**Pengembangan Bahan Ajar Menulis Wacana Argumentasi Berbasis *e-Learning* Dengan Model *Project-Based Learning***

**SAKARIA**

(Universitas Muhammadiyah Makassar)

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learningpada mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang valid, kepraktisan, dan efektif.

Metode pengembangan produk bahan ajar menggunakan desain pengembangan model Borg dan Gall yang terdiri dari: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan rancangan bahan ajar, (3) pengembangan draf bahan ajar, (4)validasi ahli, (5) revisi hasil validasi ahli, (6) uji coba lapangan skala kecil (7) revisi hasil uji coba lapangan skala kecil (8) uji coba lapangan skala besar (9) revisi uji coba lapangan skala besar, dan (10) produk akhir bahan ajar.

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu: (1) produk bahan ajar dinyatakan valid karena nilai rata-rata keseluruhan kriteria hasil validasi ahli materi dan desain pembelajaran adalah *M* = 3,5, berada pada kategori sangat valid () dan rata-tara keseluruhan kriteri validasi ahli desain *e-Learning* adalah *M* = 3,3, berada pada kategori valid (), (2) produk bahan ajar dinyatakan praktis karena nilai rata-rata persentase dari respon mahasiswa yang menyatakan setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan adalah 99.14% > 76 %, dan (3) produk bahan ajar dinyatakan efektif karena ketuntasan hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasipada *posttest* adalah 100% > 85%dan hasil analisis hasil uji t hasil belajar pada *pretest* dan *posttest,* menunjukkan bahwa ada perbedaaan yang singnifikan karena nilai t hitung =76,57 > nilai t tabel = 2,04.

**Kata Kunci: Pengembangan Bahan ajar, menulis wacana argumentasi,                         *e-Learning,* Model Project-Based Learning.**

**PENDAHULUAN**

Menulis merupakan kegiatan yang menggunakan proses berpikir. Proses berpikir tersebut dilakukan dalam dua hal, yakni apa dan bagaimana cara menulis. Apa yang ditulis berkaitan dengan gagasan atau materi yang akan ditulis, sedangkan bagaimana cara menulis berkaitan dengan pengembangan gagasan. Proses menggali materi tulisan dilakukan melalui kegiatan pemilihan topik, pengumpulan bahan, perencanaan penataan tulisan, penetapan tujuan menulis, dan pengembangan gagasan. Dengan pembelajaran menulis di perguruan tinggi, diharapkan mahasiswa mampu mengkonstruk pengetahuan yang dimiliki dalam sebuah tulisan baik dalam bentuk artikel, laporan ilmiah dan wacana.

Menulis wacana argumentasi merupakan salah satu materi pembelajaran pada mata kuliah pengembangan keterampilan menulis di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Wacana argumentasi merupakan wacana yang membuktikan kebenaran atau ketidakbenaran dari sebuah pernyataan. Dalam Penyusunan teks wacana argumentasi, penulis menggunakan berbagai strategi atau piranti retorika untuk meyakinkan pembaca mengenai kebenaran atau ketidakbenaran pernayataan tersebut (Alwasilah, 2007).

Dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi, ada beberapa masalah yang temukan di lapangan pada observasi awal penelitian berdasarkan hasil wawancara pada dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. 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) Pemilihan media dan model pembelajaran yang digunakan oleh dosen masih kurang efektif. Dosen lebih sering dan menggunakan media yang tidak relevan dengan materi pembelajaran dan menggunakan model ceramah sehingga mahasiswa menjadi pasif dalam pembelajaran.

Model project-based learning dipandang sebagai salah satu model yang efektif dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong mahasiswa mengkonstruk 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) sehingga 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 pembelajaran menulis wacana argumentasi. Selanjutnya, *e-Learning* merupakan salah satu media pembelajaran efektif dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi karena media tersebut, menggunakan teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet yang dapat memfasilitasi dan mengelola kegiatan belajar, dengan cara menjadikan dosen dan mahasiswa terintegrasi dalam lingkungan belajar yang efektif, efisien, dan berdaya tarik.

Bertolak dari realita tersebut, peneliti merasa perlu adanya pengembangan

bahan ajar menulis wacana argumentasi yang valid, praktis, dan efektif untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran menulis wacana argumentasi. 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 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 (S. Nasution , 1993 dan Forcier, 2005).

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. Tujuan pada penelitian ini adalah menghasilkan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learningpada mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang valid, kepraktisan, dan efektif.

**Hakikat 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 dan Prastowo, 2012). Sementara, menurut Muslich (2010: 198) bahwa bahan ajar harus disesuaikan dengan kurikulum, sumber belajar, dan karakter mahasiswa. Bahan ajar berfungsi sebagai sumber dalam pembelajaaran. Bahan ajar harus disesuaikan dengan seluruh komponen pmbelajaran termasuk kurikulum.

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

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, yaitu: (a) buku sumber, (b) buku bacaan, (c) buku pegangan, dan (d) buku bahan ajar. Selanjutya, Daryanto (2014: 173) menyatakan jenis-jenis bahan ajar terdiri atas empat jenis, yaitu: (a) bahan ajar pandang (*visual*), (b) bahan ajar dengar (*audio*), (c) bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), dan (d) bahan ajar multimedia interaktif.

**Menulis**

Menulis wacana merupakan menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang 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. (Finoza, 2010 dan Tarigan, 2010). Sementara, Nurgiyantoro (2012: 271) menyatakan bahwa 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.

Pada dasarnya tujuan menulis 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 menulis dilihat dari penulisnya yang belum berpengalaman, diantaranya: memberitahukan atau mengajar, meyakinkan atau mendesak, menghibur atau menyenangkan, dan mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api.

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: draf kasar, berbagi, perbaikan, penulisan kembali dan evaluasi.

**Wacana Argumentasi**

Wacana argumentasi sebagai bentuk retorika yang berusaha untuk memengaruhi suatu sikap dan pendapat orang lain, agar mereka ikut percaya dan bertindak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis (Keraf, 2010 dan semi, 2007). Sementara 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.

Argumentasi dalam sebuah wacana yang mengandung pendapat atau gagasan mengenai suatu hal dengan pembuktian-pembuktian untuk memengarungi pembaca agar mengubah sikap mereka dan menyesuaikan dengan sikap penulis memiliki ciri-ciri khusus sehingga dapat dibedakan dari jenis wacana lain. Berikut adalah ciri-ciri khusus wacana argumentasi, yaitu: klaim, bukti afirmatif dan bukti, garansi/justifikasi, kompromi, bahasa denotativ, analisis rasional berdasarkan fakta, dan mengusahakan suatu pemecahan masalah (Indriati, 2001, Nursisto 2002, dan Finoza 2010).

Tujuan utama wacana argumentasi adalah untuk meyakinkan pembaca agar menerima atau mengambil suatu doktrin, sikap, dan tingkah laku tertentu. Syarat utama dalam wacana argumentasi untuk menyakinkan pembaca adalah penulisnya harus terampil mengembangkan nalar dan menyusun ide yang logis Keraf (2010: 108), mengemukakan bahwa metode pengembangan nalar dan ide dalam menulis wacana argumentasi di antaranya: metode genus dan definisi, metode sirkunstansi atau keadaan, metode persamaan, metode perbandingan. metode pertentangan, metode kesaksiandan metode sebab dan akibat.

***e-Learning***

*e-Learning* merupakan sebuah pendekatan untuk mengajar dan belajar, yang mewakili seluruh atau sebagian dari model pendidikan yang diterapkan berdasarkan pada penggunaan perangkat dan media elektronik sebagai alat untuk meningkatkan akses ke pembelajaran, komunikasi dan interaksi dan yang memfasilitasi adopsi cara-cara baru dalam memahami dan mengembangkan pembelajaran (Sommer dkk, 2014: 169).

Selanjutnya, Holmes (2006: 14) berpendapat bahwa *e-Learning*  adalah akses *online* untuk mempelajari bahan-bahan, dimana 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 di eliminasi  karena isi *e-Learning*  di desain dengan  media yang dapat diakses dengan perangkat yang terhubung dengan internet.

Sementara, Turban (2005: 118) menyatakan bahwa *e-Learning*  sebagai suatu proses belajar yang didukung oleh *website*, 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, jarak dieliminasi karena isi dari *e-Learning* didesain dengan media yang dapat di akses dari terminal komputer yang memiliki peralatan yang sesuai dan sarana teknologi lainnya yang dapat mengakses jaringan atau internet.

Unsur pokok yang harus dipenuhi bahan ajar berbasis *e-Learning* berfungsi dengan baik dalam pembelajaran (Riyana, 2013: 13), diantaranya: (a) sumber daya manusia, dimana memiliki wawasan pengetahuan dan keterampilan dalam literasi computer (*brainware)*, (b) dukungan teknologi internet dan fasilitas infrastruktur yang memadai (*environment)*, (c) materi dalam bentuk multimedia (*content)*, perangkat fisik atau peralatan yang mendukung untuk kegiatan pembelajaran (*hardware)*, dan program yang digunakan untuk mendesain dan browser bahar ajar *(Software).*

**Model *Project-Based Learning***

Project-based learning merupakan model pembelajaran yang mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan mahasiswa, atau dengan suatu proyek (Warsono dan Hariyanto, 2012: 153). Proyek memuat tugas-tugas kompleks yang berdasarkan pada pertanyaan-pertanyaan dan permasalahan yang menantang, dan menuntut mahasiswa untuk dapat merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan siswa bekerja secara mandiri (Wena, 2009: 144)

Selanjutnya, Ngalimun (2013: 89) mendefinisikan model 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 mengkonstruk 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.

Salah satu karakteristik dari model project-based learning adalah adanya *sintaks*/tahapan pembelajaran. Sintaks model project-based learning dimulai dengan menemukan pertanyaan mendasar, yang nantinya akan menjadi dasar untuk memberikan tugas proyek bagi mahasiswa. Tentu saja, topik yang dipakai harus pula berhubungan dengan dunia nyata. *sintaks* model *project-based learning* (Hosnan, 2014: 325), meliputi: (a) penentuan proyek, (b) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, (c) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, (d) penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring dosen, (e) penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek, dan (f) evaluasi proses dan hasil proyek.

**METODE PENELITIAN**

**Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan merupakan jenis penelitian 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.

**Desain Penelitian**

 Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain pengembangan model Borg dan Gall (2003) untuk mengembangkan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning. Prosedur pengembangan bahan ajar menurut Borg dan Gall (2003), adalah: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan rancangan bahan ajar, (3) pengembangan draf bahan ajar, (4) validasi ahli, (5) revisi hasil validasi ahli, (6) uji coba lapangan skala kecil, (7) revisi hasil uji coba lapangan skala kecil, (8) uji coba lapangan skala besar, (9) revisi uji coba lapangan skala besar, dan (10) produk akhir bahan ajar.

**Instrmen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi bahan ajar, angket respon mahasiswa, dan instrumen tes menulis wacana argumentasi.

**Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian, selanjutnya dianalisis secara deskrptif kuantitatif. Kriteria kevalidan produk bahan ajar adalahapabila nilai rata-rata validitas untuk keseluruhan kriteria minimal berada pada kategori valid (), jika tidak memenuhi kriteria tersebut, maka dilakukan revisi berdasarkan saran dari para validator. Kriteria kepratisan produk bahan ajar apabila nilai rata-rata persentase respon mahasiswa minimal berada rentang praktis (76 %- 85%), jika tidak memenuhi kriteria tersebut, maka dilakukan revisi aspek-aspek yang nilainya kurang dan kriteria keefektifan produk bahan ajar adalahapabila ketuntasan belajar menulis wacana argumentasi pada *posttest* sekurang-kurangnya 85% dari jumlah mahasiswa memperoleh nilai hasil belajar 75dan ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest.*

**HASIL PENELITIAN**

 Pada bagian ini, dideskripsikan hasil analalisis data penelitian yang meliputi hasil analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning yang dikembangkan. Hasil analisis data penelitian dideskripsikan sebagai berikut.

1. Deskripsi hasil analisis data kevalidan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning

 Data kevalidan produk 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.* Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi berbagai kriteria validitas produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning.

 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 (). Nilai rata-rata kriteria cakupan materi adalah M **=** 3,5, berada pada kategori sangat valid (). Nilai rata-rata kriteria kekinian adalah M **=** 4, berada pada kategori sangat valid (). Nilai rata-rata kriteria keterbacaan adalah M **=** 3,6, berada pada kategori valid (), dan nilai rata-rata keseluruhan kriteria adalah M **=** 3,5, berada pada kategori sangat valid ().

 Hasil analisis data validasi desain*e-Learning* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kriteria kemudahan penggunaan adalah M **=** 3, berada pada kategori valid (). Nilai rata-rata kriteria isi/muatan adalah M **=** 3,6, berada pada kategori sangat valid (). Nilai rata-rata kriteria tampilan adalah M **=** 3, berada pada kategori valid (). Nilai rata-rata kriteria koleksi data adalah M **=** 3,5, berada pada kategori sangat valid (), dan nilai rata-rata keseluruhan kriteria adalah M **=** 3,3, berada pada kategori valid ().

1. Deskripsi hasil analisis data kepraktisan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning

Data kepraktisan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning diperoleh dari hasil angket respon mahasiswa pada uji coba lapangan skala besar yang diisi oleh 35 orang mahasiswa. Hasil analisis data respon mahasiswa menunjukkan bahwa ada3 aspek tidak mendapatkan skor maksimal. Aspek tersebut adalah aspek sumber belajar (*resources*) dan aktivitas *(activities)* pada *website* bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis e-Learning dengan model *project-based learning*, memiliki skor tidak maksimal, karena 3 orang mahasiswa (8.53%) menyatakan sumber belajar *(resources*) dan aktivitas *(activities*) pada *website* bahan ajar menulis wacana argumetasi berbasis *e-Learning* dengan model *project-based learning* belum lengkap.

Aspek pendafaran 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 respon mahasiswa yang menyatakan setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan adalah 99.14% dan nilai rata-rata persentase dari respon mahasiswa yang menyatakan tidak setuju dengandengan butir angket yang ditanyakan adalah 0.86%.

1. Deskripsi hasil analisis data keefektifan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning

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

Hasil analisis data hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasipada *pretest* dengan statistik *deskriptif*, diketahui bahwa mahasiswa yang memperoleh hasil belajar (≥75 *-* ≤100) berjumlah 18 orang (51.42%) dan mahasiswa yang memperoleh hasil belajar (0 - <75) berjumlah 17 orang (48,58%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *pretest* berada pada kategori tidak tuntas. Sedangkan pada *posttest,* diketahuibahwa mahasiswa yang memperoleh hasil belajar (≥75 - ≤100 ) berjumlah 35 orang (100%) dan tidak ada mahasiswa yang memperoleh hasil belajar (0 - <75). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menulis wacana argumentasi pada *posttes* berada pada kategori tuntas.

Selanjutnya, hasil analisis data hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *posttest* dengan statistik inferensial, diketahui bahwa hasil uji normalitas menunjukkan hasil belajar menulis wacana argumentasi pada *pretest* dan *postest* 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 *postest*, hal ini menunjukkan bahwa, *p* > α = 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* > α = 0,05. Hasil uji t hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* dinyatakan bahwa ada perbedaaan yang singnifikan karena nilai t hitung =76,57 > nilai t tabel = 2,04.

**PEMBAHASAN**

 Pada bagian ini, diuraikan pembahasan hasil analalisis data penelitian yang meliputi hasil analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning yang dikembangkan. Pembahasan hasil analisis data penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Kevalidan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning

 Hasil analisis data validasi ahli materi dan desain pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rata-rata keseluruhan kriteria adalah *M* **=** 3,5, berada pada kategori sangat valid () dan hasil analisis data validasi desain*e-Learning* menunjukkan bahwa nilai rata-rata keseluruhan kriteria adalah *M* **=** 3,3, berada pada kategori valid (). Berdasarkan hal tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan modelproject-based learning dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli materi bahan ajar dan desain pembelajaran serta ahli desain *e-Learning* karena kriteria kevalidantelah terpenuhi, yaitu apabila nilai rata-rata validitas untuk keseluruhan kriteria minimal berada pada kategori valid ().

1. Kepraktisan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning

Nilai rata-rata persentase dari respon mahasiswa yang menyatakan setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan adalah 99.14% dan nilai rata-rata persentase dari respon mahasiswa yang menyatakan tidak setuju dengan butir angket yang ditanyakan adalah 0.86%. Berdasarkan hal tersebut, produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning dinyatakan praktis karena kriteria kepraktisan telah terpenuhi, yaitu nilai rata-rata persentase respon mahasiswa minimal berada rentang praktis (76 %- 85%).

1. Keefektifan produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning

Hasil analisis statistik *deskriptif* hasil belajar mahasiswa dalam menulis wacana argumentasipada *pretest* berada pada kategori tidak tuntas karena mahasiswa yang memperoleh hasil belajar (≥75 *-* ≤100) berjumlah 18 orang = 51.42 % < 85% sedangkan pada *posttest* berada pada kategori tuntas karena mahasiswa yang memperoleh hasil belajar (≥75 - ≤100 ) berjumlah 35 orang = 100% > 85%dan hasil analisis statistik *inferensial*  menunjukkan hasil uji t hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* dinyatakan bahwa ada perbedaaan yang singnifikan karena nilai t hitung =76,57 > nilai t tabel = 2,04. Berdasarkan hal tersebut, produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning dinyatakan efektif karena kriteria keefektifan telah terpenuhi. ketuntasan belajar menulis wacana argumentasi pada *posttest =*100%> 85% dan ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest,*  nilai t hitung =76,57 > nilai t tabel = 2,04.

**KESIMPULAN**

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

1. Produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan modelproject-based learning dinyatakan valid karena 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.
2. Produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning dinyatakan praktis karena nilai rata-rata persentase respon mahasiswa yang menyatakan setuju dengan dengan butir angket yang ditanyakan adalah= 99.14% berada kategori sangat praktis.
3. Produk bahan ajar menulis wacana argumentasi berbasis *e-Learning* dengan model project-based learning dinyatakan efektif karena ketuntasan belajar menulis wacana argumentasi pada *posttest =*100%> 85% dan ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* karena nilai t hitung =76,57 > nilai t tabel = 2,04.

**DAFTAR PUSTAKA**

Alwasilah, A. Chaedar. 2007. *Pokoknya Menulis: Cara Baru Menulis dengan Metode Kolaborasi.* Bandung: PT Kiblat BukuUtama.

Borg dan Gall. 2003. Education Research. New York: Allyn and Bacon.

Comerchero, M. 2006. E-Learning Concepts and Tech­niques. Bloomsburg.: Bloomsbury University.

Daryanto, dkk. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran ( Silabus, RPP, dan PHP Bahan Ajar*. Yogyakarta: Gava Media.

Eemeren, Frans H. dkk. 2004. *A Systematic Theory of* Argumentation. *Amsterdam*: *Lawrence Erlbaum Associates.*

Finoza. Lamuddin 2010. Komposisi Bahasa Indonesia. Jakarta: Insan Mulia.

Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta : Ghalia Indonesia

Holmes, Gardner. 2006. *e-Learning: Concept and Practice*. New Delhi: Sage Publications.

Indriati, Etty. 2001. *Menulis Karya Ilmiah.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Lestari, Ika. 2013. *Bahan Ajar Berbasis Kompetensi.* Jakarta: Rineka Cipta

Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran.* Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.

Nursisto. 2002. *Kiat Menggali Kreativitas.* Yogyakarta: Mitra Gama Media.

Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press

Riyana, Cepi. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jakarta:* Rajawali Pres.

Semi M. Atar. 2007*.* *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Supriyono, Widodo. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

[Sommer, Thorsten](http://search.proquest.com/indexinglinkhandler/sng/au/Sommer%2C%2BThorsten/%24N?accountid=38628) dkk. 2014. A Web‐Based Recommendation System for Engineering Education e‐Learning Solutions. *Kidmore End: Academic Conferences International.* [*http://search.proquest.com*](http://search.proquest.com)*.*

Syarif, Elina, dkk. 2009. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan

Nasional.

Tarigan, Henry Guntur. 2010. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Turban, Efraim. 2005. *Decision Support Systems and Intelligent Systems*. New Jersey: Pearson Education.

Wena, Made .2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosda Karya.