

**PENGEMBANGAN LKPD PEMBELAJARAN BERBANTUAN
GAMIFIKASIPADA PEMBELAJARAN CERPEN
KELAS XI SMK MADANI MARINDAL I**

Ummi Salamah Pasaribu 71200513033
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Islam Sumatera Utara
Indonesia, Email: ummispasaribu@gmail.com

Liesna Andriany
Indonesia,

Ali
Indonesia,

ABSTRACT

This study aimed to investigate the development and feasibility of procedure text teaching materials based on e-handouts with a local culture approach in enhancing the Higher Order Thinking Skills (HOTS) of class XI at SMK Madani Marindal 1. It used a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, that consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The population and sample of this study include 44 students from three different classes: Office Administration (OTKP), Automotive Engineering (TBSM), and Computer and Network Engineering (TKJ).

The results indicated the developed teaching material is deemed feasible. The first content expert rated as "Feasible" or 80%, while the second content expert obtained "Feasible" or 82%. The first design expert rated as "Highly Feasible" or 91%, and the second design expert rated as "Feasible" or 80%. The teacher's assessment obtained "Highly Feasible" or 87%. The field implementation test involving 44 students across the three classes (21 TKJ, 15 TBSM, and 8 OTKP students) obtained "Feasible" or 76%. Additional data were collected through interviews with teachers and students.

Keywords: Teaching Material Development, Procedure Text, E-Handout

1. PENDAHULUAN

Perubahan dan perkembangan global menimbulkan tantangan bagi pendidikan. Perubahan yang cepat dan dramatis di bidang ekonomi, teknologi, dan sosial memerlukan transformasi pendidikan untuk memenuhi kebutuhan pembangunan manusia, sehingga memungkinkan manusia berpartisipasi dalam era globalisasi dan mengembangkan potensi kreativitas dan inovasi di segala bidang kehidupan. Berdasarkan survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan memainkan gadget mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari, dan sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu bermain ponsel tersebut dengan game online maupun

offline. Bahan ajar yang digunakan saat ini masih banyak yang menggunakan jenis cetak, bahan ajar jenis cetak membuat siswa monoton dan bosan dalam proses pembelajaran, maka diperlukannya inovasi yang merubah *mindset* dan keinginan belajar siswa. Dalam pendidikan perlu adanya perubahan dan penyesuaian dengan zaman yang semakin berkembang teknologinya. selain penyesuaian dengan zaman juga perlu penyesuaian dengan hobi dan juga kebiasaan siswa terutama anak remaja sekolah tingkatan SMA/SMK/MA. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMK Madani Marindal 1 dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia bahwa saat mengajar beliau dan para guru lainnya menggunakan media berupa LCD proyektor, dan bahan ajar cetak seperti buku teks dan, lembar kerja peserta didik (LKPD). Nilai Bahasa Indonesia siswa kelas XI SMK Madani Marindal 1 terutama dalam materi teks prosedur nilai rata-ratanya 60 sedangkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 75 hal itu menggambarkan bahwa tingkat kemauan belajar yang rendah serta kurangnya multiliterasi HOTS pada peserta didik. Kemudian siswa tidak tertarik untuk mempelajari teks prosedur karena siswa merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran oleh karenanya siswa membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik untuk meningkatkan kualitas nilai dan peningkatan dalam belajar.

2. METODE

Penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar *E-handout* Dengan Pendekatan Budaya Lokal Dalam Meningkatkan HOTS Siswa SMK Madani Marindal I. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu bahan ajar berbentuk *e-handout* yang dapat diakses dari perangkat keras seperti laptop, komputer, dan handphone. Bahan ajar *e-handout* ini dikemas dengan desain yang menarik sehingga mempermudah peserta didik memahami materi.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap:

1. Analisis
2. Desain
3. Pengembangan
4. Implementasi
5. Evaluasi

2.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian di SMK Madani Marindal I yang beralamat di Jalan Pantai rambung No.11, Deli Tua Barat, Kecamatan Deli Tua, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20355 Lokasi yang dipilih sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, sehingga lokasi yang dipilih memenuhi kriteria, seperti tersedia pelaku, tempat, dan kegiatan. Peneliti melakukan tahap wawancara sebelum melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-handout* Dengan Pendekatan Budaya Lokal Dalam Meningkatkan HOTS Siswa SMK Madani Marindal I.” Subjek penelitian berjumlah 44 siswa yang terdiri dari kelas XI TKJ, TBSM, dan OTKP dan guru Bahasa Indonesia kelas XI.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini melibatkan proses pengumpulan data yang mencakup pengukuran kebutuhan, studi literatur, serta mempertimbangkan berbagai aspek nilai yang relevan. Penelitian dilaksanakan di SMK Madani Marindal I, dimana peneliti melakukan wawancara dan penyebaran angket kepada guru serta peserta didik. Adapun penelitian ini difokuskan pada seluruh siswa kelas XI yang terdiri dari kelas TKJ, TBSM, dan OTKP berjumlah 44 peserta didik.

- Wawancara
- Angket

2.3 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah teknik analisis kualitatif dan juga kuantitatif. Data kualitatif berupa wawancara guru dan siswa serta, kritik/saran yang dikemukakan ahli materi, dan desain dihimpun untuk memperbaiki produk bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli desain melalui angket tertutup yang selanjutnya digunakan sebagai landasan dalam melakukan perbaikan terhadap bahan ajar *e-handout* yang telah dibuat.

3. PEMBAHASAN

3.1 Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar teks prosedur berupa *e-handout*. Bahan ajar ini dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif yang dibuat untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar *E-handout* Dengan Pendekatan Budaya Lokal Dalam Meningkatkan HOTS Siswa SMK Madani Marindal I. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu Bahan ajar teks prosedur berupa *e-handout*, *e-handout* ini di desain dengan fitur yang menarik sehingga mempermudah peserta didik memahami materi yang diberikan oleh pendidik dan menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran dikelas.

3.2 Validasi Produk

- Ahli materi I : 80% (Layak)
- Ahli materi II : 82% (Layak)
- Ahli media I : 91% (Sangat Layak)
- Ahli media II : 80% (Layak)
- Guru Bahasa Indonesia : 87% (Sangat Layak)
- Siswa : 76% (Layak)

3.3 Pembahasan

Pengembangan bahan ajar *e-handout* diawali dengan melakukan Tahap *Analysis* (analisis) yang meliputi analisis kurikulum, penentuan tujuan pembelajaran, analisis kebutuhan siswa, dan pengembangan bahan ajar. Tahapan selanjutnya adalah tahap *design* (perancangan), pada tahap ini peneliti merancang bahan ajar yang akan dikembangkan sehingga diperoleh desain awal dari bahan ajar. Setelah desain awal bahan ajar telah dibuat. Tahap berikutnya adalah tahap *Development* (pengembangan), pada tahap ini dilakukan validasi yang dilakukan oleh dua ahli materi, dan dua ahli desain. Tahap *implementation* (pelaksanaan). tahap dimana produk dilaksanakan uji coba pada kelas sesungguhnya dengan menguji kelayakan produk menggunakan bahan ajar. peneliti melakukan uji coba produk ini dilakukan pada guru dan peserta didik. Penilaian oleh ahli materi I terhadap bahan ajar diperoleh Persentase sebesar 80% dan ahli materi II berjumlah 82% sehingga termasuk kategori “Layak”, Dengan demikian bahan ajar dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dari segi materi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kualitas bahan ajar dinyatakan valid. Penilaian oleh ahli desain I terhadap bahan ajar diperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori “sangat layak” dan ahli desain II berjumlah 80% sehingga termasuk kategori “layak”. Dengan demikian bahan ajar dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dari segi desain. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka kualitas bahan ajar dinyatakan valid. Setelah dilakukan validasi, Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengevaluasi bahan ajar *e-handout* yang telah dikembangkan berdasarkan hasil penilaian

para ahli yaitu ahli materi, ahli desain, dan uji coba lapangan terhadap guru dan juga peserta didik.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Bahan ajar teks prosedur berbasis *e-handout* dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa bahan ajar sebelumnya kurang menarik, kurang interaktif, dan belum berbasis HOTS serta budaya lokal. Oleh karena itu, dikembangkan bahan ajar digital berupa *e-handout* dengan pendekatan budaya lokal yang didesain berdasarkan hasil wawancara. Selama tahap pengembangan, validator ahli memberikan masukan yang digunakan untuk memperbaiki bahan ajar sebelum diujicobakan pada siswa dan direspons melalui angket. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli desain, bahan ajar *e-handout* dengan pendekatan budaya lokal dinyatakan layak digunakan. Ahli materi memberikan penilaian sebesar 80% dan 82%, yang termasuk kategori layak dari segi materi. Sedangkan ahli desain memberikan nilai 91% “sangat layak” dan 80% “layak”, sehingga bahan ajar juga dinyatakan layak dari segi desain. Keseluruhan penilaian ini menunjukkan bahwa bahan ajar “**layak**” dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Respon terhadap penggunaan bahan ajar *e-handout* ini menunjukkan hasil yang positif dari guru dan siswa. Guru menyatakan bahwa *e-handout* membantu memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa, serta dapat diterapkan baik di kelas maupun secara mandiri. Siswa merasa tertarik dan termotivasi karena materi yang disajikan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, sekaligus tertantang oleh soal dan aktivitas yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif.

4.2 Saran

- Guru diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar *e-handout* ini sebagai salah satu bahan pembelajaran yang menarik dan juga interaktif. Dikemas dalam bentuk digital dapat memudahkan guru untuk mengakses bahan ajar *e-handout* juga dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih leluasa.
- Siswa diharapkan dapat menggunakan *e-handout* ini sebagai sumber belajar mandiri. *E-handout* ini dibuat berbasis HOTS pada bagian materi dan juga soal- soal agar dapat melatih berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.
- Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dalam pengembangan bahan ajar yang berbasis digital, *e-handout* ini dapat menjadi referensi dalam pembuatan atau pengembangan bahan pembelajaran sejenis

REFERENSI

- Abdiah, B. (2022). *Pengembangan E-Handout Berbasis Mind Mapping Dan Gambar Pada Materi Ekosistem di SMP Negeri 1 Woyla*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Tarbiyah dan Keguruan.
- Adolph, R. (2016). *No Title No Title No Title*. 1–23.
- Aini, N., Surya, Y. F., & Pebriana, P. H. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan model problem based learning (PBL) pada siswa kelas IV MI Al-Falah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 179–182.
- Al-vidril, A. (2021). Struktur, Isi, Dan Unsur Kebahasaan Teks Prosedur Karya Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia UNP*, 10(2), 34–44.

- Ambarita, Y. (2019). *Yogi Marulitua Ambarita, 2019 Peranan Pembelajaran Geografi Bagi Peserta Didik Dalam Memahami Mitigasi Bencana Gunungapi Sinabung, Di Kabupaten Tanah Karo Sumatera Utara. Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu*. 1–7.
- Austin, A., Widasari, E., & Fatimah, I. (2023). Pengaruh Kejelasan Sasaran Anggaran dan Pengendalian Akuntansi Terhadap Akuntabilitas Kinerja di Sekretariat Daerah (setda) Kab. Lebak. *The Asia Pacific Journal of Management Studies*, 10(2).
- Ayuningrum, E. D., & Mulyono, W. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan E-handout pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 8(1).
- Baifar, a., Kirama, m., Hindrasti, n. e. k., & nevrita, n. (2022). *Pengembangan e-handout Berbasis Powerpoint Interaktif Dilengkapi Komik dan Glosarium Audio Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas xi*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- David, M. (2019). Muhammad David, 2019 Strategi Partai Politik Dalam Mencegah Tindak Pidana Korupsi (studi kasus di dpw pks jawa barat) Universitas Pendidikan Indonesia I repository.upi.edu I perpustakaan.upi.edu. *Partai, Strategi Dalam, Politik Tindak, Mencegah Korupsi, Pidana*.
- Habibah, S. O. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (lkpd) Berbasis Budaya Lokal Lampung Materi Seni Rupa Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (sbdp) Kelas v sd/mi Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Hairunnisa, K. (n.d.). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Berbasis Realistic Mathematics Education Untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa*. Jakarta: fitk uin syarif hidayatullah jakarta.
- Jaja, J., Rahayu, S., & Pujiatna, T. (2021). Bahan Ajar Teks Prosedur Berorientasi Kebudayaan Lokal (Local Culture Oriented Procedure Text Teaching Materials). *Indonesian Language Education and Literature*, 6(2), 290. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i2.7794>
- Junarso, Sulistyarini, & Supriadi. (2019). Studi Pelaksanaan Pendekatan Saintifik Pada Proses Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri Se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(1), 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/32417>
- Kependudukan, B., & Nasional, K. B. (2023). Bab 4 Kerangka Berpikir Dan Kerangka Konsep. *Metodologi Penelitian Kesehatan*, 80.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kormasela, Dince Avia, Dawud Dawud, and A. H. Rofi'uddin. 2020. Pemanfaatan Kearifan Lokal Maluku dalam Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5.8 : 1056-1065.
- Latifah, N. (2018a). Pengembangan bahan ajar berbasis budaya lokal subtema indahnya keragaman budaya negeriku di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1030–1036. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9760>
- Latifah, N. (2018b). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Di Kelas IV Sekolah Dasar*.

Listiani, W., & Rachmawati, R. (2022). Transformasi Taksonomi Bloom dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 397–402.