53%, dan indikator kemenarikan 50%. Sedangkan penilaian kelayakan desain pada revisi II secara keseluruhan mendapatkan skor 42 dengan mencapai persentase 84% dengan kriteria sangat valid dari ketiga indikator. Untuk indikator kemudahan serta kesederhanaan 100%, indikator ukuran 86%, dan indikator kemenarikan 80%. Validasi ahli bahasa dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh persentase kelayakan 56% dan revisi II mencapai persentase 84% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk di uji cobakan.



Grafik Persentase Hasil Validasi Produk Setiap Indikator Ahli Desain Pada Revisi I dan Revisi II



Gambar Revisi Pertama Oleh Ahli Desain



Gambar Revisi Kedua Setelah Perbaikan

Kepraktisan bahan ajar *handout* diukur menggunakan angket respon peserta didik yang dilakukan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan di SMP Negeri 4 Lahewa. Kriteria kepraktisan menurut Purwanto (Amsari et al, 2022:5042) minimal praktis dengan kriteria 75-84 dan 85-100 dengan kriteria sangat praktis. Rata-rata persentase uji coba kelompok kecil oleh 5 orang peserta didik dengan rata-rata persentase mencapai 90% dengan kriteria sangat praktis, uji coba terus dilakukan, diteruskan uji coba lapangan oleh 16 orang peserta didik rata-rata persentase 92% dengan kriteria sangat praktis.

Pembelajaran dikatakan meningkat apabila ketuntasan efektivitas hasil belajar dalam setiap uji coba lebih besar dari 80% dengan tingkat efektivitas sangat efektif. Berdasarkan analisis belajar peserta didik pada menemukan kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasif. Pada uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang peserta didik siswa mendapatkan nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan 100 kriteria sangat efektif. Sedangkan pada uji coba kelompok lapangan sebanyak 16 orang peserta didik, peserta didik mengalami ketuntasan dalam tes hasil belajar sebanyak 14 orang dan peserta didik yang tidak tuntas hanya 2 orang sehingga persentase ketuntasan mencapai 87,5% dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil efektivitas di atas, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar *handout* yang dikembangkan sudah efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di SMP Negeri 4 Lahewa tentang “Pengembangan Bahan Ajar *Handout* pada Materi Menemukan Kalimat

Ajakan Dalam Teks Persuasif pada Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 4 Lahewa” maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut.

Pengembangan bahan ajar *handout* pada materi menemukan;(kalimat saran, ajakan, arahan dan pertimbangan) dalam teks persuasif dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) serta telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain serta telah di uji coba secara uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

1. Hasil kelayakan pengembangan bahan ajar *handout* telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil kelayakan diperoleh dari validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Hasil validasi ahli materi diperoleh 88% dengan kriteria sangat valid, validasi ahli bahasa diperoleh 84% dengan kriteria sangat valid, dan validasi ahli desain diperoleh 84% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut, produk pengembangan bahan ajar *handout* dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Hasil kepraktisan pengembangan bahan ajar *handout* telah memenuhi kriteria sangat praktis. Hasil kepraktisan tersebut diperoleh dari hasil uji coba produk yang dilakukan 2 kali tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil kepraktisan 90% dengan kriteria sangat praktis dan pada uji lapangan diperoleh hasil kepraktisan 92% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat dinyatakan bahwa pengembangan bahan ajar *handout* praktis digunakan.
3. Hasil efektivitas pengembangan bahan *handout* pada materi menemukan;(kalimat saran, ajakan, arahan dan pertimbangan) dalam teks persuasif telah memenuhi nilai sangat efektif. Nilai keefektivan diperoleh dari hasil evaluasi belajar peserta didik setelah selesai proses pembelajaran. Pemerolehan hasil belajar peserta didik yang tuntas mencapai 92% dengan KKM 65 sedangkan peserta didik yang tidak tuntas mencapai 8%. Berdasarkan hasil ketuntasan tersebut, produk pengembangan bahan ajar *handout* yang telah dikembangkan dinyatakan sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiah, D., Delyana, H., & Melisa, M. (2022). Pengembangan Handout Berbasis Kontekstual Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika Siswa Sman 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman. *Inspiramatika*, 8(2), 159–173. <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v8i2.3562>
- Inayah, A. D., Agustin, R. S., & Sumarni, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Handout Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Konstruksi Dan Properti Di Smk Negeri 2 Surakarta. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.20961/ijcee.v6i1.53692>
- Kosasih. (2017). *Buku Teks Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII Edisi Revisi 2017*. Jakarta. Kemendikbud.
- Khaeroni. (2021). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*. Banten. Media Madani.
- Laoli, M. S., Zebua, J. N., Hulu, N. P., & Waruwu, L. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Handout Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. 06(01), 4411–4417.
- Nyampe, S. (n.d). *Media Iklan Audiovisual Pada Siswa Kelas VIII Smp Negeri 1 Uluere Kabupaten Bantaeng*. 3, 60-74.
- Nurul Azizah, S. (2021). Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) E-Learning Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam UHAMKA*, 12(2), 109–120.
- Sukengsi, I., Widoyoko, S. E. P., & Yansaputra, G. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis HOTS Tema 9 Kelas 4 SD. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 2(1), 57–64. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i1.224>
- Zebua, Y., & Telaumbanua, A. (2024). Pengembangan Modul Mata Kuliah Struktur Kayu Berbasis Project Based Learning (PJBL) Pada Materi Sambungan Kayu. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(1), 159-168.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit: Alfabeta, Bandung.
- Santosa, P. P. P. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Teks Persuasif Bahasa Inggris Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Depok. *Deiksis*, 9(02), 170. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1823>