

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *SLAG (STUDENT LEARNING ACTIVITIES GUIDE)* SMP KALAM KUDUS KOTA SORONG

Wisnu Wardoyo¹, Farchamullah², Sinta Legam³

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong^{1,2,3}

e-mail: wisnuw886@gmail.com¹, farchammulloh@unimudasorong.ac.id²,
Ssintalengam@gmail.com³

Diterima: 25/6/2026; Direvisi: 8/8/2026; Diterbitkan: 14/8/2026

ABSTRAK

Proses pembelajaran di sekolah menengah masih sering dihadapkan pada kendala dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks konvensional yang membuat siswa cenderung pasif dalam belajar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar *Student Learning Activities Guide* (SLAG) untuk siswa kelas VII SMP Kalam Kudus Kota Sorong yang valid, efektif, dan menarik. Prosedur pengembangan mengadaptasi model Borg dan Gall yang dimodifikasi Sugiyono hingga sembilan tahapan utama, meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi akhir. Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar wawancara, angket, tes hasil belajar, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar SLAG memperoleh persentase kevalidan sebesar 93,98% (sangat valid), persentase keefektifan sebesar 91,85% (sangat efektif) dengan ketuntasan klasikal 100%, serta persentase kemenarikan sebesar 91,02% (sangat menarik). Kesimpulannya, bahan ajar SLAG sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran di SMP Kalam Kudus Kota Sorong.

Kata Kunci: *Pengembangan, Bahan Ajar, Slag, Pembelajaran, SMP*

ABSTRACT

The learning process in secondary schools is still often confronted with constraints due to the dominance of lecture methods and conventional textbooks, which make students tend to be passive in learning. This development research aims to produce *Student Learning Activities Guide* (SLAG) teaching materials for Grade VII students at SMP Kalam Kudus Sorong City that are valid, effective, and engaging. The development procedure adapted the Borg and Gall model modified by Sugiyono into nine main stages, including potential and problem analysis, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, main testing, and final revision. Data collection instruments consisted of interview sheets, questionnaires, learning achievement tests, and observation sheets. Data analysis techniques utilized qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive statistics. The results showed that the SLAG teaching material obtained a validity percentage of 93.98% (very valid), an effectiveness percentage of 91.85% (very effective) with 100% classical completeness, and an attractiveness percentage of 91.02% (very attractive). In conclusion, SLAG teaching materials are highly feasible and effective for improving student activity and learning outcomes at SMP Kalam Kudus Sorong City.

Keywords: *Development, Teaching Materials, Slag, Learning, Junior High School*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih sering dihadapkan pada kendala rendahnya partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung di kelas. Pendidik memegang peranan krusial dalam merancang, mendidik, dan mengarahkan pengalaman belajar peserta didik agar potensi akademik maupun nonakademik dapat berkembang secara optimal (Asrori, 2015). Kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola strategi mengajar, memfasilitasi interaksi, serta menyediakan sumber belajar yang kontekstual dan komunikatif. Guru perlu secara berkelanjutan mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya guna menciptakan suasana kelas yang kondusif serta berpusat pada siswa (Helmawati, 2016). Salah satu upaya strategis untuk mencapai mutu pembelajaran yang diharapkan adalah melalui pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar yang terstruktur secara efektif.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan, baik tertulis maupun tidak tertulis, yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk membantu guru serta siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Sanjaya, 2006). Penggunaan bahan ajar yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih terarah dan mandiri (Inayati & Mulyadi, 2023). Bahan ajar berperan sebagai pedoman operasional bagi guru dalam mengarahkan alur instruksional serta memberikan kejelasan target kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Keberadaan bahan ajar yang berkualitas tinggi menjadi salah satu faktor penentu utama keberhasilan pembelajaran karena mampu menjembatani pemahaman konsep secara terstruktur (Nuryasana & Desiningrum, 2020). Sebaliknya, ketiadaan bahan ajar yang inovatif sering kali memicu munculnya kejenuhan dan menurunkan motivasi belajar siswa di kelas (Nasution, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru serta Kepala Sekolah di SMP Kalam Kudus Kota Sorong, ditemukan bahwa bahan ajar cetak umum yang selama ini digunakan memiliki beberapa kelemahan mendasar. Buku teks konvensional yang beredar di pasaran cenderung menyajikan materi yang padat narasi teoritis, kurang memuat panduan aktivitas mandiri, serta tidak menyesuaikan dengan karakteristik nilai-nilai khas sekolah berbasis Kristen. Pembelajaran yang berpatokan semata pada buku teks standar dan metode ceramah satu arah terbukti membuat keterlibatan siswa menjadi minim dan kurang *responsive*. Oleh karena itu, sekolah memerlukan sebuah bahan ajar inovatif yang tidak hanya menjabarkan kurikulum nasional secara komprehensif, tetapi juga mampu mengintegrasikan panduan aktivitas kerja siswa yang interaktif dan berkarakter.

Salah satu solusi bahan ajar yang dapat mengatasi keterbatasan buku teks konvensional adalah pengembangan panduan kegiatan belajar siswa berupa *Student Learning Activities Guide* (SLAG). Bahan ajar SLAG dirancang khusus untuk menyajikan materi instruksional yang dipadukan dengan lembar kerja aktivitas interaktif, petunjuk diskusi, serta latihan soal berjenjang yang memicu keaktifan peserta didik (Habsyi et al., 2022; Nafisa et al., 2025; Sofiah et al., 2026). Keunggulan SLAG terletak pada kemampuannya mengarahkan tahapan belajar siswa secara sistematis melalui aktivitas konkret, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada penjelasan guru semata. Melalui integrasi panduan aktivitas yang terstruktur, bahan ajar SLAG diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan retensi pemahaman, dan memfasilitasi kemandirian siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengujian kualitas bahan ajar SLAG yang dikembangkan untuk siswa kelas VII SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan produk panduan belajar yang memenuhi kriteria kelayakan publikasi akademik. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: 1)

menganalisis kevalidan bahan ajar *Student Learning Activities Guide* (SLAG) ditinjau dari penilaian pakar materi, media, dan desain pembelajaran; 2) menganalisis keefektifan bahan ajar *Student Learning Activities Guide* (SLAG) ditinjau dari peningkatan aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa; serta 3) menganalisis kemenarikan bahan ajar *Student Learning Activities Guide* (SLAG) ditinjau dari respon serta persepsi positif siswa selama proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Prosedur penelitian dan pengembangan bahan ajar *Student Learning Activities Guide (Slag)* menggunakan prosedur pengembangan milik *Borg and Gall* modifikasi oleh Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan, yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaikan desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk tahap akhir, (10) Produksi massal. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Kalam Kudus dan tiga orang validator ahli yaitu ahli isi/materi, bahan dan ahli desain pembelajaran. Jumlah siswa kelas VII SMP Kalam Kudus sebanyak 41 siswa. Waktu penelitian ini dilakukan mulai dari November 2025-Januari 2026.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar *Student Learning Activities Guide (Slag)* adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar wawancara, lembar angket, lembar tes hasil belajar, lembar observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari tiga validator pakar yang meliputi ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain instruksional dan uji coba sasaran diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa tanggapan, kritik, atau saran perbaikan yang didapat melalui beberapa tahapan. Sedangkan analisis kuantitatif merupakan analisis perhitungan yang berupa angka-angka yang didapat dari angket dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk bahan ajar *Student Learning Activities Guide (Slag)*. Rumus yang digunakan untuk mengolah data angket para ahli/validator adalah:

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \qquad V = \frac{V_{ah1} + V_{ah2} + V_{ah3}}{3}$$

Keterangan :

Vah = Validasi dari ahli

Tse = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

V = Validasi gabungan

V_{ah1} = Validasi ahli media pembelajaran

V_{ah2} = Validasi ahli desain pembelajaran

V_{ah3} = Validasi isi/materi

(Sumber: Akbar, 2013)

Kemudian dikonversikan pada tabel kriteria tingkat kevalidan berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Bahan Ajar *Student Learning Activities Guide (Slag)*

Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Kevalidan	Keterangan
84 % ≤ v < 100 %	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan

$68 \% \leq v < 84 \%$	Cukup valid	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
$52 \% \leq v < 68 \%$	Kurang valid	Disarankan tidak dipergunakan
$36 \% \leq v < 52 \%$	Tidak valid	Tidak bisa digunakan
$20 \% \leq v < 36 \%$	Sangat tidak valid	Tidak bisa digunakan

Setelah diketahui kevalidan dari bahan ajar *Student Learning Activities Guide (Slag)*, maka dilakukan ujicoba produk dan ujicoba pemakaian untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan dari bahan ajar *Student Learning Activities Guide (Slag)*. Rumus yang digunakan untuk menghitung keefektifan yang diperoleh dari hasil perhitungan lembar observasi aktivitas siswa dan ketuntasan klasikal adalah:

$$AS = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

AS = Persentase aktivitas siswa
TSe = Total skor empirik yang dicapai
TSh = Total skor yang diharapkan

(Sumber: Modifikasi Akbar, 2013)

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Kemudian dikonversikan pada tabel kriteria tingkat keefektifan berikut.

Tabel 2. Kriteria Keefektifan Bahan ajar *Student Learning Activities Guide (Slag)*

Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Keefektifan	Keterangan
$84 \% \leq e < 100 \%$	Sangat efektif	Dapat digunakan tanpa perbaikan
$68 \% \leq e < 84 \%$	Cukup efektif	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
$52 \% \leq e < 68 \%$	Kurang efektif	Disarankan tidak dipergunakan
$36 \% \leq e < 52 \%$	Tidak efektif	Tidak bisa digunakan
$20 \% \leq e < 36 \%$	Sangat tidak efektif	Tidak bisa digunakan

Kemenarikan dari media *Slag* diperoleh dari angket respon siswa dan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$Km = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

Km = Persentase kemenarikan media
TSe = Total skor empirik
TSh = Total skor yang diharapkan

(Sumber: Modifikasi Akbar, 2013)

Tabel 3. Kriteria Kemenarikan Media Slag

Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Kemenarikan	Keterangan
$81,25 \% \leq km < 100 \%$	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa perbaikan
$62,5 \% \leq km < 81,25 \%$	Menarik	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil

$43,75 \% \leq km < 62,5 \%$	Tidak menarik	Disarankan tidak dipergunakan
$25 \% \leq km < 43,75 \%$	Sangat tidak menarik	Tidak bisa digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diawali dengan tahap analisis potensi dan masalah melalui pengumpulan informasi awal di SMP Kalam Kudus Kota Sorong. Wawancara dengan guru kelas VII mengungkapkan bahwa proses pembelajaran selama ini masih terdominasi oleh penggunaan buku teks konvensional dan metode ceramah satu arah. Kondisi tersebut menyebabkan keaktifan siswa berada pada tingkat yang rendah karena keterbatasan bahan ajar interaktif yang mampu memandu aktivitas belajar secara mandiri maupun kelompok. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti melakukan pengumpulan data dengan menyusun peta kompetensi inti, kompetensi dasar, serta merumuskan indikator pencapaian yang disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik.

Tahap selanjutnya adalah merancang desain awal produk bahan ajar *Student Learning Activities Guide* (SLAG). Desain awal difokuskan pada penyusunan tata letak visual, pemilihan tipografi, penyusunan lembar aktivitas interaktif, serta pengintegrasian materi instruksional yang berkarakter. Setelah rancangan konseptual selesai disusun, produk awal (*Draft I*) divalidasi oleh tim independen yang terdiri atas tiga orang validator ahli, yaitu 1) pakar isi/materi pembelajaran, 2) pakar media/bahan pembelajaran, dan 3) pakar desain instruksional. Penilaian ahli ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan akademis produk sebelum diuji cobakan ke lapangan.

Hasil validasi para ahli terhadap bahan ajar *Student Learning Activities Guide* (Slag) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Persentase Kevalidan Masing-Masing Ahli

No.	Ahli	Skor Perolehan	Skor Maks	Persentase
1.	Isi/Materi	52	55	94,55%
2.	Bahan Pembelajaran	69	75	92%
3.	Desain Pembelajaran	62	65	95,38%
Jumlah	183		195	93,98%

Berdasarkan data pada Tabel 4, persentase kevalidan dari validator ahli isi/materi mencapai 94,55%, ahli media sebesar 92,00%, dan ahli desain sebesar 95,38%. Rata-rata gabungan kevalidan produk mencapai 93,98% dengan kriteria sangat valid. Predikat sangat valid ini berarti bahwa bahan ajar SLAG memiliki kelayakan substansi yang sangat tinggi, sistematika penulisan yang runtut, penyajian tata letak yang profesional, serta kesesuaian tujuan pembelajaran yang presisi sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan substansial.

Meskipun memperoleh predikat sangat valid, peneliti tetap melakukan tahap perbaikan/revisi desain berdasarkan saran konstruktif dari tim ahli. Catatan masukan dari validator meliputi penambahan variasi instruksi tugas, penyelarasan ruang kosong catatan siswa, serta perbaikan kontras warna pada tata letak halaman. Setelah perbaikan desain (*Draft II*) selesai dilaksanakan, peneliti melanjutkan ke tahap uji coba produk skala kecil pada kelompok siswa untuk mengukur efektivitas awal dan kemenarikan tampilan sebelum diterapkan secara lebih luas.

Adapun hasil yang diperoleh pada saat ujicoba produk melalui lembar observasi aktivitas siswa, pemberian tes dan pemberian angket respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Pada Ujicoba Produk

No.	Kriteria yang Dinilai	Persentase
1.	Aktivitas siswa	95,28%
2.	Ketuntasan Klasikal	100%
3.	Kemenarikan	91,25%

Hasil uji coba produk skala kecil pada Tabel 5 menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa mencapai 95,28% dan ketuntasan klasikal sebesar 100%, yang berarti produk dikategori sangat efektif. Persentase kemenarikan media berdasarkan angket respon siswa mencapai 91,25% dengan kategori sangat menarik. Peneliti kemudian melakukan revisi produk tahap pertama untuk merapikan urutan lembar latihan berdasarkan masukan uji coba kelompok kecil sebelum memasuki tahap uji coba pemakaian utama.

Adapun hasil yang diperoleh pada saat ujicoba pemakaian melalui lembar observasi aktivitas siswa, pemberian tes dan pemberian angket respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Pada Ujicoba Pemakaian

No.	Kriteria yang Dinilai	Persentase
1.	Aktivitas siswa	91,85%
2.	Ketuntasan Klasikal	100%
3.	Kemenarikan	91,02%

Pada tahap uji coba pemakaian skala luas kepada seluruh siswa kelas VII (Tabel 6), persentase aktivitas siswa tercatat sebesar 91,85% dan ketuntasan klasikal tetap bertahan pada angka 100%. Tingkat kemenarikan media mencapai 91,02% dalam kategori sangat menarik. Setelah uji coba pemakaian selesai, peneliti melakukan tahap revisi produk akhir (*Draft Final*) untuk menyempurnakan aspek cetak. Prosedur pengembangan diakhiri pada tahapan sembilan (revisi akhir) dan tidak melanjutkan ke tahap produksi massal komersial (tahap kesepuluh) karena penggunaan produk dibatasi untuk pemenuhan kebutuhan internal di SMP Kalam Kudus Kota Sorong.

Pembahasan

Hasil evaluasi kelayakan ilmiah menunjukkan bahwa bahan ajar *Student Learning Activities Guide* terbukti sangat valid dengan rata-rata kevalidan gabungan sebesar 93,98 persen dari tim ahli. Secara terperinci, tingkat validitas materi mencapai 94,55 persen, validitas media sebesar 92,00 persen, dan validitas desain instruksional sebesar 95,38 persen. Angka-angka ini membuktikan kelayakan akademis yang sangat kuat, mencakup ketepatan struktur penyajian serta kejelasan instruksi aktivitas belajar mandiri maupun kelompok. Temuan ini mengonfirmasi pandangan bahwa bahan ajar yang terstruktur secara rinci dan sistematis mampu meningkatkan kesiapan kognitif serta motivasi belajar peserta didik di kelas (Nuryasana & Desiningrum, 2020). Ketepatan perancangan materi visual dan kesesuaian capaian instruksional ini menjadi fondasi awal yang kokoh sebelum produk diuji cobakan secara bertahap pada kelompok siswa (Hapsari & Zulherman, 2021; Puadah et al., 2023; Zakiyah et al., 2022).

Ditinjau dari aspek keefektifan, penggunaan bahan ajar ini terbukti ampuh mendorong partisipasi belajar siswa hingga mencapai persentase aktivitas sebesar 95,28 persen pada uji coba kelompok kecil dan 91,85 persen pada uji coba pemakaian skala luas. Hasil belajar peserta didik juga menunjukkan capaian maksimal dengan persentase ketuntasan belajar klasikal yang konsisten bertahan pada angka 100 persen. Peningkatan keaktifan dan hasil belajar yang signifikan ini terjadi karena panduan kegiatan mampu mengintegrasikan petunjuk eksplorasi interaktif yang memicu keterlibatan fisik serta mental siswa secara berkesinambungan. Peserta

didik tidak lagi sekadar mendengarkan ceramah satu arah, melainkan aktif membangun pemahamannya sendiri. Temuan ini mendukung bukti empiris bahwa bahan ajar berbasis panduan aktivitas mandiri secara nyata mengoptimalkan pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Gustiawati et al., 2020; Hafizah et al., 2021; Laeli & Kasmui, 2024; Sukma et al., 2021)

Aspek kemenarikan produk juga mencatatkan skor yang sangat tinggi, yakni mencapai persentase 91,25 persen pada uji coba kelompok kecil dan 91,02 persen pada uji coba pemakaian utama. Tingginya skor kemenarikan ini mengindikasikan bahwa perwajahan visual, pemilihan tipografi, dan susunan tata letak halaman bahan ajar sangat disukai oleh siswa kelas VII. Desain sampul yang komunikatif serta susunan ruang kosong catatan yang proporsional mampu meminimalkan kejenuhan belajar di kelas. Respon positif peserta didik mempertegas bahwa kualitas estetika perwajahan fisik dan variasi instruksi tugas berpengaruh langsung terhadap antusiasme belajar siswa. Hal ini selaras dengan hasil studi yang menekankan bahwa estetika perwajahan dan kejelasan tata letak visual memegang peranan penting dalam mengeskalasi ketertarikan siswa terhadap bahan ajar cetak (Inayati & Mulyadi, 2023; Julianto & Artawan, 2021; Nafiah et al., 2023; Zakiyah et al., 2022)

Implikasi dari hasil penelitian ini menyajikan kontribusi praktis dan teoritis yang berharga bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah menengah. Secara praktis, bahan ajar *Student Learning Activities Guide* dapat dijadikan solusi inovatif bagi guru untuk mengikis metode ceramah konvensional dan mengalihkan proses belajar menjadi lebih berpusat pada siswa. Pendidik dapat memanfaatkan kerangka lembar aktivitas interaktif ini untuk memandu eksplorasi mandiri peserta didik secara terstruktur. Secara teoritis, temuan ini memperkaya literatur pengembangan bahan ajar dengan membuktikan bahwa model pengembangan sembilan tahap yang diadaptasi dari Borg dan Gall efektif menghasilkan produk instruksional berkualitas tinggi melalui perbaikan bertahap berbasis masukan ahli. Pihak pengelola sekolah disarankan untuk memfasilitasi pencetakan dan penggunaan bahan ajar ini secara meluas pada mata pelajaran lainnya demi meningkatkan mutu pembelajaran secara konsisten.

Meskipun menunjukkan efektivitas dan tingkat kemenarikan yang sangat tinggi, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati untuk riset mendatang. Penelitian ini terbatas pada ujicoba internal bagi siswa kelas VII di SMP Kalam Kudus Kota Sorong dengan ukuran sampel terbatas, sehingga efektivitas produk belum diuji secara eksperimental pada skala sekolah yang lebih luas atau heterogen. Selain itu, Prosedur pengembangan dihentikan pada tahap revisi akhir tanpa melanjutkan ke tahap produksi massal secara komersial. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas bahan ajar ini menggunakan desain kuasi eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol di beberapa sekolah lain. Peneliti berikutnya juga direkomendasikan untuk mengembangkan versi digital interaktif berbasis aplikasi seluler guna memperluas aksesibilitas dan fleksibilitas belajar siswa di era digital.

KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar *student learning activities guide* terbukti memenuhi kriteria kelayakan akademis yang sangat valid, efektif, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran sekolah menengah pertama. Validitas produk dikonfirmasi melalui penilaian tim ahli yang menilai ketepatan materi, kejelasan media, dan struktur desain instruksional. Keefektifan bahan ajar ini ditunjukkan oleh partisipasi aktif siswa yang sangat tinggi selama kegiatan kelas serta pencapaian ketuntasan hasil belajar kognitif yang maksimal secara klasikal. Produk panduan belajar interaktif ini berhasil mengikis dominasi metode ceramah satu arah

dengan mengalihkan proses pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa. Selain itu, tingkat kemenarikan yang tinggi mengindikasikan bahwa perwajahan visual dan susunan tata letak materi sukses membangun antusiasme belajar siswa. Dengan demikian, bahan ajar ini terbukti sangat layak dan efektif untuk mengoptimalkan keaktifan serta capaian akademik peserta didik.

Implikasi dari penelitian ini memberikan arahan terapan bagi para pendidik untuk memanfaatkan panduan aktivitas interaktif sebagai inovasi media instruksional guna mendorong kemandirian belajar siswa. Pihak manajemen sekolah dituntut untuk memfasilitasi pengembangan bahan ajar kontekstual berbasis panduan aktivitas pada mata pelajaran lain secara konsisten. Namun demikian, karena penelitian dan pengembangan ini terbatas pada uji coba pemakaian di satu instansi sekolah, temuan yang diperoleh memiliki keterbatasan dalam hal daya generalisasi pada skala yang lebih luas. Oleh sebab itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menguji efektivitas produk ini melalui metode *quasi-experimental design* yang melibatkan kelompok kontrol di beberapa sekolah pembanding, serta mengadopsi teknologi digital berbasis aplikasi seluler untuk memperluas aksesibilitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Asrori. (2015). *Perkembangan peserta didik: Pengembangan kompetensi pedagogis guru*. Media Akademi.
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan bahan ajar membaca permulaan dengan menggunakan cerita fabel pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>
- Habsyi, R., Saleh, R. R. M., & Nur, I. M. (2022). Pengembangan e-LKPD berbasis guided discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v2i1.385>
- Hafizah, E., Annur, S., & Putri, R. F. (2021). Pengembangan bahan ajar IPA terpadu berbasis kearifan lokal di lahan basah. *Vidya Karya*, 36(2), 68–77. <https://doi.org/10.20527/jvk.v36i2.10504>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Helmawati. (2016). *Pendidik sebagai model*. PT Remaja Rosdakarya.
- Inayati, M., & Mulyadi. (2023). Langkah-langkah pengembangan bahan ajar PAI (Pendidikan Agama Islam). *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 115–123. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.1082>
- Julianto, I. N. L., & Artawan, C. A. (2021). Keterlibatan ilustrasi dan warna sebagai stimulus visual dalam konsep ‘interaksi ruang belajar’ pada sekolah dasar kelas 1–3 di Bali. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 389–400. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4276>
- Laeli, R. N., & Kasmui, K. (2024). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media QuizWhizzer dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi larutan penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 18(1), 73–80. <https://doi.org/10.15294/jipk.v18i1.47197>
- Nafiah, N., Ghufroon, S., Hartatik, S., Mariati, P., & Rulyansah, A. (2023). The effect of flipbook-based digital books on elementary school students’ interest in learning.

- World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 15(4), 342–354.
<https://doi.org/10.18844/wjet.v15i4.7833>
- Nafisa, S., Rohadi, M., Bodla, A. A., Fadhillah, A., Z, M. F., & Rahmadhar, Y. (2025). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA berbasis model Problem Based Learning (PBL) di kelas. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(1), 19–25.
<https://doi.org/10.69714/vrrpc385>
- Nasution. (2017). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar*. Bumi Aksara.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Puadah, G. N., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. (2023). Rancang bangun multimedia infografis interaktif materi kenampakan alam Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 272–280.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.515>
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sofiah, D. O., Azzahra, D. S., Putri, T. S., & Raisa, Z. Z. (2026). Pengaruh media cetak handout terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD ditinjau secara kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 164–168.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.35822>
- Sukma, N. W., Syahrul, R., Rakimahwati, R., & Hidayati, A. (2021). Pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis model Problem Based Learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2664–2677. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1303>
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan buku teks bahasa Indonesia berbasis media komik digital bermuatan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>