



**PENGEMBANGAN HANDOUT MATA KULIAH PERKEMBANGAN
PESERTA DIDIK UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA**

Rohmat Febrianto¹⁾

¹⁾ STKIP PGRI Trenggalek

febrialbuchori@yahoo.com

ABSTRAK: Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar handout mata kuliah Perkembangan Peserta Didik, mendiskripsikan langkah-langkah pengembangannya serta melihat validitas handout. Metode penelitian pengembangan bahan ajar handout dengan menggunakan model Four D (4D) yang meliputi: (1) Define, (2) Design, (3) Develop, dan (4) Disseminate yang direduksi penggunaannya menjadi 3 (tiga) langkah. Hasil validasi dari ahli materi didapatkan skor presentase 84% dengan kategori cukup valid, ahli bahasa diperoleh skor presentase 80% dengan kategori cukup valid, ahli media didapatkan skor presentase 83% dengan kategori cukup valid, kelompok kecil didapatkan skor presentase 82% dengan kategori cukup valid dan kelompok besar atau lapangan diperoleh skor presentase 86% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan hasil validasi didapatkan skor presentase 83% dengan kategori cukup valid. Sesuai dengan hasil penelitian maka handout mata kuliah Perkembangan Peserta Didik bisa digunakan sebagai bahan ajar perkuliahan.

Kata kunci : pengembangan, bahan ajar, handout.

ABSTRACT: *The purpose of this research was to produce instructional material handout Perkembangan Peserta Didik courses, describing the steps of development and seeing the validity of handout. The research method of developing instructional material handout using the Four D (4D) model which includes: (1) Define, (2) Design, (3) Develop, and (4) Disseminate which is reduced to 3 (three) steps. Validation results from material experts obtained a percentage score of 84% with a fairly valid category, language experts obtained a percentage score of 80% with a fairly valid category, media experts obtained percentage score 83% with a fairly valid category, a small group obtained a percentage score of 82% with a fairly valid category and a large group or field obtained a percentage score of 86% with a very valid category. Overall the validation results obtained a percentage score of 83% with a fairly valid category. In accordance with the results of the research, the Handout of Perkembangan Peserta Didik courses can be used as instructional material.*

Keywords: *development, instructional material, handout.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan menciptakan situasi lingkungan belajar supaya pebelajar dapat belajar. Dimana dalam menciptakan situasi belajar ini harus memperhatikan komponen sistem pembelajaran diantaranya: tujuan, materi, metode atau strategi, media dan atau sumber belajar, serta evaluasi. Komponen sistem ini tidak dapat dipisahkan jadi harus menjadi satu kesatuan. Eksistensi media dan sumber belajar dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus ada. Tanpa media dan sumber belajar pebelajar tidak dapat belajar. Di samping itu, media

atau sumber belajar mampu membuat pembelajaran lebih bermakna dan sebagai sarana untuk memudahkan pebelajar belajar. Sadiman dkk. (2014:5) mengemukakan bahwa proses belajar terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung. Belajar langsung berarti mahasiswa berinteraksi dengan dosen. Sedangkan belajar tidak langsung artinya mahasiswa aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar lain yang menunjang perkuliahan.

Berdasar studi pendahuluan pada perkuliahan Perkembangan Peserta Didik (PPD) yang peneliti ampu diketahui bahwa mahasiswa kesulitan mendapatkan sumber belajar utamanya buku yang substansinya sesuai dengan materi perkuliahan. Buku-buku yang dimanfaatkan mahasiswa sebagai bahan ajar memuat materi yang terpisah-pisah dan terlalu luas sehingga mereka merasa enggan mempelajarinya. Hal ini menjadi hambatan mahasiswa belajar pada mata kuliah PPD. Dampak dari hal tersebut adalah mahasiswa kurang memahami konsep materi PPD sehingga tujuan perkuliahan belum dapat dicapai maksimal. Mata kuliah Perkembangan Peserta Didik merupakan Mata kuliah Dasar Kependidikan (MDK) dengan bobot 2 (dua) sks yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan disajikan dalam sebaran kurikulum pada semester II (dua). Secara garis besar mata kuliah ini mengajarkan tentang konsep dan prinsip tentang karakteristik perkembangan peserta didik serta pembelajarannya. Bagi mahasiswa di Lembaga Pendidikan Tenaga Keguruan (LPTK) pemahaman tentang karakteristik peserta didik sangat penting karena mereka disiapkan untuk menjadi calon guru yang profesional. Salah satu pendukung profesionalisme seorang guru adalah kemampuan menguasai kompetensi paedagogis yang di dalamnya mencakup kemampuan memahami karakteristik peserta didik.

Melihat kondisi yang bertolak belakang tentang keberadaan sumber belajar yang ada seharusnya memudahkan mahasiswa belajar dalam proses perkuliahan PPD namun bahan ajar tersebut masih belum bisa mengakomodasi kemudahan belajar mahasiswa. Maka dari itu, harus segera dicarikan pemecahan masalahnya sehingga pada akhirnya mahasiswa memiliki kompetensi yang digariskan dalam mata kuliah. Upaya untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar *handout* yang dirancang secara sistematis dengan model desain sistem pembelajaran dan khusus diperuntukkan dalam perkuliahan PPD.

Berdasar pada latar belakang yang dipaparkan maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut: 1) bagaimana langkah-langkah mengembangkan *handout* mata kuliah Perkembangan Peserta Didik? dan 2) bagaimana validitas *handout* yang dikembangkan?

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan: 1) langkah-langkah mengembangkan *handout* mata kuliah Perkembangan Peserta Didik sebagai bahan ajar mahasiswa, dan 2) hasil validitas *handout* yang diproduksi. Manfaat dari hasil penelitian pengembangan ini yakni: 1) memberikan informasi kepada peneliti dibidang yang sama tentang penelitian pengembangan serta dapat dijadikan rujukan pada penelitian selanjutnya, dan 2) hasil

penelitian ini berupa *handout* mata kuliah PPD yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa dalam perkuliahan.

Bahan ajar adalah segala bahan atau materi perkuliahan yang disusun secara sistematis yang digunakan dosen dan mahasiswa dalam proses perkuliahan (Pannen dan Purwanto, 2001 dalam Tegeh, I M., Jampel I N., Pudjawan, K., 2014:74). Pandangan tersebut dilengkapi oleh Prastowo (2011:17) yang menyatakan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (bisa berupa informasi, alat maupun teks) yang disusun sistematis dan menampilkan kompetensi yang akan dikuasai pebelajar. Jadi bahan ajar bukan segala bahan yang dipilih tanpa memperhatikan tujuan pembelajaran dan penyusunan yang sistematis sesuai dengan desain pembelajaran.

Ragam bahan ajar berdasarkan bentuknya dibedakan menjadi 4 (empat) macam yaitu: 1) bahan cetak yakni bahan dalam bentuk kertas yang fungsinya untuk penyampaian materi. Misalnya: *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, foto dan lain sebagainya, 2) bahan ajar audio yakni bahan yang berwujud suara atau sinyal suara. Misalnya: kaset, radio, dan *compact disk audio*. 3) bahan ajar pandang dengar (audiovisual) yakni bahan kombinasi suara dengan gambar bergerak. Misalnya: film, *video compact disc*, dan 4) bahan ajar interaktif yakni bahan kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang kemudian dimanipulasi penggunaannya. Misalnya *compact disc interactive* (Prastowo, 2011:40). Kelebihan penggunaan bahan ajar cetak dalam pembelajaran yaitu: 1) mampu menyajikan informasi belajar yang banyak, 2) informasi belajar dapat dipelajari sesuai kebutuhan, minat dan kecepatan masing-masing pebelajar, 3) kapan dan dimana saja dapat dipelajari dan mudah dibawa, 4) menarik dilengkapi visual gambar dan warna, serta 5) revisi mudah dilakukan (Susilana dan Riyana, 2017:125).

Handout merupakan bahan ajar cetak yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk memudahkan pebelajar belajar. Isi materinya dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan disajikan secara ringkas (Prastowo, 2011:79). Jadi dengan demikian *handout* dibuat dengan maksud memperlancar proses perkuliahan, sebagai bahan pegangan mahasiswa dan bisa mendukung penyampaian materi dari dosen. Kemasan materi *handout* disajikan secara padat dan jelas sesuai tujuan perkuliahan sehingga mahasiswa mudah memahami dan mengingatnya.

Penggunaan *handout* dalam perkuliahan sebagai bahan ajar untuk mempermudah proses perkuliahan baik dari sisi mahasiswa dan dosen. Streffen dan Peter Ballstaedt (dalam Prastowo, 2011:80) menyatakan bahwa fungsi *handout* dalam pembelajaran diantaranya adalah: 1) mahasiswa tidak perlu mencatat materi, 2) bisa menjadi bahan rujukan, 3) pendamping penjelasan dosen, 4) memotivasi mahasiswa dan 5) pengingat pokok-pokok materi. Lebih lanjut Prastowo (2011:81) menyatakan bahwa *handout* mampu memberikan manfaat kepada pebelajar berupa kemudahan dalam mengikuti proses pembelajaran dan melengkapi dari kekurangan materi serta murah dan praktis digunakan.

Handout sebagai bahan ajar memiliki keunikan dibandingkan bahan ajar yang lain. Keunikan ini didasarkan pada karakteristiknya yakni: 1) *handout* sebagai bahan cetak yang mampu menyajikan informasi kepada pebelajar, 2) berhubungan erat dengan materi belajar dan 3) substansinya dapat berupa catatan lengkap atau kerangka konseptual, tabel, diagram, peta dan materi pendukung (Sadjati dalam Bellawati, 2003). Keunikan lain dari *handout* dibandingkan bahan ajar cetak lainnya dilihat dari struktur bentuknya yakni hanya memiliki 2 (dua) unsur atau komponen. *Pertama*, identitas *handout* minimal mencakup nama instansi pendidikan, kelas, nama satuan pelajaran, *handout* ke -, pertemuan ke-, dan berlakunya *handout*. *Kedua*, materi pokok atau materi pendukung yang akan disampaikan. (Diknas, 2004 dalam Prastowo, 2011:82). Selanjutnya Andriani (dalam Prastowo, 2011: 83) menambahkan substansi *handout* berisi penjelasan pokok materi, latihan dan atau kegiatan para pebelajar, umpan balik ataupun kegiatan langkah tindak lanjut.

Model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) merupakan model desain sistem pembelajaran yang menggunakan pendekatan sistem dan dapat menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Thiagarajan dkk. (1974:5) menyatakan bahwa model 4D memiliki karakteristik sebagai model desain pembelajaran oleh karena ada kegiatan menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi. Pribadi (2009:86) menyatakan bahwa model desain sistem pembelajaran menggambarkan tahapan-tahapan yang perlu ditempuh dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Pendapat lainnya dari Miarso (1987) yang mengemukakan bahwa model desain sistem pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) berorientasi pada tujuan, 2) adanya kesesuaian dengan tujuan, 3) sistematis, dan 4) berpedoman pada evaluasi. Lebih lanjut Andrew & Goodson (dalam Ardhana & Willis, 1989) menjelaskan 4 (empat) tujuan model desain sistem pembelajaran yaitu: 1) meningkatkan belajar dan pembelajaran dengan memberi pemecahan masalah, umpan balik karakteristik dan pendekatan sistemik, 2) meningkatkan pengelolaan desain dan pengembangan pembelajaran, 3) meningkatkan proses evaluasi dan 4) mengetes dan membangun teori belajar dan pembelajaran oleh karena rancangan yang dibuat berdasar pada teori dalam model desain sistem pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar selain mengacu pada model desain sistem pembelajaran juga harus memperhatikan desain visual. Smaldino (2011:72) mengemukakan bahwa peran visual dalam proses belajar antara lain: 1) menjadikan gagasan yang abstrak menjadi konkret, 2) pebelajar termotivasi, 3) perhatian bisa terarah, 4) mengulang informasi belajar dalam format yang berbeda, 5) mengingat kembali pembelajaran sebelumnya, dan 6) mengurangi usaha belajar. Berbicara mengenai desain visual, cakupannya berorientasi pada penataan *layout* dengan elemennya seperti tipografi, warna, gambar dan pengaturan urutan visual (Muslich, 2010:235; Rustan, 2009:76; Smaldino, 2011:79). Dengan demikian dapat dikatakan

bahwa peran desain visual dengan penataannya dalam pembelajaran mampu membangkitkan gairah belajar.

Temuan empirik hasil penelitian Wahyuni dkk. (2012:84-88) dan Hera dkk. (2014:223-228) menunjukkan bahwa: 1) *handout* yang disusun dengan model desain pembelajaran dan menggunakan prinsip-prinsip visual mampu memotivasi pebelajar, dan 2) materi *handout* disusun sesuai dengan kebutuhan ternyata mampu memudahkan pebelajar membangun konsep pengetahuannya sendiri sehingga hasil belajar meningkat.

Mengacu pada pendapat dari ahli dan hasil temuan empiris di atas tentang pengembangan bahan ajar dengan menggunakan model desain sistem pembelajaran dan prinsip-prinsip desain visual semakin menguatkan dasar pemikiran untuk mengembangkan *handout* yang sesuai dengan kebutuhan dan menarik bagi mahasiswa yang menempuh mata kuliah Perkembangan Peserta Didik.

METODE PENELITIAN

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dalam mengembangkan *handout* mata kuliah Perkembangan Peserta Didik mengikuti model desain sistem pembelajaran 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) dari Thiagarajan dkk. (1974:5-9). Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 3 (tiga) dari 4 (empat) tahapan. Adapun tahapan pengembangannya adalah sebagai berikut.

Tahap 1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan kegiatan untuk menganalisis kebutuhan di lapangan. Pada tahap ini mencakup kegiatan melakukan: 1) analisis awal: menganalisis kebutuhan pada perkuliahan PPD dan kurikulumnya, 2) analisis karakteristik mahasiswa: menganalisis kemampuan awal mahasiswa, gaya belajar, dan motivasi, 3) analisis tugas: menganalisis kemampuan umum dan rincinya ke sub-subkemampuan sesuai domain belajar yang kemudian diturunkan ke dalam tugas belajar untuk dicapai mahasiswa, 4) analisis konsep: menganalisis konsep materi dari hasil penentuan kemampuan umum dan sub-subkemampuan kemudian disusun secara hirarki dalam peta konsep, dan 5) perumusan tujuan perkuliahan: menyusun tujuan perkuliahan atau pembelajaran yang operasional sesuai kemampuan yang telah ditetapkan dari hasil analisis tugas sehingga bisa diukur dan diamati perubahan mahasiswa setelah belajar.

Tahap 2. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* merupakan kegiatan dalam merancang produk sesuai dari hasil tahap *define*. Kegiatan pada tahap ini dengan merancang: 1) penyusunan tes: merumuskan tes berdasarkan tujuan perkuliahan yang telah ditetapkan sebelumnya sebagai alat ukur pencapaian tujuan pembelajaran, 2) pemilihan media: media yang dipilih untuk perkuliahan PPD berupa media *handout* sebagai pelengkap penyajian materi dari dosen dalam pembelajaran langsung, 3) format media: format penyajian

media berupa media cetak *handout* yang dilengkapi ilustrasi sebagai bahan pembelajaran mandiri mahasiswa, dan 4) desain awal produk: merancang draft *handout* secara sistematis.

Tahap 3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* merupakan kegiatan memodifikasi produk dari hasil uji coba. Uji coba bertujuan untuk mendapatkan kevalidan produk. Uji coba produk dilakukan pada: 1) ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, dan 2) mahasiswa yang menempuh mata kuliah PPD.

Desain Uji Coba

Penelitian ini dilaksanakan di STKIP PGRI Trenggalek dengan populasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang menempuh mata kuliah Perkembangan Peserta Didik. Rancangan uji coba dilakukan secara bertahap dengan cara memberikan *handout* kepada subyek coba yang disertai angket dan wawancara. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian berupa respon atau reaksi komentar dari subyek coba sebagai bahan revisi draft *handout*. Tahapan desain uji coba dimulai dari: 1) ahli materi, ahli bahasa dan ahli media pembelajaran, 2) uji coba kelompok kecil dan 3) uji coba kelompok besar (lapangan).

Subyek Coba

Subyek coba dalam penelitian pengembangan ini dikelompokkan menjadi 2 (dua) yaitu: 1) kelompok ahli yang memiliki keahlian dibidangnya terdiri dari: 1 (satu) ahli materi 1 (satu) ahli bahasa dan 1 (satu) ahli media pembelajaran, dan 2) kelompok mahasiswa yang terdiri dari 9 (sembilan) mahasiswa sebagai subjek uji kelompok kecil dengan kriteria pemilihan yang proporsional yakni mahasiswa yang memiliki prestasi tinggi, sedang dan rendah berdasar pada IPK, dan 33 (tiga puluh tiga) mahasiswa sebagai subjek coba kelompok besar (lapangan).

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan pedoman wawancara yang digunakan untuk menghimpun data hasil penilaian dari subjek coba. Data hasil instrumen dikelompokkan menjadi 2 (dua) jenis yakni: 1) data kualitatif yang diperoleh dari tanggapan subyek coba melalui angket serta wawancara dan 2) data kuantitatif yang didapatkan dari angket tertutup.

Teknik Analisis Data

Teknik untuk menganalisis data yang telah diperoleh menggunakan 2 (dua) teknik, yaitu: 1) teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data yang berupa tanggapan maupun saran perbaikan yang ada pada angket serta hasil wawancara dari subyek coba, dan 2) analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data *numeric* dari

angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus untuk mengolah data dalam bentuk persentase adalah sebagai berikut.

Rumus menghitung persentase data per item masing-masing kelompok subyek yakni:

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2010:95)

Keterangan:

- P : persentase (%)
X : jumlah skor jawaban subyek dalam satu item
X_i : jumlah skor ideal dalam satu item

Rumus menghitung persentase masing-masing kelompok subyek yakni:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2010:95)

Keterangan:

- P : persentase (%)
 $\sum X$: jumlah keseluruhan skor jawaban per kelompok subyek dalam seluruh item
 $\sum X_i$: jumlah keseluruhan skor ideal dalam seluruh item

Rumus untuk menghitung persentase keseluruhan subyek yakni:

$$P = \frac{\sum F}{\sum N}$$

Keterangan:

- P : persentase (%)
 $\sum F$: jumlah persentase seluruh kelompok subyek
 $\sum N$: jumlah seluruh kelompok subyek

Hasil penghitungan dari rumus supaya dapat dimaknai maka digunakan ketetapan kriteria validitas sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas

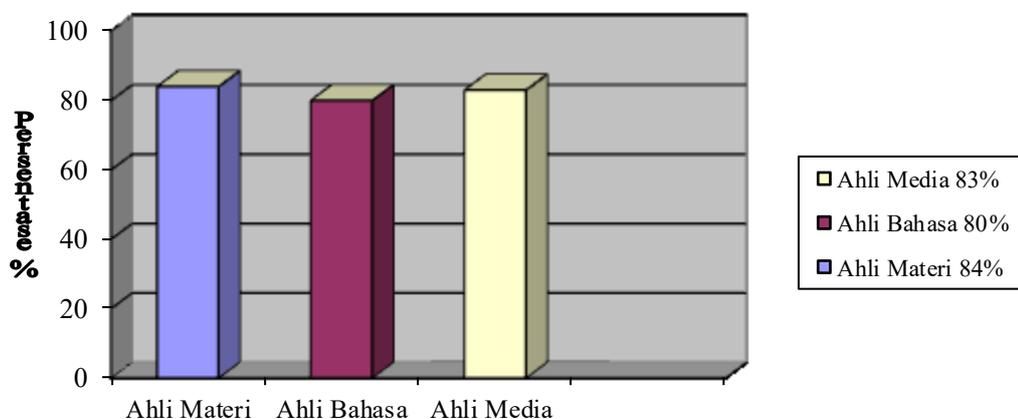
No	Angka	Kategori
1	85,01% - 100%	Sangat valid, artinya dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85,00%	Cukup valid, artinya dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
3	50,01% - 70,00%	Kurang valid, artinya disarankan tidak digunakan sebab perlu revisi besar
4	01,00% - 50,00%	Tidak valid, artinya tidak dapat digunakan

(Akbar, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Handout mata kuliah yang dikembangkan dengan prosedur model desain 4D diujikan sesuai desain uji coba. Secara berurutan diujikan terlebih dahulu kepada ahli materi, ahli bahasa, ahli media sebagai validator dan yang terakhir diujikan dengan kelompok mahasiswa. Orientasi uji ahli untuk mengetahui kevalidan dari aspek isi atau substansi, kebahasaan, dan desain media *handout*. Hasil dari uji coba ahli sebagaimana tertera pada gambar grafik berikut.

Hasil Uji Ahli



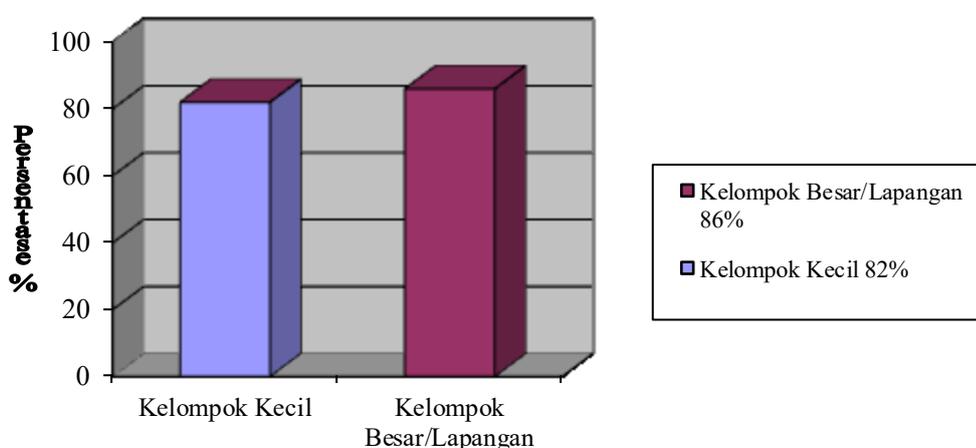
Gambar 1. Grafik Hasil

Hasil uji coba dari ahli materi didapatkan skor persentase 84% artinya jika dilihat pada tabel kriteria validitas termasuk kategori cukup valid namun memerlukan sedikit revisi. Revisi yang dilakukan dalam ranah materi terkait dengan penambahan ilustrasi contoh yang kontekstual dan aktifitas belajar mahasiswa. Hasil uji coba dari ahli bahasa didapatkan skor persentase 80% artinya jika dilihat pada tabel kriteria validitas termasuk kategori cukup valid namun memerlukan sedikit revisi. Revisi yang dilakukan dalam

konteks kebahasaan berhubungan dengan penggunaan kalimat yang efektif untuk konsep materi dan keterangan pada gambar.

Hasil uji coba dari ahli media didapatkan skor persentase 83% artinya jika dilihat pada tabel kriteria validitas termasuk kategori cukup valid namun memerlukan sedikit revisi. Revisi yang dilakukan dalam konteks desain media menyangkut dengan kejelasan atau kontras gambar, kesesuaian gambar dengan deskripsi materi dan petunjuk penggunaan *handout*. Hasil uji dari kelompok mahasiswa yang terdiri dari kelompok kecil dan kelompok besar atau lapangan disajikan seperti pada gambar grafik di bawah.

Hasil Uji Kelompok Mahasiswa



Gambar 2. Grafik Hasil Uji Kelompok

Hasil uji coba dari kelompok kecil didapatkan skor persentase 82% artinya jika dilihat pada tabel kriteria validitas termasuk kategori cukup valid namun memerlukan sedikit revisi. Revisi dari hasil uji kelompok ini berhubungan dengan penyajian peta konsep yang terlalu panjang, maka dari itu penyajiannya dibuat dalam satu *layout* halaman. Hasil uji coba dari kelompok besar atau lapangan didapatkan skor persentase 86% artinya jika dilihat pada tabel kriteria validitas termasuk kategori sangat valid dan dapat digunakan sebagai bahan ajar.

Apabila dilihat hasil keseluruhan atau gabungan dari uji kelompok ahli dan kelompok mahasiswa maka didapatkan skor presentase 83% artinya jika dilihat pada tabel kriteria validitas termasuk kategori cukup valid namun memerlukan sedikit revisi. Revisi ini dilakukan berdasarkan masukan saran atau komentar dari kelompok ahli dan kelompok mahasiswa. Berdasar hasil persepsi uji coba *handout* mata kuliah Perkembangan Peserta Didik yang dikembangkan sesuai tahapan model desain pembelajaran 4D dan ditata dengan menggunakan prinsip-prinsip desain visual dapat

memudahkan dan memotivasi mahasiswa dalam memanfaatkannya sebagai bahan ajar perkuliahan.

Model 4D sebagai model desain pembelajaran dapat digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran karena memberi pemecahan masalah, sesuai tujuan perkuliahan dan menggunakan pendekatan sistem yang didalamnya ada kegiatan menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi (Thiagarajan dkk., 1974:5; Miarso, 1987; Andrew & Goodson dalam Ardhana & Willis, 1989). Dengan demikian *handout* mata kuliah Perkembangan Peserta Didik yang dikembangkan memberi kemudahan mahasiswa karena dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar dan tujuan perkuliahan.

Handout yang dikembangkan dapat memotivasi mahasiswa karena disajikan dengan penataan *layout* dan disertai ilustrasi gambar. Susilana dan Riyana (2017:125) menyatakan bahwa bahan ajar cetak dapat memotivasi pebelajar dengan dilengkapi visual gambar dan warna. Hal senada juga diungkapkan oleh Smaldino (2011:72) bahwa penggunaan visual yang diorganisasikan penataannya dalam proses belajar dapat menjadikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, mengarahkan perhatian dan memotivasi pebelajar.

KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian maka kesimpulan yang dapat diambil adalah *handout* yang dikembangkan sesuai dengan prosedur model desain pembelajaran 4D yang langkah-langkahnya direduksi menjadi 3 (tiga) tahap dan memperhatikan prinsip desain visual cukup valid bisa digunakan sebagai bahan belajar mahasiswa yang menempuh mata kuliah Perkembangan Peserta Didik. Namun demikian *handout* masih memerlukan sedikit revisi berdasarkan balikan dari subyek coba. Mengingat hal tersebut perlu dilakukan pengembangan selanjutnya sampai pada tahap diseminasi untuk mengetahui efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ardhana, I.W., & Willis, V. 1989. *Reading in Instructional Development: Volume One*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, P2LPTK.
- Bellawati, Tian, dkk. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

- Hera, R., Khairil, dan Hasanuddin. 2014. *Pengembangan Handout Pembelajaran Embriologi Berbasis Kontekstual Pada Perkuliahan Perkembangan Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Di Universitas Muhammadiyah Banda Aceh*. Jurnal EduBio Tropika. Volume 2, Nomor 2, 187—250.
- Miarso, Y.H. 1987. *Penelitian Instruksional PUA Survey Model Pengembangan Instruksional*. Jakarta. Depdikbud Dirjen Dikti.
- Muslich, M. 2010. *Text Book Writing: Dasardasar Pemahaman, Penulisan dan Pemakaian Buku Teks*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Prastowo, A., H. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Pribadi, B.A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran: Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rustan, S. 2009. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., dan Haryono, A. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Smaldino, E.S., Lowther, L.D., & Russel, D.J. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran untuk Belajar. Edisi Kesembilan*. Diterjemahkan oleh Arif Sardiman. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., dan Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washington D.C.: National Center for Improvement Educational System.
- Tegeh, I M., Jampel I N., Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Jogjakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuni, S., Elniati, S., dan Syafiandi. 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Handout Matematika Berbasis Kontekstual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Jurnal Pendidikan Matematika FMIPA UNP. Vol. 1 No. 1, Part 3: Hal. 84-88.