

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Discovery Learning

Funny Krisna Halawa¹, Riana², Trisman Harefa³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra, FKIP, Universitas Nias, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: rianampd123@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Lolofitu Moi, ditemukan bahwa di tengah pandemik covid-19 sekolah melakukan proses pembelajaran secara bergantian (*shift*) dengan menggunakan LKPD dalam proses pembelajaran. Namun LKPD yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan produk LKPD berbasis *discovery learning* pada materi mengidentifikasi unsur-unsur teks drama. Subjek penelitiannya adalah 20 orang peserta didik kelas VIII-A di SMP Negeri 1 Lolofitu Moi. Jenis pengembangan model ADDIE sebagai panduan dalam mengembangkan produk LKPD. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli materi, bahasa, desain, angket respon peserta didik dan tes hasil belajar. Hasil analisis data diperoleh dari data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini yaitu memperoleh nilai dari hasil validasi, uji coba dan hasil belajar. Validasi ahli materi pada revisi I mencapai 75%, revisi II mencapai 100%, validasi ahli bahasa pada revisi I mencapai 89,2%, revisi II mencapai 100%, dan validasi ahli desain pada revisi I mencapai 70,2%, revisi II mencapai 91,6%, dengan kriteria sangat layak. Respon peserta didik mendapat kriteria sangat praktis dengan pencapaian uji coba perorangan 93,3% dan hasil uji coba lapangan 96%. Hasil rata-rata belajar peserta didik pada uji perorangan mencapai 100% dan pada uji lapangan mencapai 95%, dengan kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: lembar kerja peserta didik, *discovery learning*

Abstract

Based on information obtained from one of the Indonesian teachers at SMP Negeri 1 Lolofitu Moi, it was found that in the midst of the Covid-19 pandemic the school carried out the learning process in shifts using LKPD in the learning process. However, the LKPD used does not attract the attention of students. The research aims to develop discovery learning based worksheet products on the material of identifying the elements of a drama text. The research subjects were 20 class VIII-A students at SMP Negeri 1 Lolofitu Moi. The type of ADDIE model development as a guide in developing LKPD products. The instruments used were material expert validation questionnaires, language, design, student response questionnaires and learning achievement tests. The results of data analysis were obtained from quantitative and qualitative data. The results of this study are to obtain values from validation results, trials and learning outcomes. Material expert validation in revision I reached 75%, revision II reached 100%, linguist validation in revision I reached 89.2%, revision II reached 100%, and design expert validation in revision I reached 70.2%, revision II reached 91.6%, with very decent criteria. Student responses got very practical criteria with individual trial achievement of 93.3% and field trial results of 96%. The average student learning outcomes in the individual test reached 100% and in the field test reached 95%, with very effective criteria.

Keywords: student worksheet, *discovery learning*

PENDAHULUAN

Belajar memiliki pengertian sebagai proses perubahan di dalam diri manusia dan perubahan tersebut bertujuan untuk mengetahui sesuatu yang tidak diketahui serta mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia. Sehingga bisa kita simpulkan bahwa potensi yang diinginkan akan menjadi tujuan dari proses pembelajaran (Riana, 2020).

Kegiatan belajar merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Ariana, Situmorang & Krave, 2020; Zagoto, Yarni & Dakhi, 2019). Sehingga dengan pembelajaran yang diberikan pendidik, terjadinya proses perolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran, bahan ajar merupakan salah satu komponen yang harus ada, tanpa bahan ajar maka pembelajaran tidak akan menghasilkan apa-apa (Gulo, 2022; Waruwu & Harefa, 2022). Bahan ajar dapat berperan sebagai bahan ajar mandiri bagi peserta didik, apabila bahan ajar di desain secara lengkap, dan adanya unsur media dan sumber belajar yang terjadi pada diri peserta didik menjadi lebih optimal (Boimau et al., 2022). Dengan bahan ajar yang di desain secara bagus dan dilengkapi isi dan ilustrasi yang menarik akan menstimulasi peserta didik untuk memanfaatkan bahan ajar sebagai bahan belajar atau sebagai sumber belajar (Hulu & Telaumbanua, 2022; Laoli, Dakhi & Zagoto, 2022).

Bahan ajar merupakan segala bahan baik itu informasi, alat maupun teks yang dijadikan sarana penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar, guru akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Dakhi, 2022; Devi, Hudiyono & Mulawarman, 2018). Manfaat bahan ajar dikelompokkan bagi guru dan siswa. Manfaat bagi guru yaitu memperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum

dan sesuai dengan kebutuhan balajar peserta didik, memperkaya wawasan karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi, serta menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menyusun bahan ajar. Kemudian kepada peserta didik, manfaat bahan ajar yaitu kegiatan pembelajaran lebih menarik, kesempatan untuk belajar mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap guru, serta mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya (Giawa, Harefa & Waruwu, 2022; Zebua, Harefa & Riana, 2022).

Adapun masalah yang sering dihadapi dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar yang tepat dalam membantu siswa mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan karena di dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk materi pokok. Masalah yang sering dihadapi guru terhadap bahan ajar adalah guru memberikan bahan ajar atau materi pembelajaran terlalu luas atau terlalu sedikit, terlalu mendalam atau terlalu dangkal, urutan penyajian yang tidak tepat, dan jenis materi bahan ajar yang tidak sesuai dengan kompetensi yang ingin di capai oleh peserta didik. Sehingga perlu disusun pemilihan materi dan pemanfaatan bahan ajar untuk membantu guru agar mampu memilih materi pembelajaran atau bahan ajar dan memanfaatkannya dengan tepat.

Umumnya kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Namun, ditengah pandemik covid-19 saat ini proses pembelajaran harus dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) dan dengan beberapa pertimbangan dari pihak pemerintah saat ini mengizinkan proses pembelajaran dilaksanakan secara luring (luar jaringan), maka pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan sistem shift setiap kelas.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru Bahasa Indonesia di

lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Lolofitu Moi, ditemukan bahwa pembelajaran dilaksanakan secara luring (luar jaringan). Pada saat pembelajaran luring, sekolah menerapkan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berpusat pada guru, sebagai bahan materi ajar untuk peserta didik secara mandiri. Namun, LKPD yang digunakan masih belum menarik minat peserta didik, serta respon peserta didik terhadap LKPD yang berbentuk polos yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran belum efektif, sehingga dibutuhkan kreativitas seorang guru untuk mengembangkan proses pembelajarannya khususnya pada bahan ajar yang menunjang proses pelaksanaan pembelajaran.

Langkah selanjutnya guru harus lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar berupa LKPD yang dapat menunjang tujuan yang diinginkan di dalam proses pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari di kelas VIII SMP adalah KD 3.15 (Mengidentifikasi unsur-unsur drama tradisional dan modern yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah). Maka untuk mengembangkan kualitas LKPD yang dibuat, peneliti timbul keinginan untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Pembelajaran dengan model *discovery learning* dapat melatih peserta didik untuk belajar mandiri, melatih kemampuan bernalar peserta didik, serta melibatkan peserta didik secara aktif. Dalam Lase & Ndruru (2022), Bruner mengatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan belajar penemuan yang sesuai dengan pencarian pengetahuan yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Di mana dalam proses pembelajarannya

peserta didik yang banyak menemukan konsep sehingga tidak hanya diam menunggu guru tetapi peserta didik di tuntut untuk aktif.

METODE

Model pengembangan yang di pakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dan model pengembangan ADDIE. Metode dan model ini di pilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa LKPD. Produk yang dikembangkan kemudian di uji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan respon dan keefektifan belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan LKPD pada materi mengidentifikasi unsur-unsur teks drama SMP Kelas VIII semester genap.

Subjek penelitiannya adalah 20 orang peserta didik kelas VIII-A di SMP Negeri 1 Lolofitu Moi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima langkah yaitu: Analisis (*analyze*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan angket dan lembar validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Coba Produk

1. Kepraktisan LKPD Berbasis *Discovery Learning*

Uji coba produk dilakukan di SMP Negeri 1 Lolofitu Moi di kelas VIII. Produk di uji coba langsung kepada peserta didik dengan dua tahapan yaitu uji coba perorangan dan uji coba lapangan. Pada uji coba perorangan mengambil sampel sebanyak 6 orang peserta didik dan uji coba lapangan mengambil sampel sebanyak 20 orang peserta didik. Tujuan

pelaksanaan uji coba yaitu untuk mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD Bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* dengan menggunakan lembar penilaian berupa angket respon peserta didik.

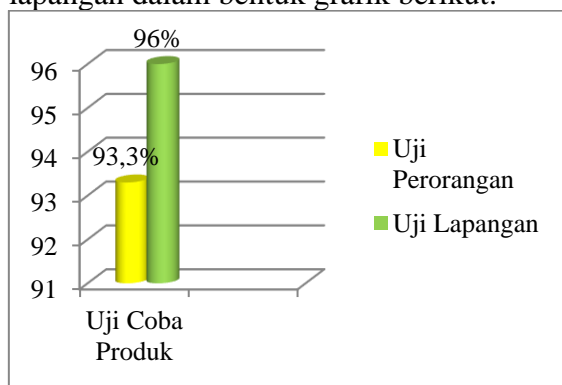
Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar angket respon peserta didik. Penilaian angket respon peserta didik dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Penilaian Kepraktisan LKPD Berbasis *Discovery Learning*

No	Uji Coba Produk	Banyak Sampel	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	Uji Coba Perorangan	6 orang	56	60	93,3%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Lapangan	20 orang	192	200%	96%	Sangat Praktis

Uji coba produk telah dilakukan yaitu pada uji coba perorangan dan uji coba lapangan. Pada uji perorangan tingkat pencapaian 93,3% kategori “Sangat Praktis” kemudian pada uji coba lapangan mencapai tingkat pencapaian 96% kategori “Sangat Praktis”.

Hasil uji coba perorangan dan lapangan dalam bentuk grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Hasil Uji Coba Produk

Efektivitas LKPD Berbasis *Discovery Learning*:

a. Uji Coba Perorangan

Efektivitas LKPD ini dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal esai yang telah tertera dalam LKPD tersebut dan jawaban masing-masing siswa dituliskan pada lembar jawaban yang telah disediakan.

Uji efektivitas ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lolofitu Moi pada kelas VIII-A sift 1, dengan mengambil sampel

sebanyak 6 orang peserta didik. Kegiatan belajar menggunakan LKPD ini berbasis *discovery learning*. Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui keefektivan LKPD berbasis *discovery learning* melalui hasil belajar peserta didik. Hasil efektivitas peserta didik pada uji coba perorangan ini memberikan hasil atau nilai ketuntasan peserta didik rata-rata skor perolehan sebesar 100% dengan kategori sangat efektif.

b. Uji Coba Lapangan

Efektivitas LKPD ini dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal esai yang telah tertera dalam LKPD tersebut dan jawaban masing-masing peserta didik dituliskan pada lembar jawaban yang telah disediakan. Uji efektivitas ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lolofitu Moi kelas VIII-A sift 2, dengan mengambil sampel sebanyak 20 peserta didik. Kegiatan belajar menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*. Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui keefektivan LKPD berbasis *discovery learning* melalui hasil belajar peserta didik.

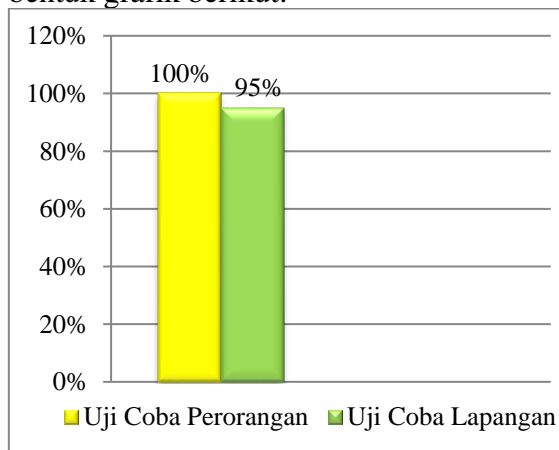
Hasil efektivitas peserta didik pada uji coba lapangan ini memeberikan hasil atau nilai ketuntasan peserta didik rata-rata skor perolehan sebesar 95% dengan kategori sangat efektif.

Tabel 2. Penilaian Ketuntasan Keefektivan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Pada Uji Coba Perorangan dan Lapangan

No	Uji Efektivitas	Jumlah Peserta Didik Tuntas KKM	Banyaknya Seluruh Peserta Didik	Hasil KK %	Pembulatan	Tingkat Keberhasilan	Keterangan
1	Uji Coba Perorangan	6 Orang	6	100	100%	P > 80	Sangat Efektif
2	Uji Coba Lapangan	19 Orang	20	95	95%	P > 80	Sangat Efektif

Pada uji coba perorangan keefektivan LKPD berbasis *discovery learning* dengan jumlah peserta didik 6 orang mencapai 100% kriteria sangat efektif. Sedangkan pada uji coba lapangan dengan jumlah peserta didik 20 orang dengan jumlah peserta didik yang tuntas KKM sebanyak 19 orang dan 1 orang di bawah KKM sehingga mencapai 95% kriteria sangat efektif.

Hasil belajar peserta didik pada uji coba perorangan dan lapangan dalam bentuk grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Pada Uji Coba Perorangan dan Lapangan

Analisis Data

1. Kelayakan LKPD Berbasis *Discovery Learning*

a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli materi LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan dianggap sudah mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Penilaian kelayakan ahli materi menunjukkan bahwa LKPD telah sesuai dengan KI dan KD yang ada serta berisikan konsep (materi)

yang layak digunakan disekolah. Kesesuaian konsep (materi) pada revisi pertama adalah hasil presentase mencapai 75% kriteria sangat layak. Sedangkan pada revisi kedua hasil presentase mencapai 100% kriteria sangat layak.

b. Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli bahasa LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan dianggap sudah memenuhi kriteria penggunaan bahasa yang baik dan bisa dipahami oleh peserta didik di sekolah tingkat SMP kelas VIII. Hasil presentase kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* oleh ahli bahasa pada revisi pertama adalah hasil presentase mencapai 89,2% kriteria sangat layak. Sedangkan pada revisi kedua hasil presentase mencapai 100% kriteria sangat layak.

c. Validasi Ahli Desain

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli desain LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan dianggap sudah memenuhi kebutuhan peserta didik. Penilaian kelayakan oleh ahli desain menunjukkan bahwa desain yang digunakan dalam LKPD telah sesuai dengan daya ketertarikan peserta didik, dan layak digunakan di sekolah. Hasil penilaian kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* oleh ahli desain pada revisi pertama adalah 70,2% kriteria sangat layak. Sedangkan pada revisi kedua hasil presentase mencapai 91,6% kriteria sangat layak.

2. Kepraktisan LKPD Berbasis *Discovery Learning*

Hasil respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *discovery learning* pada aspek materi dan LKPD dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba perorangan dan uji coba lapangan. Hasil respon peserta didik terhadap LKPD pada uji coba perorangan diperoleh rata-rata sebesar 93,3% kategori sangat praktis. Hasil respon peserta didik terhadap LKPD pada uji lapangan diperoleh rata-rata sebesar 96% kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan di anggap sudah memenuhi kebutuhan peserta didik penilaian respon peserta didik pada uji coba perorangan menunjukkan produk LKPD sangat praktis, pada uji coba lapangan produk menunjukkan LKPD sangat praktis dan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai panduan dalam kegiatan proses pembelajaran.

3. Efektifitas LKPD Berbasis *Discovery Learning*

Analisis efektifitas dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas produk LKPD yang telah di buat. Analisis efektifitas dilakukan dengan memberikan soal tes kepada peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran. Berdasarkan dari hasil analisis tes hasil belajar peserta didik maka dapat menentukan tingkat efektifitas produk LKPD. Hasil analisis efektifitas pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Lolofitu Moi, menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada materi mengidentifikasi unsur-unsur teks drama yaitu uji coba perorangan sebanyak 6 orang peserta didik mendapat nilai berada di atas KKM dan uji coba lapangan sebanyak 19 orang peserta didik mendapat nilai berada di atas KKM dan 1 orang peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM. Dari hasil tersebut, maka diperoleh rata-rata presentase ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba perorangan sebesar 100% dan uji coba lapangan sebesar 95%. Adapun kriteria pada syarat

ketuntasan hasil belajar yaitu ketuntasan individual jika mencapai nilai minimal 75 dan secara klasikal minimal 80% peserta didik mencapai ketuntasan minimum (KKM). Maka dari hasil tersebut produk LKPD pada materi mengidentifikasi unsur-unsur teks drama dinyatakan sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di atas dapat disimpulkan bahwa: 1). pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi mengidentifikasi unsur-unsur teks drama untuk pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Lolofitu Moi telah berhasil di susun dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni: Analisis (*analyze*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*) dan Evaluasi (*evaliastion*). LKPD berbasis *discovery learning* melalui validasi oleh beberapa validator yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, 2). LKPD berbasis *discovery learning* kelas VIII SMP Negeri 1 Lolofitu Moi pada materi mengidentifikasi unsur-unsur teks drama layak untuk digunakan. Hasil validasi dari validator ahli isi dan materi oleh dosen memperoleh skor 80 dengan tingkat pencapaian 100% kualifikasi sangat layak. Validator ahli bahasa memperoleh skor 28 dengan tingkat pencapaian 100% kualifikasi sangata layak dan validator ahli desain memperoleh skor 77 dengan tingkat pencapaian 91,6% kualifikasi sangat layak, 3). Prodak LKPD yang di validasi oleh validator telah uji coba kepada peserta didik baik uji coba perorangan dan uji coba lapangan. Pada uji coba perorangan hasil respon peserta didik terhadap LKPD diperoleh hasil rata-rata sebesar 100% kategori sangat praktis dan pada uji coba lapangan rata-rata hasil respon peserta didik mencapai sebesar 96% sangat praktis, dan 4). Hasil efektifitas peserta didik pada uji coba lapangan ini memberikan hasil atau nilai ketuntasan peserta didik rata-rata skor

perolehan sebesar 95% dengan kriteria sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariana, D., Situmorang, P. R., & Krave, S. A. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning Pada Materi Jaringan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(13), 36-46. <http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v1i1.31381>
- Boimau, S., Tukan, M. B., Lawung, Y. D., & Boelan, E. G. (2022). Pengembangan LKPD Dengan Memanfaatkan Indikator Alami Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Titrasi Asam Basa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 374–380. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.45>
- Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2>
- Devi, P. C., Hudiyono, Y., & Mulawarman, W. G. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda. *Diglosia*, 1(2), 101-114. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.13>
- Giawa, R., Harefa, A. R., & Waruwu, T. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Pada Materi Perubahan Lingkungan. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 411–422. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.59>
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>
- Laoli, A., Dakhi, O., & Zagoto, M. M. (2022). The Application of Lesson Study in Improving the Quality of English Teaching. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2238-2246. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2434>
- Lase, A., & Ndruru, F. I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.6>
- Riana, R. (2020). Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia Di Sekolah. *Warta Dharmawangsa*, 14(3), 418–427.
- Waruwu, V. P. D., & Harefa, T. (2022). Peningkatan Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Ulasan dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Educatum: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 69–74. <https://doi.org/10.56248/educatum.v1i1.35>
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 259–265.

<https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.48>

[1](#)

Zebua, A. Y., Harefa, T., & Riana, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Isi Struktur Teks Negosiasi Dengan Model Direct Instruction. *Educatum: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.56248/educatum.v1i1.36>