

# PENGEMBANGAN ELKPD BAHASA INDONESIA BERBASIS KEARIFAL LOKAL

*By Anariati Nazara*

**PENGEMBANGAN *E-LKPD* BAHASA INDONESIA  
BERBASIS KEARIFAL LOKAL**

**SKRIPSI**



**Oleh  
ANARIATI NAZARA  
NIM 202124006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NIAS  
2024**

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk memotivasi siswa dan guru dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik dan keterampilan yang dapat menunjukkan kemampuan yang dimiliki dalam memahami materi dengan berlangsung pembelajaran. Pembelajaran sebagai proses yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa dalam memahami dan menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran diselenggarakan oleh guru sehingga terjadi interaksi antara siswa dan lingkungan belajar untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan siswa, memperoleh materi baru, dan mengamati perubahan kinerja siswa/didik (Harefa & Hayati 2020 hlm. 1).

Proses pembelajaran saat ini kurang memanfaatkan bahan ajar dan penggunaan teknologi yang sudah canggih, sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Disebabkan pembelajaran yang hanya terfokus pada buku paket dan siswa hanya terfokus pada penjelasan guru sehingga siswa ada rasa bosan dalam menerima pembelajaran. Dalam mengatasi masalah tersebut seorang guru perlu mempertimbangkan proses pembelajaran yang dilaksanakan, dengan cara menyesuaikan pembelajaran dengan bahan ajar. **Permasalahan yang terjadi saat ini, yaitu kurangnya bahan ajar yang inovatif yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, Qondias (Widari & Harefa. 2023).**

Adapun masalah yang terjadi saat ini berkenaan dengan bahan ajar yang masih belum ada inovasi dan masih berpedoman pada penggunaan buku cetak yang disediakan oleh pemerintah. Penggunaan bahan ajar yang kurang efektif atau tidak sesuai dengan standar kurikulum akan membuat kegiatan pembelajaran kurang maksimal sehingga dalam pembelajaran di sekolah

pengembangan bahan ajar sangat diperlukan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tuntutan kurikulum, kemampuan, minat dan lingkungan. Permasalahan ini, juga disebabkan karena guru masih kesulitan menyusun bahan ajar sendiri, kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam membuat bahan ajar yang interaktif. Saat ini masih ada guru yang tidak memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar karena masih kurang mahir mengakses internet, kurangnya referensi buku sebagai bahan ajar, dan kurangnya waktu guru yang harus menyelesaikan tugasnya di sekolah.

Hasil kegiatan selama magang di SMP Negeri 1 Afulu melalui proses pembelajaran, wawancara dan refleksi, peneliti menemukan salah satu permasalahan yang terjadi yaitu kurang motivasi dan semangat belajar dari peserta didik dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih kurang bervariasi dari berbagai media yang digunakan. Permasalahan ini dapat di ketahui saat pendidik menjelaskan materi didepan kelas, kemudian pendidik melakukan umpan balik kepada peserta didik namun sebagian dari peserta didik ada yang mengerti tentang materi yang disampaikan dan selebihnya banyak peserta didik yang belum paham dari materi yang di ajarkan, sehingga pendidik mengulangi menjelaskan materi agar peserta didik dapat memahami materi yang dijelaskan. Hal ini, pembelajaran sangat rendah karena siswa jarang membuka buku bahkan siswa lebih baik menyimpan buku ditas dan dilaci meja dari pada dibaca dan tidak dibawa pulang dikarena bukut paket tidak diizinkan untuk dibawa pulang.

Mengatasi hal tersebut, agar pembelajaran dapat berjalan perlu di kembangkan bahan ajar digital yang membantu siswa, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, menarik, efektif, dan membuat peserta didik memiliki minat dan keaktifan dalam pembelajaran yang dilakukan sehingga guru dapat melakukan pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran luring maupun daring. Menurut Wardani 2022 pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar yang melibatkan interaksi antar guru dan siswa yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kompetensi-kompetensi yang dimilikinya melalui pengalaman belajar di sekolah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam mempermudah siswa

belajar secara daring dan luring maka perlu dilakukan pemanfaatan penggunaan bahan ajar elektronik yaitu *E-LKPD* interaktif, *E-LKPD* interaktif merupakan salah satu solusi yang dapat membantu siswa belajar dengan mudah digunakan di mana saja dan kapan saja. Pemanfaatan bahan ajar interaktif dengan optimal dapat menarik perhatian siswa, sehingga termotivasi dalam belajar (Aurum & Surjono, 2021). Bahan ajar yang akan dikembangkan berupa *E-LKPD* sebagai panduan untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis. *E-LKPD* juga dapat digunakan dengan alasan banyaknya peserta didik yang merasa malas membawa buku yang tebal seperti buku paket karena buku tersebut berat ditambah lagi dalam satu hari terdapat beberapa mata pelajaran Sriwahyuni (Harefa & Harefa 2023).

Dalam hal ini, Pengembangan bahan ajar *E-LKPD* merupakan cara memudahkan siswa dalam belajar dengan berbasis kearifan lokal yang ada disekitar daerah tempat tinggal. Kearifan lokal merupakan segala hal yang berkaitan dengan potensi dari suatu daerah yang merupakan hasil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung nilai yang berbudi luhur serta diwariskan dari generasi ke generasi sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut (Oktavianti et al., 2015; Shufa, 2018). Dalam kearifan lokal ini maka sangat perlu dipelajari oleh peserta didik untuk dapat mengetahui warisan budaya yang perlu dilestarikan dan diterapkan dalam pembelajaran agar siswa dapat mengenal dan menghargai budaya serta sejarah bangsa sendiri.

Alasan peneliti memilih *E-LKPD*, untuk membantu peserta didik supaya lebih mudah dan memiliki minat dalam memahami materi. Penggunaan *E-LKPD* akan mampu membuat peserta didik efektif dan efisien dalam pembelajaran. *E-LKPD* yang sudah dikembangkan atau telah dibuat yang berisi materi tentang fabel yang diberikan kepada peserta didik, sehingga diharapkan akan lebih mudah mempelajari dan memahami materi fabel. Selain itu waktu yang digunakan akan lebih efektif, efisien dan tidak terbuang hanya untuk mencatat materi pelajaran, dan dapat digunakan sebagai pegangan untuk tetap mengingat tentang materi yang telah dipelajari disekolah.

Dengan demikian pembelajaran *E-LKPD* peneliti memberikan semangat dan minat kepada siswa dalam keaktifan pada proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami serta memberikan wawasan baru yang melakukan pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas, serta permasalahan yang terdapat dalam kurangnya penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang sudah canggih maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan *E-LKPD* Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal**”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana <sup>11</sup> Pengembangan *E-LKPD* Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Cerita Fabel Kelas VII SMP Negeri 1 Afulu?
- b. Bagaimana keefektifan *E-LKPD* Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan?
- c. Bagaimana kepraktisan isi, penyajian, dan kelayakan desain oleh para ahli/validator?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identitas masalah, maka peneliti membatasi masalah antara lain sebagai berikut.

- a. Batasan Masalah “ Pengembangan *E-LKPD* Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Cerita Fabel Kelas VII SMP Negeri 1 Afulu”.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

- a. Menghasilkan produk *E-LKPD* Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal
- b. Mengetahui kelayakan isi, penyajian, dan desain terhadap produk dan materi yang telah diberikan.
- c. Mengetahui kepraktisan pembelajaran *E-LKPD* Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal pada materi cerita fabel.
- d. Mengetahui keefektifan pembelajaran *E-LKPD* Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal pada materi cerita fabel

### **1.5 Spesifikasi Produk**

- a. Materi yang dikembangkan dalam *E-LKPD* Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal.
- b. *E-LKPD* Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal mampu membantu peserta didik memecahkan masalah secara mandiri.

- c. *E-LKPD Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal* sebagai sumber belajar pada cerita fabel.
- d. *E-LKPD* mempunyai desain yang menarik.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Bahan Ajar**

###### **a. Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar digunakan guru untuk membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Keberadaan bahan ajar membuat guru dapat menyampaikan materi dengan baik kepada peserta didik. Selain itu, peserta didik juga menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru (Agung Nugroho, Lazuardi, & Murti, 2019).

(Samarinda, 2017, hal. 63.) Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Asep dkk. (2012:4) mengatakan bahwa “bahan pembelajaran merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran”.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahan ajar adalah merupakan suatu alat bantu yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari sehingga dapat memudahkan perhatian dan ketertarikan belajar dengan bahan ajar yang telah dibuat dengan baik.

###### **b. Fungsi Bahan Ajar**

Di dalam bahan ajar terdapat informasi pengetahuan, strategi, dan teori yang khusus digunakan oleh pengajar dan siswa dengan tujuan untuk memudahkan mereka memahami berbagai mata pelajaran atau kosa kata yang telah tercakup dalam kurikulum. Guru mempunyai kemampuan mengungguli peserta didik dalam setiap



kompetensi dasar (KD). Dengan tersedianya bahan ajar, guru dapat lebih mudah menjelaskan konsep dasar kepada siswa dan membantu mereka maju dengan menggunakan bahan ajar yang lebih kompleks dan relevan. Gurupun memiliki kemampuan untuk memilih dan menggabungkan materi pendidikan dari banyak sumber, menjadikannya sebagai contoh ketika menyediakan sumber daya pendidikan bagi siswanya. Tujuan pembelajaran dikomunikasikan kepada guru; berpotensi kepada mereka yang bertugas mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan tugas yang lebih kompleks.

Adip Wahyudi (2022),<sup>14</sup> Fungsi dari bahan ajar di suatu proses belajar mengajar yaitu:

1. Menjadi pedoman pendidik maupun peserta didik, dimana pendidik dapat memiliki pedoman dalam arahan aktivitas pembelajaran, serta terdapat kompetensi yang akan diajarkan dan diberikan pada siswanya.
2. Bagi pendidik bahan ajar menjadi pedoman untuk dapat mengarahkan sekaligus menjadi makna dari kompetensi yang harus dikuasainya; dan
3. Sebagai alat penilaiain dari segala proses kegiatan pencapaian belajar.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa sebuah bahan ajar memenuhi fungsi dengan baik apabila memenuhi kepentingan peserta didik dan guru didalam melakukan berlangsungnya proses pembelajaran yang akan dilakukan.

### c. Jenis<sup>5</sup> Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar dikelompokkan menjadi empat. menurut Majid (dalam Arsanti, 2018:74) yaitu :

1. Bahan cetak antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, gambar.
2. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, dan CD audio.

3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video CD, film, dan

4. Bahan ajar interaktif seperti CD interaktif.

Empat jenis bahan ajar tersebut akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran jika digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

### 2.1.2 Konsep Pembelajaran LKPD

#### a. Pengertian LKPD

Prastowo (Harefa & Laoli 2023),<sup>9</sup> mengatakan bahwa di lihat dari struktur bahan ajar LKPD lebih sederhana dari pada modul, namun lebih kompleks dari pada buku.

Menurut Rahmawati & wulandari (2021). “Lembar Kegiatan siswa merupakan suatu bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk yang harus dilaksanakan peserta didik”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan alat bantu peserta didik dalam mengerjakan tugas dan memudahkan siswa dalam menyimpulkan materi serta petunjuk dalam pengerjaannya.<sup>6</sup>

#### b. Pengertian E-LKPD

E-LKPD merupakan salah satu alat yang dapat membantu siswa belajar bersama guru dengan memudahkan mereka dalam melaksanakan kegiatan pendidikannya dalam bentuk buku teks elektronik yang dapat dilihat di desktop, laptop, smartphome, dan telepon seluler.

“E-LKPD adalah bahan ajar yang ditampilkan dalam format elektronik dengan bentuk penyajian yang memuat animasi, lukisan, video, dan navigasi sehingga pengakses lebih interaktif dengan program , Puspitasari (Devi, et al. 2022:407)”. Bahwa sebagian peserta didik merasa berat membawa buku paket, apalagi jika dalam satu hari ada beberapa mata pelajaran. Jadi dengan bantuan bahan

ajar yang digunakan dapat membuat siswa menarik dan betah dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Oleh sebab itu sangat penting dibutuhkan peserta didik dan guru jenis bahan ajar interaktif dan inovatif (Zahara et al.,2021).

Dari beberapa pendapat diatas tentang pengertian menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa dengan kemajuan teknologi saat ini, para peserta didik juga sangat membutuhkan yang namanya pembelajaran yang sangat menarik dalam membantu berlangsungnya setiap proses pembelajaran yang dilakukan, dengan itu didalam menggunakan dan memanfaatkan bahan ajar *E-LKPD* dapat membantu peserta didik memberikan antusias dan dapat mengikuti berbagai pembelajaran tentang hal baru yang telah mereka temui dalam proses pembelajaran pada soal latihan atau alat evaluasi yang menarik.

### c. Langkah-langkah penyusunan LKPD

Prastowo (Adriani, et al. 2019:15), kerangka penyusunan LKPD adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis kurikulum, meliputi langkah pertama dalam penyusunan LKPD.
- 2) Menyusun peta kebutuhan LKPD, meliputi jumlah LKPD yang harus ditulis serta melihat sekuensi atau urutan LKPDnya.
- 3) Menentukan judul-judul LKPD, meliputi ditentukan kompetensi-kompetensi dasar, materi-materi pokok atau pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum.

Penulisan LKPD, meliputi merumuskan kompetensi dasar, menentukan alat penilaian, menyusun materi dan memperhatikan struktur LKPD

Menurut Harefa & Laoli (2021) langkah-langkah penyusunan lembar kerja peserta didik :

#### 1) Melakukan Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah pertama dalam penyusunan LKPD. Langkah ini dimaksudkan untuk menentukan

materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar LKPD (Fajra et al., 2020; Harefa et al., 2021).

#### 10 2) Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

Peta kebutuhan LKPD sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis serta melihat sekusensi atau urutan LKPD-nya. Sekusensi sangat dibutuhkan dalam menentukan prioritas penulisan. Langkah ini biasanya diawali dengan analisis kurikulum dan analisis sumber belajar.

#### 3) Menentukan Judul-Judul LKPD

Perlu kita ketahui bahwa judul LKPD ditentukan atas dasar kompetensikompetensi dasar, materi-materi pokok, atau pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu kompetensi dasar dapat dijadikan sebagai judul LKPD apabila kompetensi dasar tersebut tidak terlalu besar.

#### 4) Penulisan LKPD

Setelah itu akan dilakukan penulisan LKPD berdasarkan komponen-komponen yang diperlukan di dalam lkpD.

Beberapa poin diatas menurut para ahli dalam penyusunan E-LKPD dalam menganalisis kurikulum dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam mempersiapkan pembelajaran. Dengan diindahkan dalam jumlah siswa untuk diberikan materi dan menentukan judul serta alat evaluasi untuk mengetahui kemampuan peserta didik alam menguasai materi.

### 2.1.3 Pengertian *Liveworksheet*

#### a. Pengertian *Liveworksheet*

Lisnuriyanti (2021) menyatakan bahwa *Liveworksheets* merupakan salah satu site untuk pembuatan e-worksheet atau lembar kerja, sehingga mempermudah pengguna dalam mendesain perangkat pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *liveworksheet* adalah merupakan suatu aplikasi yang dapat membantu untuk pembuatan E-LKPD dalam bentuk web yang bisa menjadi lebih praktis pembelajaran. *Liveworksheet* juga dapat membantu siswa dan

memotivasi untuk belajar menghadapi dunia pembelajaran yang semakin maju serta serta pembelajaran semakin menyenangkan.

#### **b. Kelebihan Menggunakan *Liveworksheet***

(Nirmayani, 2022) Kelebihan aplikasi *liveworksheets* untuk siswa yaitu dapat memotivasi belajar karena didalamnya tersedia berbagai fitur yang lucu, sehingga peserta didik semangat dalam mengerjakannya, sedangkan untuk guru aplikasi *liveworksheets* dapat menghemat waktu dan juga kertas ([liveworksheet.com/about](https://www.liveworksheet.com/about)).

18 Andriyani, et. al., (Nirmayani 2022:11) aplikasi *liveworksheets* memiliki berbagai kelebihan diantaranya:

1. Membantu para guru untuk mengubah lembar kerja cetak (seperti dokumen, pdf, jpg, atau png) menjadi latihan online yang interaktif;
2. Peserta didik dapat memproses lembar kerja secara *online* dan mengirimkan jawaban mereka juga secara *online* ke guru;
3. *Liveworksheets* dapat mengoreksi secara otomatis;
4. Memotivasi belajar siswa karena menarik digunakan, dan
5. Menghemat kertas

Kesimpulan dari pendapat para ahli kelebihan *liveworksheets*, adalah dapat membuat *E-LKPD* menarik dan interaktif terdapat gambar, animasi dan video pembelajaran yang dapat ditambahkan menggunakan aplikasi *liveworksheet*, kemudian memudahkan pendidik dan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran lebih efektif peserta didik mengerjakan soal secara langsung terhadap aplikasi dan juga guru dapat memberikan penilaian secara langsung dan lebih praktis untuk digunakan.

#### **2.1.4 Konsep Pembelajaran Kearifan Lokal**

Kearifan lokal merupakan suatu hal yang berkaitan dengan potensi dari suatu daerah yang merupakan hasil pemikiran manusia yang

mengandung nilai berbudi luhur serta diwariskan dari generasi ke generasi sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut (Alfiyanti, N., & Lestari, P, 2022).

Menurut Akhmar dan Syarifudin (2007) kearifan lokal merupakan tata nilai atau perilaku hidup masyarakat lokal dalam berinteraksi dengan lingkungan tempatnya hidup secara arif.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah merupakan suatu warisan yang terus-menerus dari suatu generasi-generasi yang didalamnya terdapat suatu nilai kearifan lokal setempat tersebut.

## **2.1.5 Materi Cerita Fabel**

### **1. Pengertian Fabel**

Fabel merupakan sebuah buku cerita dongeng yang menampilkan binatang-binatang yang memiliki sifat baik dan buruk (Aprianti, Gunatama, & Indriani, 2015).

Dapat disimpulkan bahwa cerita fabel merupakan cerita tentang binatang yang menggambarkan tentang peristiwa kebaikan serta keburukkan yang berperan sebagai binatang.

### **2. Ciri-Ciri Cerita Fabel**

Ciri-ciri fabel menurut rosmawati Harahap 2022 mengatakan

1. Tokoh utama cerita diperankan binatang.
2. Setiap tokoh berperilaku layaknya manusia yang dapat berbicara dan berpikir.
3. Alur cerita sederhana dan biasanya pendek.
4. Cerita menggambarkan karakter, moral manusia, dan kritik perihal kehidupan.

### **3. Langkah-Langkah Cerita Fabel**

1. Menentukan ide cerita
2. Menentukan alur cerita
3. Menentukan tokoh cerita
4. Menentukan sudut pandang
5. Mengembangkan cerita
6. Membuat penutup

### **4. Kelebihan dan Kekurangan Cerita Fabel**

Beberapa kelebihan cerita fabel (Prasetyo, 2014), di antaranya:

1. Fabel banyak digunakan untuk menjelaskan gambar yang kompleks seperti dalam kesehatan, matematika, dan teknologi.
2. Fabel merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif dan mudah untuk diingat.
3. Fabel menyediakan umpan pembelajaran, karena bagi siswa, ilustrasi visual dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi jelas.
4. Fabel menambah pengalaman baru bagi siswa.
5. Fabel menghibur dan menarik perhatian siswa; dan
6. Bagian-bagian fabel yang interaktif membuat pengajaran menjadi seperti permainan yang memberikan kesempatan

Simpulan bahwa Kelebihan dari fable adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti membaca, mendongeng, dan berperan menjadi tokoh binatang. Sehingga dapat memberikan peserta didik dapat mudah ingat tentang cerita apa yang telah diberikan.

## 2.1.6 Konsep Dasar Membaca

### a. Pengertian Membaca

Membaca dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk dapat memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media kata atau bahasa tulis. Dengan ini membaca merupakan suatu hal yang dilakukan oleh pembaca dalam memahami isi teks dengan bersuara atau membaca dalam hati.

Menurut (Tarigan, 1984 : 7) Membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis atau kegiatan mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis.

Menurut Tampubolo (1987:6) juga mengartikan membaca sebagai kegiatan atau cara dalam mengupayakan pembinaan daya nalar artinya secara tidak langsung seseorang mengumpulkan kata demi kata dalam mengaitkan maksud dan arah bacaanya yang pada

akhirnya pembaca dapat menyimpulkan suatu hal dengan nalar yang dimilikinya.

Selain itu berpendapat, menurut Tarigan (2008:7) membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Dalam hal ini, membaca merupakan suatu usaha menelusuri makna yang ada dalam tulisan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan proses yang dilakukan oleh seorang pembaca saat melakukan pembacaan terhadap suatu bacaan yang akan dibacanya dan kegiatan yang dilakukannya dalam mencocokkan suatu huruf atau melafalkan suatu lambang-lambang bahasa tulis yang dibacannya utuk dapat menghasilkan suatu makna mendalam yang telah didapatkan didalam suatu struktur bahasa sehingga mendapatkan suatu informasi yang baik.

#### **12 b. Tujuan Membaca**

Pada dasarnya kegiatan membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan/memahami makna melalui bacaan. Tujuan membaca tersebut akan berpengaruh kepada jenis bacaan yang dipilih.

**12** Menurut Anderson (2003:11), ada tujuh macam dari kegiatan membaca sebagai berikut.

1. Membaca untuk memperoleh fakta dan perincian.
2. Membaca untuk memperoleh ide-ide utama.
3. Membaca untuk mengetahui urutan/susunan struktur karangan.
4. Membaca untuk menyimpulkan.
5. Membaca untuk mengelompokan/mengklasifikasikan.
6. Membaca untuk menilai/mengevaluasi.
7. Membaca untuk membandingkan/mempertentangkan.

**5** Sedangkan tujuan membaca Menurut Rahim (2008) antara lain:



1. Kesenangan.
2. Menyempurnakan membaca nyaring.
3. Menggunakan strategi tertentu.
4. Memperbarui suatu pengetahuan tentang topic.
5. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui.
6. Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
7. Mengonfirmasi atau menolak prediksi.
8. Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.
9. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Berdasarkan pendapat diatas menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran membaca yakni :

1. Menambahkan wawasan baru.
2. Untuk memperoleh informasi.
3. Untuk dapat membandingkan dengan buku lain.

## 2.2 Hasil Riset yang Relevan

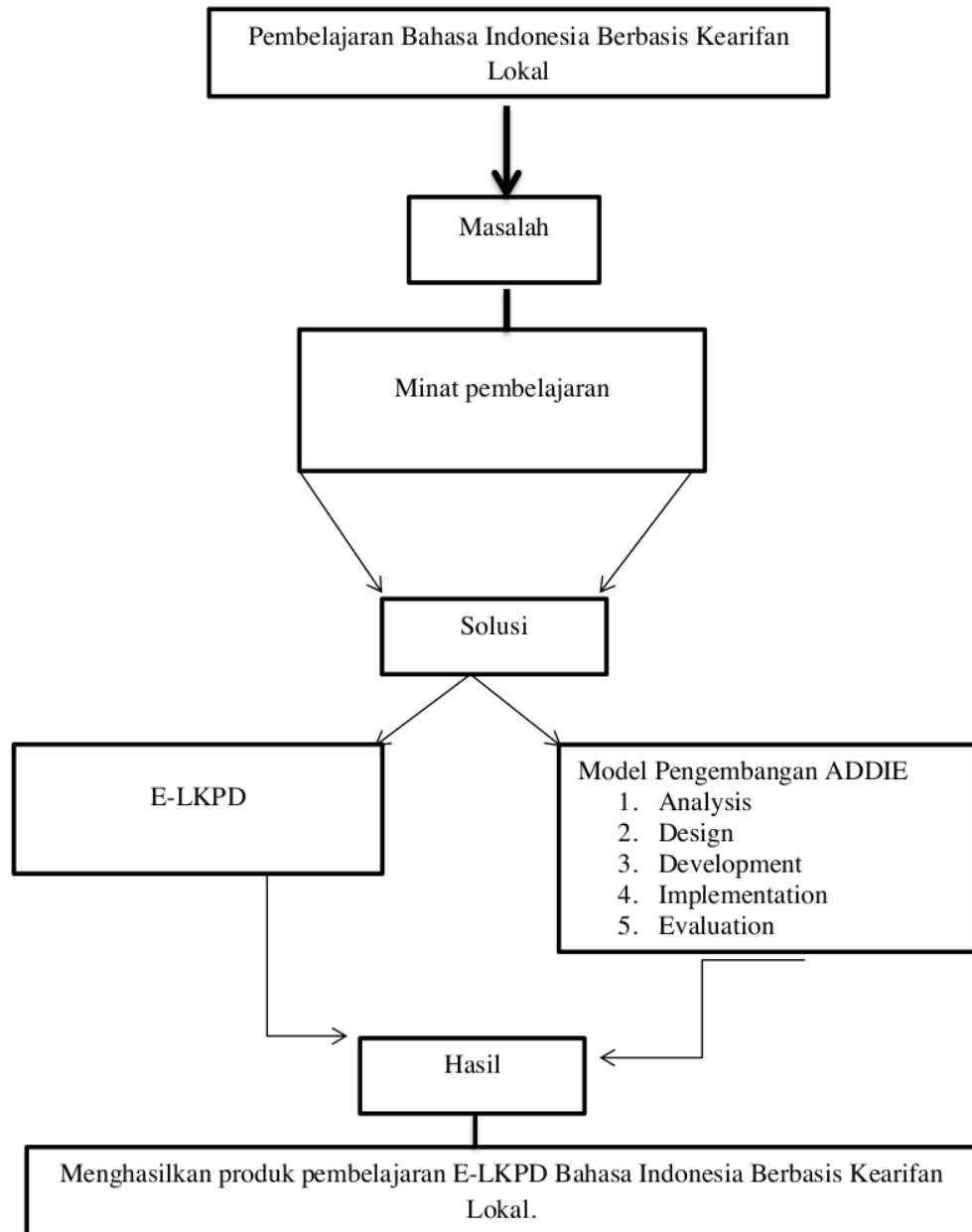
1. Azhar Azhari & Yasdinul Huda. 2022. Vol. 6 No 1 <sup>19</sup> Pengembangan E-LKPD pembelajaran yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan telah dihasilkan sebuah produk berupa E-LKPD pembelajaran untuk dasar listrik dan elektronik yang dapat membantu guru dan peserta didik agar dapat secara mandiri menguasai materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan uji validitas dilakukan oleh 4 orang ahli yaitu 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat pada tradisi nyadran diantaranya nilai gotong royong, kekeluargaan, disiplin, musyawarah, toleransi, dan nilai rasa syukur. Dimana nilai-nilai tersebut dilestarikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Nilai-nilai kearifan lokal dapat menjadi alternatif sumber belajar IPS dengan mengaitkan kebudayaan lokal. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar IPS menjadi sarana

3. alternatif untuk menarik perhatian peserta didik. Pada capaian internalisasi nilai kearifan lokal pada peserta didik melalui bahan ajar elektronik salah satunya menggunakan E-LKPD berbasis kearifan lokal. Melalui E-LKPD tersebut membuat peserta didik dapat memahami kebudayaan lokal. Pada penilaian validasi ahli materi mengalami penguatan dilihat dari kesimpulan bahwa E-LKPD berbasis kearifan lokal dapat digunakan dengan baik sesuai pembelajaran.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Kerangka pikiran merupakan suatu alur pikiran seorang peneliti sebagai dasar pemikiran untuk memperkuat pengembangan dan materi yang menjadi latar belakang. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang menjadi patokan pencapaian pendidik dalam mengendalikan kelas. Pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peserta didik yang harus ikut berpartisipasi terhadap terlaksananya proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas dengan kata lain peserta didik harus aktif dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Afulu khususnya pada materi cerita fabel kurang maksimal, keadaan tersebut dipengaruhi karena pendidik hanya berpatokan pada buku paket peserta didik saja. Pendidik seharusnya mencari ide bagaimana cara agar peserta didik mampu mengerti, memahami serta tertarik untuk membaca materi yang akan dipelajari. Pengembangan *E-LKPD* mampu memberikan daya tarik kepada peserta didik dalam belajar karena memiliki desain yang menarik dan memiliki informasi-informasi penting didalamnya.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, lalu menguji keefektifan produk. Alasan penggunaan jenis metode ini didasarkan pada pemikiran bahwa R&D merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407). Setelah dihasilkan produk, selanjutnya adalah menguji kualitas produk tersebut.

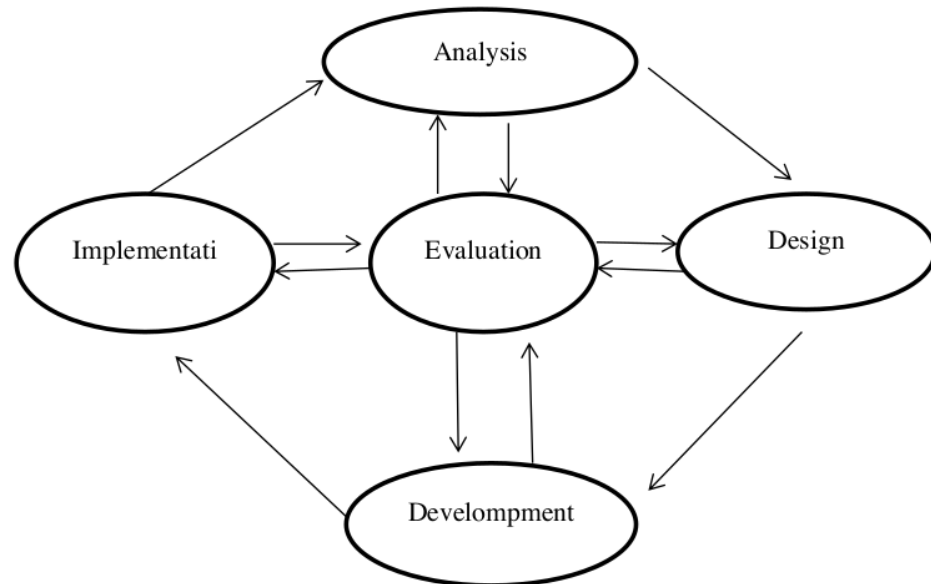
<sup>20</sup> Penelitian pengembangan E-LKPD ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta untuk menguji keefektifan produk tersebut. <sup>20</sup> Model pengembangan ADDIE ini memiliki lima (5) tahapan yang terdiri atas : 1. *Analyze* (analisis), 2. *Design* (perancangan), 3. *Development* (pengembangan), 4. *Implementation* (implementasi), 5. *Evaluation* (evaluasi) Sugiyono, 2015.

Sesudah mengetahui pengertian dari model pengembangan maka akan diberikan ketentuan bahwa model ini menghasilkan suatu produk baru dengan berdasarkan ke lima tahap yang telah dijelaskan diatas, maka dengan adanya ini, memudahkan pendidik mengikuti alur pembuatannya. Harapan yang diinginkan yakni mengetahui keampuhan yang diuji pada kesepadanan dan keakuratan sebuah hasil baru yang di buat.

#### 3.2 Prosedur Pengembangan

<sup>4</sup> ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser menggunakan kata kerja atau verb (*Analyze, design, develop, implement, evaluate*). Deskripsi yang diterangkan Reiser secara merevisi Langkahlangkah atau fase dalam model ADDIE. Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen ADDIE lebih

menggunakan kata benda atau noun (analysis, design, development, implementation, evaluation) mengenai komponen ADDIE tersebut. Gambaran yang diberikan tersebut ditunjukkan dengan garis putus seperti yang terdapat pada skema di bawah (Irawan, 2014). Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Model ADDIE**

### 1. Analisis (*analyze*)

Menurut Dick et al. (2005) <sup>2</sup> dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

### 2. Perancangan (*Design*)

Menurut Dick et al. (2005) kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya

### **3. Pengembangan (*Development*)**

Menurut Albet Maydiantoro development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Menurut Albet Maydiantoro penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

### **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Menurut Albet Maydiantoro tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

## **3.3 Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar dalam menetapkan tingkat keefektifan pengembang *E-LKPD* dalam menyampaikan materi tentang Fabel. Prosedur uji coba produk meliputi:

### **3.3.1 Desain Uji Coba**

Tahap uji coba produk pengembangan ini yaitu tahap evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Oleh karena itu, sebelum pengembangan *Booklet* di uji coba maka terlebih dahulu divalidasi oleh ahli.

#### **a. Tahap Validasi Para Ahli**

##### **1. Ahli Materi**

Validasi ahli materi adalah suatu proses yang dilakukan oleh ahli/pakar untuk mengetahui kelengkapan materi, kesesuaiannya dengan KD dan KI, serta memastikan keakuratan materi. Bapak Imansudi Zega, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, bertujuan orang yang berpengalaman dan ahli dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia.

##### **2. Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang ahli/pakar untuk memeriksa kesesuaiannya penggunaan bahasa Indonesia yang tepat agar mudah dipahami oleh peserta didik nantinya. Validasi ahli bahasa dilakukan orang yang berpengalaman dan ahli dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu Ibu Noibe Halawa, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

##### **3. Ahli Desain**

Validasi ahli desain/media adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang ahli/pakar untuk menguji kualitas produk *E-LKPD*. Validasi ahli desain dilakukan orang yang berpengalaman dalam bidang desain, yaitu Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

#### **4. Peserta Didik**

Peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara menjadi sampel uji coba pada pengujian produk yang akan dikembangkan peneliti.

##### **3.3.2 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba peneliti, pengembangan *E-LKPD* adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Afulu. Peneliti menggunakan data yang diperoleh sebagai data akhir sebagai bahan pertimbangan dalam upaya menyempurnaan produk sebelum diterapkan. *E-LKPD* diaplikasikan sebagai pengembangan yang layak digunakan untuk proses belajar mengajar. Namun, evaluasi dan revisi tetap dilakukan seiring kebutuhan.

##### **a. Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba yang digunakan dalam kelompok kecil sama halnya dengan pengujian secara perorangan atau individu.

##### **b. Uji Coba Kelompok Besar**

Uji coba kelompok besar ini peserta didik yang melibatkan seluruh peserta didik dalam 1 kelas untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari produk pengembangan *E-LKPD*.

##### **3.3.3 Jenis Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

- a. Data kuantitatif merupakan skor setiap indikator yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator dan angket respon peserta didik sebagai penilaian kualitas produk menggunakan instrumen penilaian.
- b. Data kualitatif merupakan data yang berupa deskriptif yang berbentuk kalimat yang diperoleh dari hasil penelitian. Data kualitatif ini digunakan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifitasan produk *E-LKPD* terdiri dari saran, masukan, serta komentar pada lembar penilaian produk oleh validator yang akan dianalisis untuk dijadikan revisi.



### 3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat untuk mengumpulkan data-data yang diteliti menggunakan lembar penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

#### a. Lembaran Validasi

Lembar validasi adalah lembar penilaian atau alat ukur yang diberikan peneliti kepada validator untuk mengetahui kelayakan pengembangan produk *E-LKPD* yang ditinjau dari aspek materi/isi, bahasa dan desain/media. Lembar validasi ini disusun berdasarkan kisi-kisi penilaian yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

Indikator	Aspek yang divalidasi	Skor			
		1	2	3	4
Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
	2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				
	3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
	4. Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
	5. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
	6. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
	7. Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum				
	8. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup				
	9. Jumlah latihan dan soal cukup				
	10. Jumlah tugas cukup				
Keakuratan	11. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				
	12. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir				
	13. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari				
	14. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan				
Kelengkapan Sajian	15. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa				
	16. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa				

	17. Menyajikan daftar isi				
	18. Menyajikan daftar pustaka				
Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa	19. Mendorong rasa keingintahuan siswa				
	20. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar				
	21. Mendorong siswa membantun pengetahuannya sendiri				
	22. Mendorong siswa belajar secara berkelompok				
	23. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan				
Cara Penyajian	24. Mendukung ketaqwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa				
	25. Mendukung pertumbuhan nilai-nilai kemanusiaan				
	26. Mendukung cara berpikir logis				

Sumber: Akbar (2013:39)

**Tab 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa**

Indikator	Aspek Yang divalidasi	Skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketepatan Penggunaan Ejaan				
	2. Ketepatan penggunaan istilah				
	3. Ketepatan penyusunan struktur kalimat				
Keterbacaan dan Kekomunikasian	4. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak				
	5. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa				
	6. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa				
	7. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari)				

Sumber: Akbar (2013:40)

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Desain/media**

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
3	Kesesuaian media sebagai sumber belajar					
4	Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa					

5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa					
6	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang siswa					
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi					
8	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari					
9	Kemampuan media untuk stimulus belajar					
10	Kemampuan media untuk umpak balik segera					
11	Kemampuan media menggalakkan latihan yang serasi					
12	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
13	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar					
14	Kemudahan media dalam prakti belajar pembelajaran					
15	Efisiensi media dalam kaitanya dengan waktu					
16	Efisiensi media dalam kaitanya dengan biaya					
17	Efisiensi media dalam kaitanya dengan tenaga					
18	Keamanan media bagi siswa					
19	Kualitas media					
20	Hal lain yang relevan					

Sumber: Akbar (2013:121)

#### b. Angket Kepraktisan E-LKPD

Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan E-LKPD berbasis kearifan Lokal. Angket respon peserta didik ini diberikan setelah peserta didik telah menggunakan E-LKPD sebagai media belajar. Adapun kisi-kisi angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator	Skor	
			Ya	Tidak
			1	0
1	Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		
		2. Kebenaran konsep materi		
		3. Keruntutan materi		
		4. cakupan materi		
		5. Keterkaitan contoh		
		6. Kejelasan contoh yang diberikan		
		7. Kesesuaian evaluasi		
2	Kebahasaan	1. Kejelasan petunjuk		
3	Penyajian	1. Kesesuaian bahasa		

		9	2. Ketepatan istilah		
			3. Mendorong rasa ingin tahu		
			1. Dukungan dalam memahami alur materi		
			2. Kesantunan bahasa		
			3. Kemudahan dalam penggunaan		
4	Komunikasi Visual		4. Komunikatif		
			5. Keterbacaan teks		
			1. Pemilihan warna yang menarik		
			2. Pemilihan gambar		
			3. Tata letak dan susunan huruf		
			4. Kemenarikan desain		
			5. Kerapihan desain		

Sumber: Harefa & Laoli 2021:983)

### c. Efektifitas *E-LKPD*

Efektifitas produk pengembangan *E-LKPD* dapat dinilai dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *E-LKPD* yang telah peneliti buat. Hal ini dapat dibuktikan melalui tes peserta didik setelah menggunakan *E-LKPD* pada materi fabel menggunakan model ADDIE. Tes ini dapat membantu untuk memperoleh data setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *E-LKPD*.

### 3.3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengolahan data yang dikumpulkan dari hasil validasi dan uji efektivitas pengembangan *E-LKPD* untuk meningkatkan penguasaan kearifan lokal dilakukan dengan dua teknik analisis data.

#### a. Analisis Data Angket Validasi

Analisis kelayakan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis hasil validasi berdasarkan data angket dari validator terhadap produk *E-LKPD* yang dibuat. *E-LKPD* dikatakan layak jika validator menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk kriteria baik atau sangat baik dengan skala penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Pedoman Penilaian Menggunakan *Rating Scale***

Kriteria	Skala
Sangat baik (SB)	4
Baik (B)	3

Kurang (K)	2
Sangat tidak baik (SK)	1

Sumber : Latifah, et al. (2016:45)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

**Keterangan:**

f= Frekuensi jawaban responden

N= Skor maksimal

P= Presentase validitas

Sumber: Noor, et al. (2019:41)

Hasil analisis yang diperoleh dapat menjadi pedoman untuk mengetahui kriteria produk E-LKPD. Kriteria kelayakan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Kelayakan**

Tingkat Pencapaian %	Kriteria	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak	Tidak Revisi/Valid
61%-80%	Layak	Perlu Revisi/Vali
41%-60%	Cukup Layak	Revisi/Tidak Valid
21%-40%	Kurang Layak	Revisi/Tidak Valid
00%-20%	Tidak Layak	Revisi/Tidak Valid

Sumber: Murati (Zunaidah & Amin2016:22)

**b. Analisis Data Angket Kepraktisan**

Data uji praktikalitas dianalisis menggunakan rumus presentase menurut Gustinasari (2017:66) sebagai berikut:

$$Respon = \frac{\text{Jumlah semua Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah persentase diperoleh, dilakukan pengelompokkan sesuai kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.7**  
**Kriteria Kepraktisan**

No	Nilai	Kriteria
1	80% < x ≤ 100%	Sangat praktis
2	60% < x ≤ 80 %	Praktis
3	40% < x ≤ 60 %	Cukup Praktis
4	20% < x ≤ 40 %	Kurang Praktis
5	0% < x ≤ 20 %	Tidak Praktis

Dimodifikasi dari Riduwan (dalam Rizki 2009)

### c. Analisis Data Efektifan (Hasil Belajar Peserta Didik)

Untuk mengukur keefektifan produk pengembangan digunakan teknik analisis data berupa ketentuan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar peserta dapat dikatakan jika skor yang didapatkan minimal KKM 65. Penilaian hasil belajar peserta didik dihitung berdasarkan rumus. Teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik digunakan untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan.

**Tabel 3.8**  
**Rubrik Penilaian**

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemilihan buku bacaan				
2	Mendata poin-poin penting dalam cerita fabel				
3	Menyusun gagasan penting dalam cerita fabel				
4	Hasil rangkuman cerita fabel singkat, padat dan jelas				

(Dimodifikasi dari : Ismail 2019:78)

Keterangan Skor:

4 = Sangat tepat/ lengkap/ baik/ menarik

3 = Tepat/ lengkap/ baik/ menarik

2 = Cukup tepat/ lengkap/ baik/ menarik

1 = Kurang tepat/ lengkap/ baik/ menarik

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung hasil belajar setiap peserta didik.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor maksimal = 16 poin

Peserta didik dianggap tuntas apabila mencapai nilai yang rata-rata KKM atau lebih besar dari nilai KKM. Pembelajaran dianggap dapat berhasil jika peserta didik mencapai ketuntasan minimal 80%..

Keefektivan *E-LKPD* dapat dianalisis dengan skala hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan meningkat apabila tergolong sangat efektif.

**Tabel 3.9**  
**Kriteria Keefektifan**

No	Interval Skor (%)	Tingkat Keefektifan
1	$P > 80$	Sangat Efektif
2	$70 < P \leq 80$	Efektif
3	$60 < P \leq 70$	Cukup Efektif
4	$50 < P \leq 60$	Kurang Efektif
5	$P \leq 50$	Tidak Efektif

Sumber : Gitriani et al. (Telaumbanua & Noveri, 2023:148)

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN PENGEMBANGAN

#### 4.1 Hasil Pengembangan *E-LKPD* Berbasis Kearifan Lokal

Penelitian pengembangan produk berupa *E-LKPD* yang dilaksanakan peneliti di SMP Negeri 1 Afulu kelas VII. Setelah melakukan observasi dan mengetahui masalah pada proses pembelajaran, peneliti mendesain produk yang berbentuk *E-LKPD* berbasis kearifan lokal pada materi *Cerita Fabel* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tujuan pelaksanaan penelitian mengembangkan bahan ajar berupa *E-LKPD*, untuk mengetahui kelayakan produk melalui lembar validasi yang dilakukan oleh 3 ahli. Kemudian untuk mengetahui kepraktisan melalui angket respon peserta didik.

*E-LKPD* bahasa Indonesia materi cerita fabel yang telah didesain oleh peneliti, kemudian di validasi oleh validator ahli materi, validator ahli bahasa dan kemudian validator ahli desain. Hasil penelitian dan proses pengembangan *E-LKPD* bahasa Indonesia materi cerita fabel dapat diuji coba.

##### 4.1.1 Tahapan Pengembangan

##### 4.2.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan analisis merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui kompetensi yang dituntut kepada peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang digunakan peneliti sebagai pedoman peneliti untuk mengembangkan sebuah produk. Pada tahap ini meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik dan analisis materi.

##### a. Analisis Metode

Pada tahap ini merupakan tahap analisis yang dilakukan peneliti di sekolah yang di tuju untuk mengetahui metode pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran *scientific learning* adalah metode yang digunakan untuk mengamati, menanya, menggumpulkan informasi dan menganalisis serta mengkomunikasikan. Alasan penerapan metode ini adalah diharapkan prestasi belajar siswa bisa meningkatkan sehingga mampu mencapai tujuan pendidika.



#### b. Analisis Media

Pada tahap ini berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti temukan di sekolah yang dituju, menemukan masalah bahwa bahan ajar yang digunakan masih bentuk cetak dan siswa kurang bersemangat karena tidak ada variasi dalam pembelajaran. Namun dengan kemajuan teknologi saat ini siswa lebih banyak melakukan kegiatan yang dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran. Dengan masalah tersebut supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka peneliti mengembangkan produk yang berbentuk elektronik yang akan dipergunakan siswa sebagai bahan pembelajaran yang dapat menambahkan informasi pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa. Alasan peneliti yaitu untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, sehingga peserta didik berusaha lebih untuk menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran.

#### c. Analisis Bahan Ajar

Pada tahap ini merupakan tahap analisis yang dilakukan dengan kegiatan tentang penggunaan bahan ajar yang ada di sekolah. Namun, dengan informasi yang peneliti dapatkan bahwa karakteristik yang disukai siswa adalah sebuah bahan ajar yang dapat memotivasi dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Maka dengan permasalahan itu untuk mengatasinya maka peneliti mengembangkan sebuah bahan ajar *E-LKPD*. Alasan peneliti menggunakan bahan ajar *E-LKPD* untuk membantu dan mempermudah kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dan pendidik, untuk meningkatkan aktivitas dan presentase belajar peserta didik.

#### 4.1.3 Tahap 1 Perencanaan (*Desing*)

Pada tahap ini peneliti merancang dan mendesain sebuah produk *E-LKPD*. Tahap ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

##### a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk menentukan KD yang akan dikembangkan dan peneliti juga merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran 1). memahami langkah menceritakan kembali isi fabel/legenda, 2). menceritakan kembali isi cerita fabel secara lisan ini dirumuskan sesuai dengan silabus yang ada di SMP Negeri 1 Afulu.

##### b. Penyusunan Tes

Tahap ini dilakukan untuk menyusun tes yang digunakan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan produk *E-LKPD* yang akan dikembangkan. Dalam hal ini peneliti mendesain produk yang di dalamnya digunakan bentuk soal berupa tes esai yang akan dikerjakan oleh peserta didik, pada materi ini peneliti menyesuaikan jenis soal yang akan digunakan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik. Alasannya agar dapat mengetahui sejauh mana tingkat belajar siswa yang akan di pelajari.

c. Strategi Pembelajaran

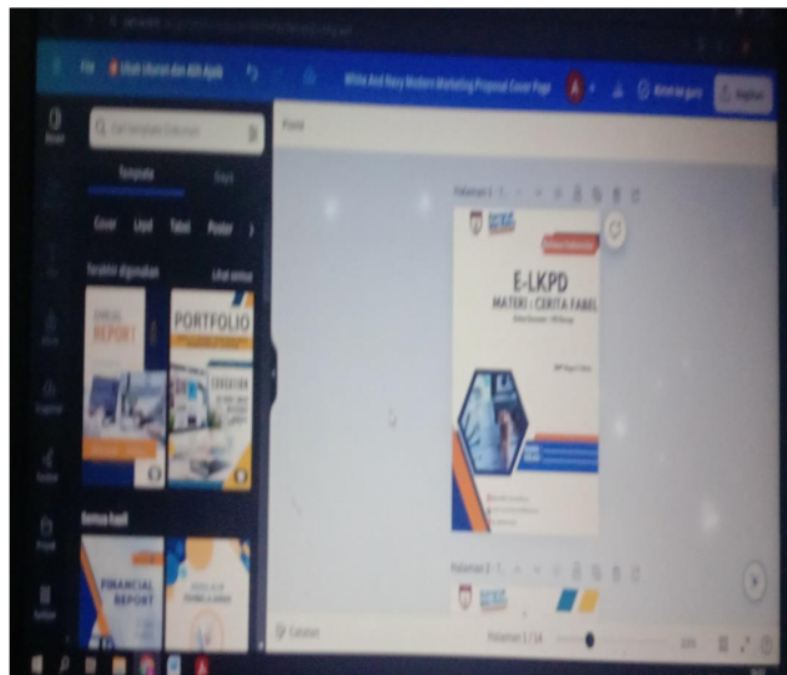
Tahap strategi yang akan digunakan oleh peneliti adalah *E-LKPD*, tahap ini merupakan tahap Peneliti mendesain produk digunakan sebaik mungkin untuk dapat siswa pahami dengan mencantumkan gambar yang mampu mendukung peserta didik belajar. Alasannya supaya dalam menyampaikan materi pelajaran dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa dan pembelajaran dapat disampaikan lebih efektif.

#### 4.1.4 Tahap Pengembangan (*Development*)

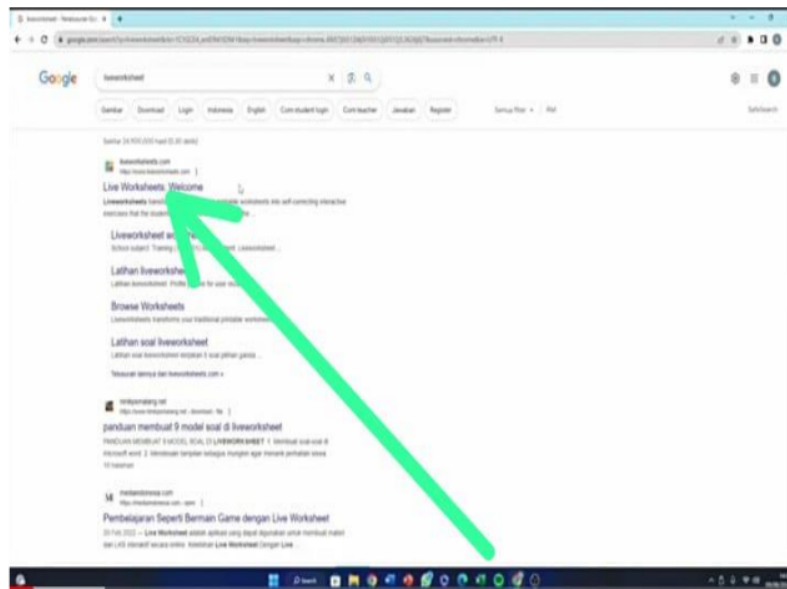
##### a. Pembuatan *E-LKPD* Berbasis Kearifan Lokal

Pada tahap ini peneliti membuat produk *E-LKPD* yang disesuaikan dengan rancangan awal dengan bantuan aplikasi canva dan *liveworksheet*. Adapun tahap pembuatan *E-LKPD* ini:

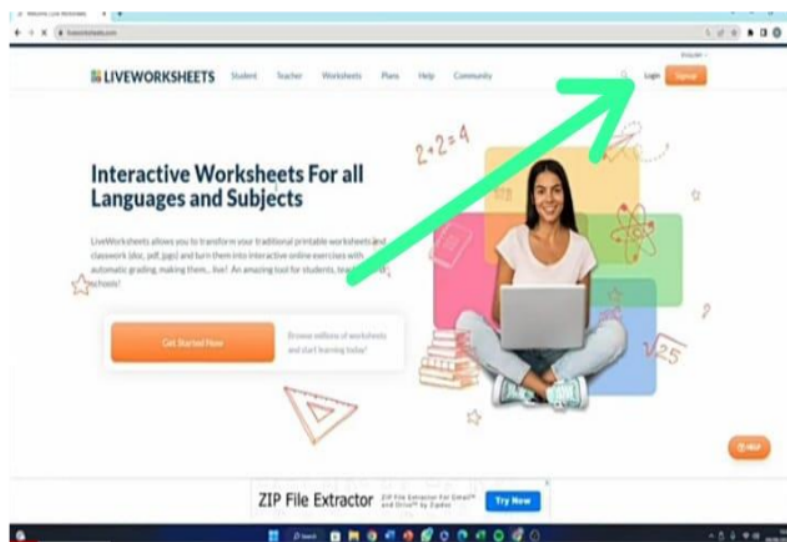
1. Sebelum membuka aplikasi *liveworksheet*, siapkan materi menggunakan Canva untuk mencocokkan keterampilan dasar yang akan digunakan dalam *E-LKPD*.



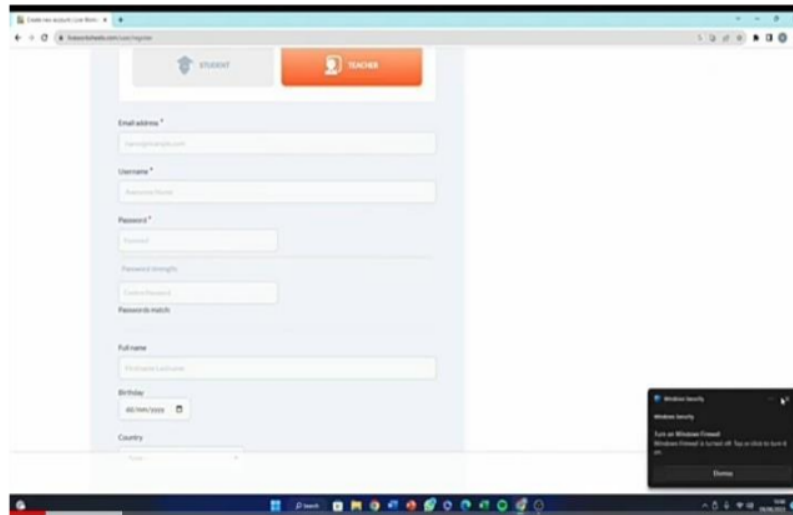
2. Kemudian setelah diedit dan mengunggah hasil pembuatan produk yang telah dibuat dalam bentuk PDF dalam aplikasi canva.
3. Kemudian membuka link <https://www.liveworksheets.com> dengan bantuan pencarian google.



4. Setelah membuka link dan ini tampilan awal *liveworksheet*. Kemudian langkah yang dilakukan terlebih dahulu membuat akun *liveworksheet* jika belum memiliki akun.

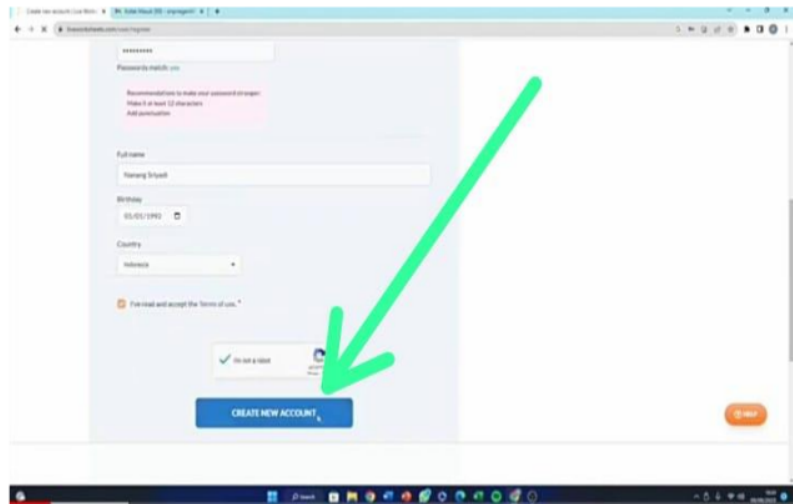


5. Tahap selanjutnya mengklik *teacer* sebelah kanan mengisi dan melengkapi data yang akan diminta seperti (email pengguna, kata sandi, nama pengguna aplikasi *liveworsheet*, tanggal lahir dll)



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://www.liveworsheet.com/register>. At the top, there are two buttons: 'STUDENT' (grey) and 'TEACHER' (orange). The 'TEACHER' button is selected. Below the buttons is a registration form with the following fields: 'Email address \*' (containing 'lucy@lucy.com'), 'Username \*' (containing 'Lucy@lucy.com'), 'Password \*' (containing 'lucy1234'), 'Password strength' (showing 'Good Password'), 'Password match' (with a green checkmark), 'Full name' (containing 'Lucy@lucy.com'), 'Birthday' (with a date picker set to '01-01-2000'), and 'Country' (with a dropdown menu). A Windows Security notification is visible in the bottom right corner of the browser window.

6. Setelah selesai mengisi data maka langkah selanjut yaitu dengan mengklik *create new account*.

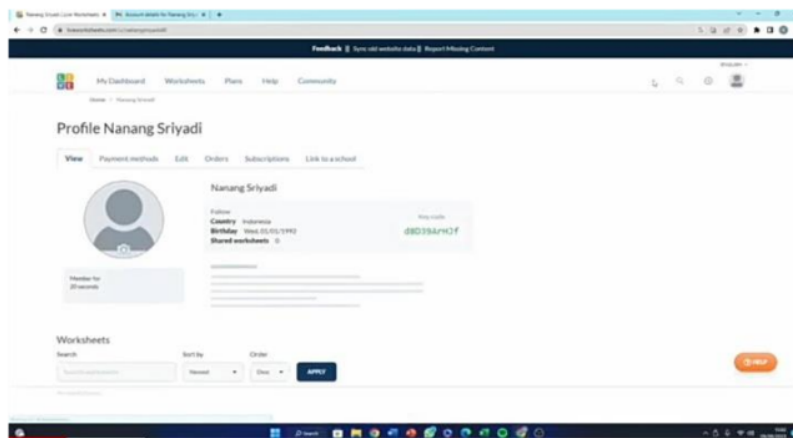


The screenshot shows the same registration form as above, but with a green arrow pointing to the 'CREATE NEW ACCOUNT' button. The form fields are: 'Email address' (containing 'lucy@lucy.com'), 'Password by liveworsheet.com' (containing 'lucy1234'), a recommendation message: 'Recommendation to make your password stronger: Make it at least 12 characters and combination', 'Full name' (containing 'Nancy Sjaah'), 'Birthday' (with a date picker set to '01-01-2000'), 'Country' (with a dropdown menu set to 'Indonesia'), and a checked checkbox for 'I've read and accept the Terms of use.'. The 'CREATE NEW ACCOUNT' button is blue and located at the bottom of the form.

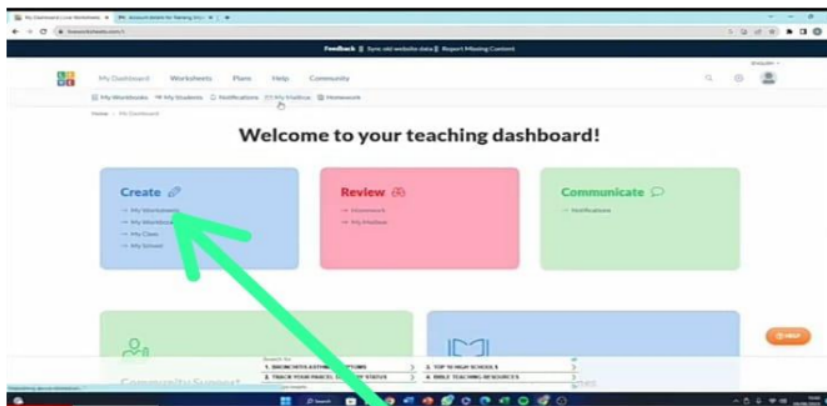
7. Tahap selanjutnya setelah melengkapi data, *email* mendapatkan notifikasi balasan untuk mengaktifkan akun *liveworksheet* kemudian klik *link* balasan dan akun *liveworksheet* telah aktif untuk digunakan.



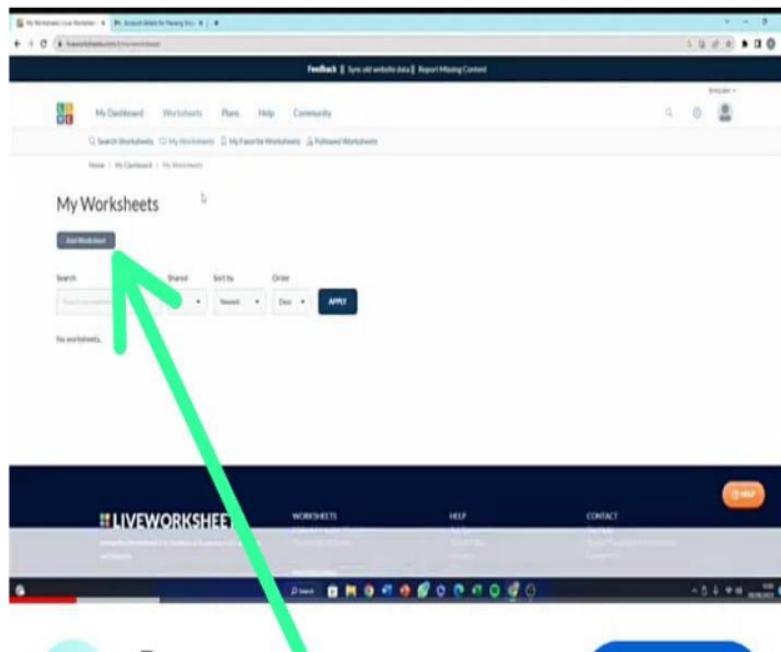
8. Kemudian akun *liveworksheet* kita telah terdaftar.



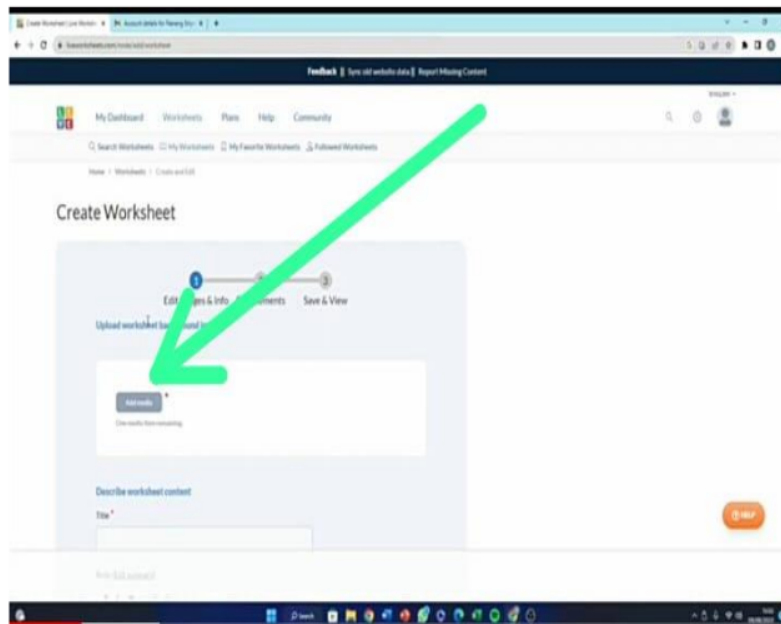
9. Kemudian untuk memulai mengedit *liveworksheet* mengklik *my worksheets*



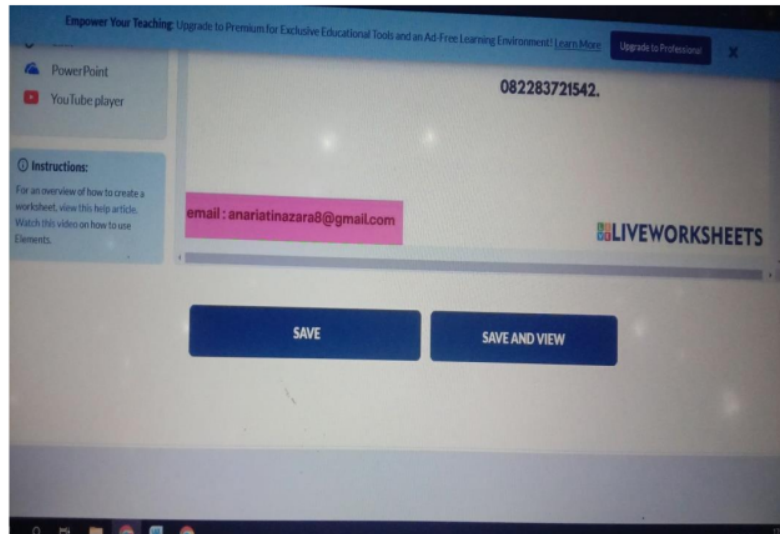
10. Setelah itu kita mengklik *add worksheet*



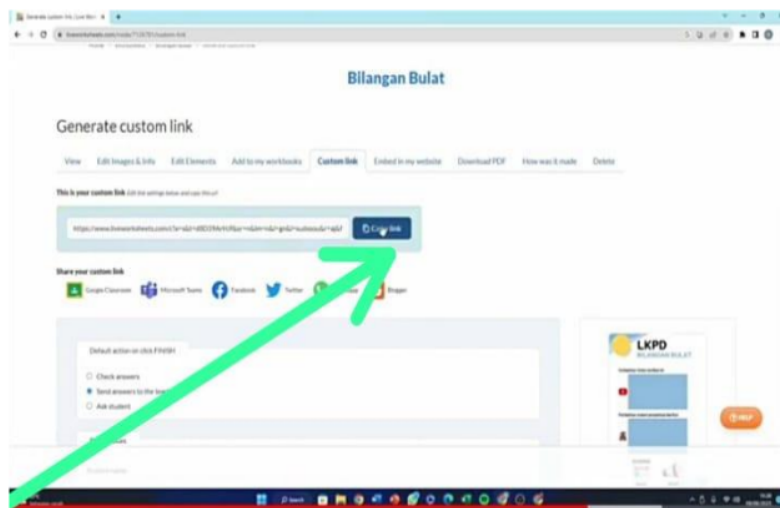
11. Kemudian kita *upload* file yang telah kita miliki untuk melakukan pengeditan dengan berbagai macam fitur editan untuk menambahkan elemen seperti (kolom jawaban yang bisa diisi siswa , video, suara, dan lainnya)



12. Tahap selanjutnya, setelah selesai mengedit dengan berbagai fitur yang menarik maka jangan lupa untuk menyimpan file mengklik *save* pada bagian bawah halaman pengeditan.



13. Selesai mengedit, maka tahap selanjutnya klik *link* untuk dibagikan kepada peserta didik.



#### b. Tahap Validasi Produk *E-LKPD*

Pada tahap ini setelah peneliti selesai mendesain produk *E-LKPD* maka melakukan tahapan validasi terhadap produk yang telah dirancang sebelumnya untuk mengetahui apakah produk yang didesain layak atau tidak layak untuk di

implementasikan. Validasi produk dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli desain adapun hasil validasi yang telah dilakukan.

#### 1. Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini validasi materi dilakukan oleh dosen Imansudi Zega, S.Pd., M.Pd. Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan pemeriksaan produk. Informasi yang diberikan oleh ahli yang mumpuni tersebut kemudian dijadikan pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk E-LKPD. Validasi dilakukan minimal dua kali. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil kelayakan E-LKPD berbasis kearifan lokal**  
**Oleh validator ahli materi**  
**Revisi I dan Revisi II**

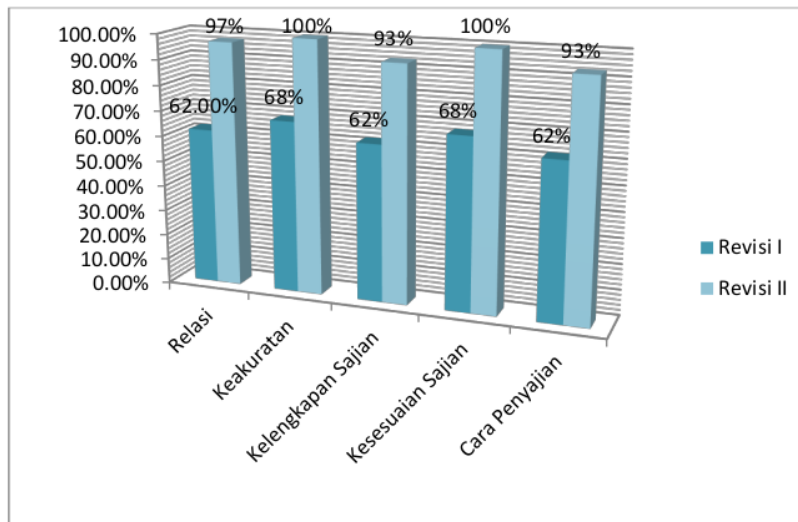
No	Indikator	Aspek yang divalidasi	Skor	
			Revisi I	Revisi II
1	Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	4
		2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	2	4
		3. Contoh-cotoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	4
		4. Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	4
		5. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	2	4
		6. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	4
		7. Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum	2	4
		8. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup	2	4
		9. Jumlah latihan dan soal cukup	2	3
		10. Jumlah tugas cukup	3	4
<b>Jumlah Skor</b>			<b>25</b>	<b>39</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>62%</b>	<b>97%</b>
2	Keakuratan	11. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	2	4
		12. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir	3	4
		13. Materi yang disajikan sesuai	3	4



		dengan kehidupan sehari-hari		
		14. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	3	4
<b>Jumlah Skor</b>			<b>11</b>	<b>16</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>68%</b>	<b>100%</b>
3	Kelengkapan Sajian	15. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3	4
		16. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	3	4
		17. Menyajikan daftar isi	2	4
		18. Menyajikan daftar pustaka	2	3
<b>Jumlah Skor</b>			<b>10</b>	<b>15</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>62%</b>	<b>93%</b>
4	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa	19. Mendorong rasa keingintahuan siswa	3	4
		20. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	3	4
		21. Mendorong siswa membantu pengetahuannya sendiri	3	4
		22. Mendorong siswa belajar secara berkelompok	2	4
<b>Jumlah Skor</b>			<b>11</b>	<b>16</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>68%</b>	<b>100%</b>
5	Cara Penyajian	23. Mendukung ketaqwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa	3	4
		24. Mendukung pertumbuhan nilai-nilai kemanusiaan	3	4
		25. Mendukung cara berpikir logis	2	4
		26. Mendukung ketaqwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa	2	3
<b>Jumlah Skor</b>			<b>10</b>	<b>15</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>62%</b>	<b>93%</b>
<b>JUMLAH KESELURUHAN SKOR</b>			<b>67</b>	<b>101</b>
<b>TINGKAT PENCAPAIAN</b>			<b>64,4%</b>	<b>97,1%</b>
<b>KRITERIA</b>			<b>Layak</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil validasi ahli materi terhadap produk *E-LKPD*. Revisi I setelah hitung mendapatkan presentase (64%) dari 5 aspek, yaitu relevansi mencapai (62%), keakuratan (68%), kelengkapan sajian (62%) kesesuaian sajian (68%) dan terakhir cara penyajian (62%). Sedangkan revisi ke II setelah hitung mendapatkan presentase (97%) dari relevansi mencapai (97%), keakuratan (100%), kelengkapan sajian (93%) kesesuaian sajian (100%) dan terakhir cara penyajian (93%). Hasil

<sup>1</sup> dari revisi II mencapai kriteria sebesar (97%) dengan kriteria “sangat layak”. Dari validasi I dan II maka produk *E-LKPD* dinyatakan “sangat layak” untuk diuji coba. Hasil validasi revisi I dan revisi II dapat dilihat pada grafik berikut:

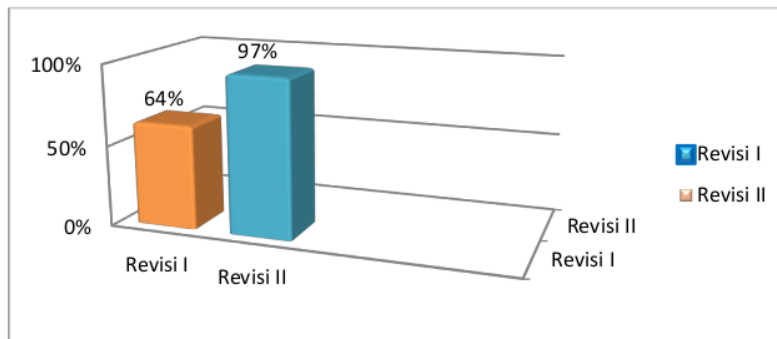


**Grafik 4.1 Hasil Validasi Kelayakan *E-Lkpd* Berbasis Kearifan Lokal Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Revisi I Dan Revisi II**

**Keterangan:**

- a. Relevansi : Revisi I(62%) dan Revisi II (97%)
- b. Keakuratan : Revisi I(68%) dan Revisi II (100%)
- c. Kelengkapan Sajian : Revisi I(62%) dan Revisi II (93%)
- d. Kesesuaian Sajian : Revisi I(68%) dan Revisi II (100%)
- e. Cara Penyajian : Revisi I(62%) dan Revisi II (93%)

Perbandingan dari hasil validasi ahli materi pada produk *E-LKPD* revisi I mencapai (64%) dan Revisi II mencapai presentase (97%) dapat dilihat pada grafik berikut:



**Grafik 4.2 Hasil Validasi Kelayakan E-LKPD Oleh Ahli Materi Keseluruhan Revisi I Dan Revisi II**

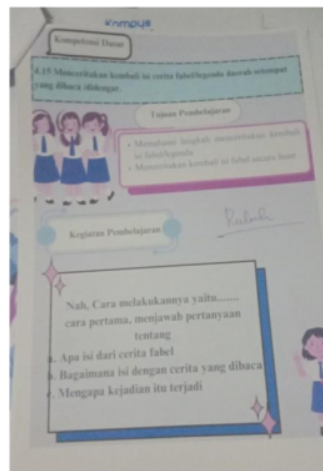
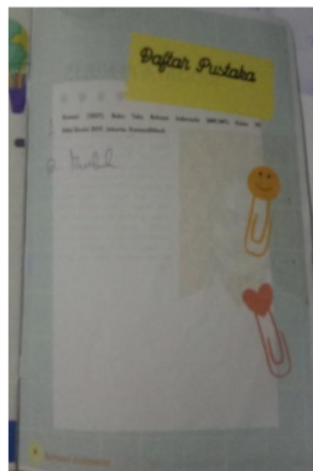
**Keterangan :**

Revisi I : 64 %

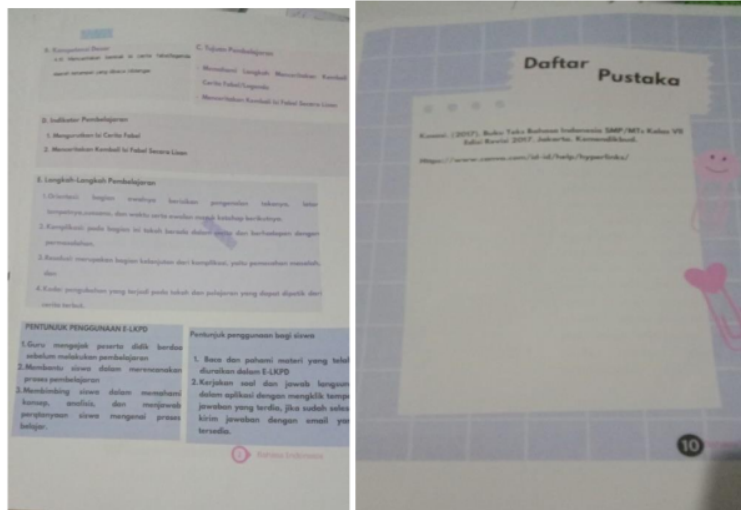
Revisi II : 97%

**1. Revisi I**

Hasil yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi mencapai presentase (64%). adapun kritik dan saran yang diberikan oleh validator untuk dilakukan perbaikan sebagai berikut:



## 2. Revisi II



## 2. Validasi ahli bahasa

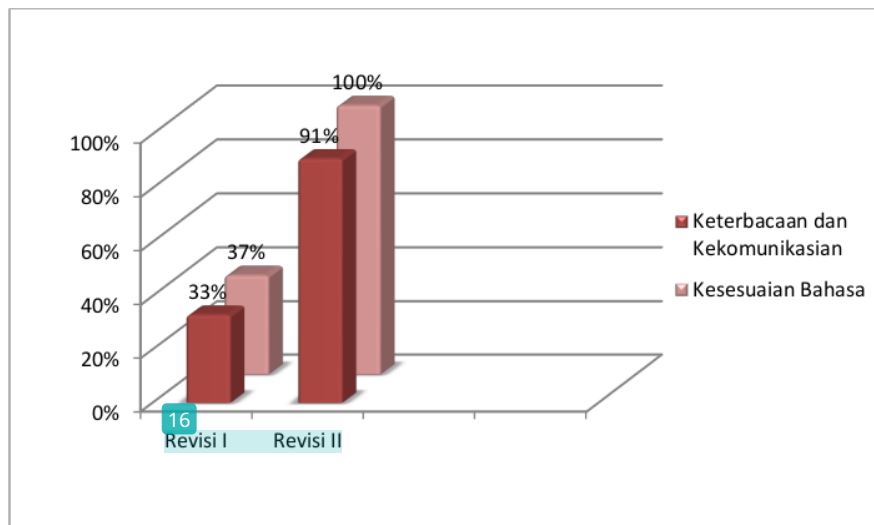
Validasi ahli bahasa dilakukan oleh validator ibu Noibe Halawa, S.Pd., M.Pd yang dilakukan sebanyak 2 kali revisi yang akan menjadi bahan perbaikan kualitas produk *E-LKPD* berbasis kearifan lokal. Hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat di tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Kelayakan *E-LKPD* Berbasis Kearifan Lokal**  
**Oleh Validator Bahasa Revisi I dan Revisi II**

No	Indikator	Aspek yang divalidasi	Skor	
			Revisi I	Revisi II
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketepatan Penggunaan Ejaan	1	3
		2. Ketepatan penggunaan istilah	1	4
		3. Ketepatan penyusunan struktur kalimat	2	4
<b>Jumlah Skor</b>			<b>4</b>	<b>11</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>33%</b>	<b>91%</b>
2	Keterbatasan dan Kekomunikasian	4. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak	2	4
		5. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	2	4
		6. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa	1	4
		7. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari)	1	4

<b>Jumlah Skor</b>	<b>6</b>	<b>16</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>37%</b>	<b>100%</b>
<b>JUMLAH KESELURUHAN SKOR</b>	<b>10</b>	<b>27</b>
<b>TINGKAT PENCAPAIAN</b>	<b>35%</b>	<b>96%</b>
<b>KRITERIA</b>	<b>Cukup Layak</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil validasi ahli bahasa terhadap produk *E-LKPD*. Revisi I setelah hitung mendapatkan presentase (35%) dari 2 aspek, yaitu kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar mencapai presentase (33%) dan keterbatasan dan kekomunikasian (37%). Sedangkan revisi ke II setelah hitung mendapatkan presentase (96%) dari kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (91%) dan terakhir keterbatasan dan kekomunikasian (100%). Hasil dari revisi II mencapai kriteria sebesar (96%) dengan kriteria “sangat layak”. Dari validasi I dan II maka produk *E-LKPD* dinyatakan “sangat layak” untuk diuji coba. Hasil validasi revisi I dan revisi II dapat dilihat pada grafik berikut:

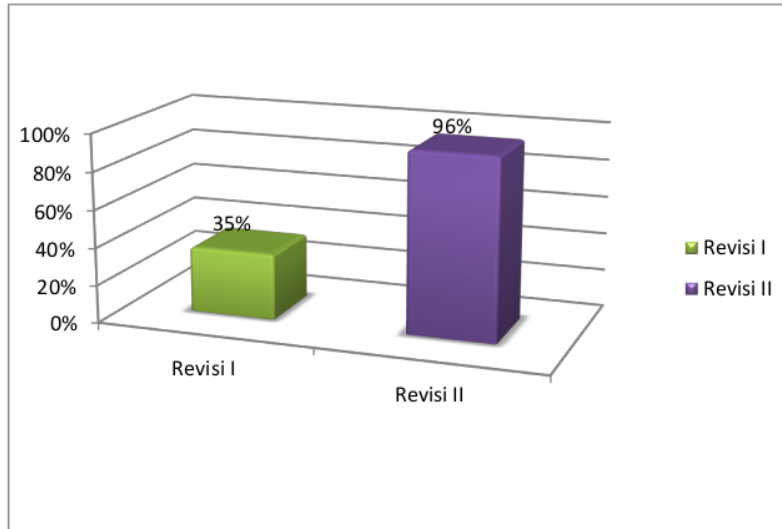


**Grafik 4.3 Hasil Validasi Kelas 16 kan *E-LKPD* Berbasis Kearifan Lokal Tiap Aspek Oleh Validator Bahasa Revisi I Dan Revisi II**

**Keterangan:**

- a. Kesesuaian bahasa dengan dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar Revisi I (33%) dan Revisi II (91%).
- b. Keterbacaan dan kekomunikasian Revisi I (37%) dan Revisi II (100%)

Perbandingan secara keseluruhan dari hasil validasi bahasa setiap aspek yang diperoleh dari Revisi I (35%) dan Revisi II (96%) Dan dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

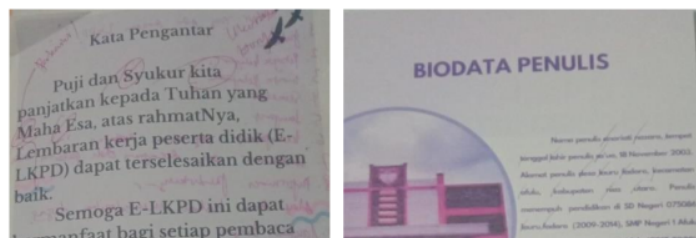


**Grafik 4.4 Hasil Validasi Bahasa Secara Keseluruhan Revisi I Dan Revisi II**

**Keterangan:**

- 1. Revisi : 35,7%
- 2. Revisi : 96,4%
- a) Revisi Produk Ahli Bahasa
  - 1. Revisi I

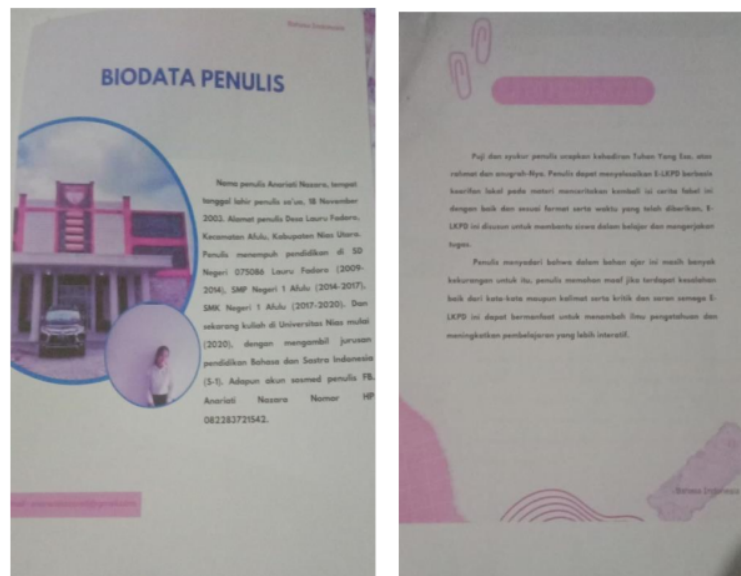
Hasil validasi bahas mencapai presentase (35,7%), dengan peneliti melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator sebagai berikut:



### Gambar 4.3 Hasil Revisi I Ahli Bahasa

#### 2. Revisi II

Hasil validasi yang diperoleh mencapai presentase (96,4%), setelah peneliti melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator sebagai berikut:



Gambar 4.4 Hasil Validasi Revisi Ii Ahli Bahasa

#### 3. Validasi ahli desain

Validasi ini dilakukan oleh validator ahli desain bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd, untuk mengetahui kelayakan desain yang digunakan sebagai perbaikan produk *E-LKPD* berbasis kearifan lokal menjadi lebih menarik. Hasil dari validasi ahli desain revisi I dan revisi II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Kelayakan Produk**  
**Ahli desain Revisi I dan II**

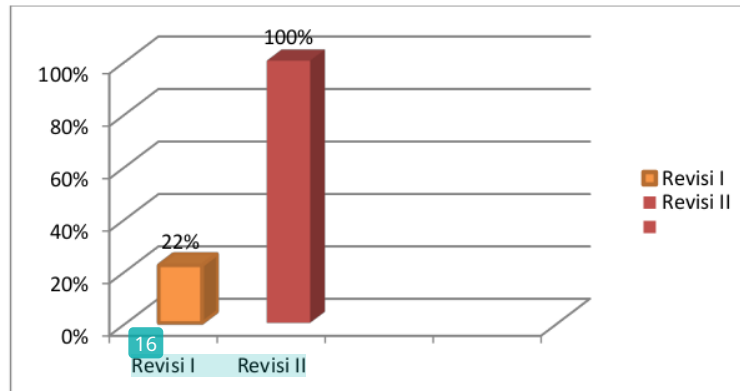
NO	Pertanyaan tentang media yang akan dikembangkan	Skor	
		Revisi I	Revisi II
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	5
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1	5
3	Kesesuaian media dengan sumber belajar	1	5
4	Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa	1	5
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	1	5
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa.	1	5
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	1	5
8	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	2	5
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	1	5
10	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera	2	5
11	Kemampuan media dalam menggalakkan latihan yang serasi	1	5
12	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1	5
13	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	1	5
14	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran	1	5
15	Efisiensi media dalam kaitnya dengan waktu	1	5
16	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya	1	5
17	Efisiensi media dalam kaitannya dengan	1	5
18	Keamanan media bagi siswa	1	5
19	Kualitas media	1	5
20	Hal yang lain relevan	1	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>22</b>	<b>100</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>		<b>22%</b>	<b>100%</b>
<b>JUMLAH KESELURUHAN SKOR</b>		<b>22</b>	<b>100</b>
<b>TINGKAT PENCAPAIAN</b>		<b>22%</b>	<b>100%</b>
<b>KRITERIA</b>		<b>Cukup Layak</b>	<b>Sangat Layak</b>

Pada tabel diatas diperoleh dari hasil validator ahli desain pada revisi I dengan tingkat pencapaian (22%) dengan jumlah skor yang didapat 21. Kemudian setelah melaukan revisi II mendapatkan peningkatan setelah melakukan perbaikan



produk sesuai saran dan kritik dari validator dengan tingkat pencapaian (100%) dari jumlah skor yang didapat 100. Dari hasil yang dilakukan revisi I dan revisi II maka produk “layak” untuk diuji coba.

Hasil validasi ahli desain yang diperoleh dari setiap aspek Revisi I dan Revisi II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



**Grafik 4.5 Hasil Validasi Kepraktisan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Tiap Aspek Oleh Validator Ahli Desain Revisi I dan Revisi II**

**Keterangan:**

- a. Revisi I : 22%
  - b. Revisi II : 100%
- a) Revisi I

Hasil yang divalidasi dari ahli desain mencapai kategori (22%) dengan kategori tidak valid perlu revisi, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan kritik yang diberikan oleh ahli desain untuk direvisi sebagai berikut:

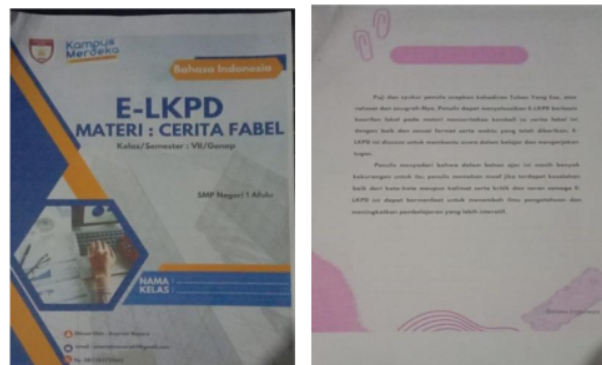
- a. Mengubah cover lebih menarik
- b. Memperbaiki latar belakang
- c. Mengubah huruf
- d. Merubah dan mengurangi gambar yang terlalu banyak
- e. Memperbaiki warna lebih menarik

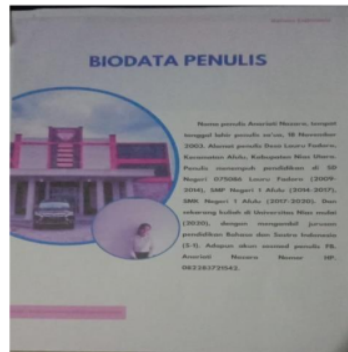


**Gambar 4.5 Hasil Revisi I Ahli Desain**

**b) Revisi II**

Hasil yang divalidasi yang dilakukan pada revisi ke II mencapai presentase sebesar (100%) dengan kategori “layak”, setelah peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dan kritik yang telah diberikan oleh validator.





**Gambar 4.6 Revisi II Ahli Desain**

#### 4.1.4 Tahap *Implementatio* (Implementasi)

Tahap Implementasi (*Implementatio*) merupakan kegiatan mengetahui keefektifan produk *E-LKPD* yang akan dikembangkan kepada peserta didik dan uji coba produk di kelas VII SMP Negeri 1 Afulu. Uji coba bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi. Namun, kegiatan ini dilakukan setelah validator menyatakan bahwa produk berupa *E-LKPD* layak untuk diuji coba.

#### 4.2.1 Kepraktisan *E-LKPD* Berbasis Kearifan Lokal

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk berupa *E-LKPD* di SMP Negeri 1 Afulu.

**17** **Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Coba Kepraktisan Kelompok Kecil**

No	Nama Siswa	Skor	Presentase	Kriteria Kepraktisan
1	Gregorius Ega Putra Waruwu	19	90,4	Sangat Praktis
2	Cherly Murni Lase	20	95,2	Sangat Praktis
3	Asiriani Waruwu	20	95,2	Sangat Praktis
4	Rukun Damai Waruwu	21	100	Sangat Praktis
5	Anna Chelsea Zentrato	19	90,4	Sangat Praktis
6	Beata Insaf Riang Zentrato	20	95,2	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata</b>		<b>20</b>	<b>94,4</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Hasi uji coba kelompok kecil dengan pencapaian yang didapat 94,4% dengan kriteria “sangat praktis”.

a. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Afulu yang berjumlah 24 peserta didik dengan membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan peserta didik. Hasil respon peserta didik uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

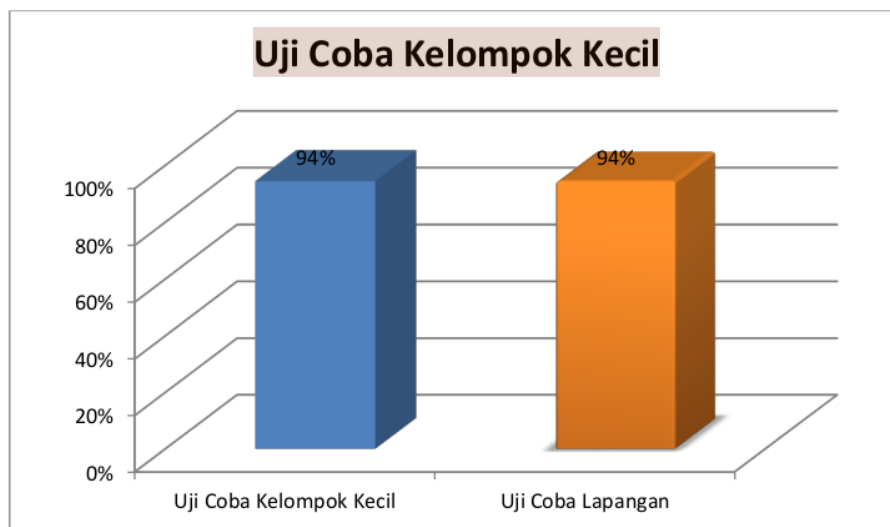
**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Coba Kepraktisan Lapangan**

No	Nama Siswa	Skor	Presentase	Kriteria Kepraktisan
1	Adesman Kasih Zalukhu	20	95,2	Sangat Praktis
2	Abba Sondrorogo Nazara	20	95,2	Sangat Praktis
3	Suka Damai Waruwu	19	90,4	Sangat Praktis
4	Irfan Harefa	19	90,4	Sangat Praktis
5	Ririn Kristina Waruwu	19	90,4	Sangat Praktis
6	Riska Putri Zalukhu	21	100	Sangat Praktis
7	Steven Kristian Lase	20	95,2	Sangat Praktis
8	Wesnita Waruwu	20	95,2	Sangat Praktis
9	Elsa Jelita Zalukhu	21	100	Sangat Praktis
10	Miniati Zebua	20	95,2	Sangat Praktis
11	Cindi Arnita Zalukhu	20	95,2	Sangat Praktis
12	Weyt Wanndi Zalukhu	21	100	Sangat Praktis
13	Dika Putra Ndraha	20	95,2	Sangat Praktis
14	Berkat Rahmat Zalukhu	20	95,2	Sangat Praktis
15	Ckris Topher Gea	20	95,2	Sangat Praktis
16	Karunia Dwinanda Daeli	20	95,2	Sangat Praktis
17	Jonius Gea	19	90,4	Sangat Praktis
18	Kristian Jovan Fondara Dodo Gulo	21	100	Sangat Praktis
19	Elniat Waruwu	20	95,2	Sangat Praktis
20	Riel Astina Zalukhu	20	95,2	Sangat Praktis
21	Selsi Fitrianti Waruwu	20	95,2	Sangat Praktis
22	Niat Kasih Murni Gulo	20	95,2	Sangat Praktis
23	Enjel Marsell Yn Zalukhu	21	100	Sangat Praktis
24	Yusti Muliani Zega	20	95,2	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata</b>		<b>20</b>	<b>95,4</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Hasi uji coba lapangan dengan pencapaian yang didapat 95,4% dengan kriteria “sangat praktis”. Hasil kepraktisan produk *E-LKPD* melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Kepraktisan *E-LKPD* Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan**

No	Uji Coba	% Respon	Keterangan
1	Uji Coba Kelompok Kecil	94,4%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Lapangan	95,4%	Sangat Praktis



#### 4.1.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) peneliti melakukan evaluasi terhadap soal yang telah diberikan kepada peserta didik di akhir materi dengan mengisi angket respon dan menjawab soal yang telah diberikan kepada peserta didik.

#### 4.2 Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba berupa produk *E-LKPD* yang telah peneliti laksanakan di SMP Negeri 1 Afulu, untuk mengetahui kepraktisan *E-LKPD* berbasis kearifan lokal uji coba ini dilaksanakan sebanyak 6 orang peserta didik sebagai uji coba perorangan dan 24 uji coba lapangan. Uji coba yang dilakukan adalah secara acak tanpa memperhatikan latar belakang peserta didik.

#### 4.2.2 Efektifitas E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal

Tahap pengujian keefektifan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada materi cerita fabel di SMP Negeri 1 Afulu Kelas VII dengan jumlah siswa 30 orang. Pengujian yang dilakukan melalui tes hasil belajar siswa.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

**Tabel 4.7**

**Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Nama Siswa	KKM	Skor	Nilai	Keterangan
1	Gregorius Ega Putra Waruwu	65	4	80	Tuntas
2	Cherly Murni Lase	65	4	80	Tuntas
3	Asiriani Waruwu	65	5	100	Tuntas
4	Rukun Damai Waruwu	65	4	80	Tuntas
5	Anna Chelsea Zendrato	65	5	100	Tuntas
6	Beata Insaf Rieng Zendrato	65	3	60	Tidak Tuntas

b. Uji Coba Lapangan

**Tabel 4.8**

**Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Lapangan**

No	Nama Siswa	KKM	Skor	Nilai	Keterangan
1	Adesman Kasih Zalukhu	65	5	100	Tuntas
2	Abba Sondrorogo Nazara	65	5	100	Tuntas
3	Suka Damai Waruwu	65	4	80	Tuntas
4	Irfan Harefa	65	4	70	Tuntas
5	Ririn Kristina Waruwu	65	4	80	Tuntas
6	Riska Putri Zalukhu	65	4	80	Tuntas
7	Steven Kristian Lase	65	4	80	Tuntas
8	Wesnita Waruwu	65	4	80	Tuntas
9	Elsa Jelita Zalukhu	65	5	100	Tuntas
10	Miniati Zebua	65	5	100	Tuntas
11	Cindi Arnita Zalukhu	65	4	90	Tuntas
12	Weyt Wanndi Zalukhu	65	5	100	Tuntas
13	Dika Putra Ndraha	65	4	80	Tuntas
14	Berkat Rahmat Zalukhu	65	3	60	Tidak Tuntas
15	Ckris Topher Gea	65	3	60	Tidak Tuntas
16	Karunia Dwinanda Daeli	65	4	80	Tuntas
17	Jonius Gea	65	4	80	Tuntas
18	Kristian Jovan Fondara Dodo Gulo	65	4	80	Tuntas
19	Elniat Waruwu	65	4	80	Tuntas
20	Riel Astina Zalukhu	65	5	100	Tuntas
21	Selsi Fitrianti Waruwu	65	4	80	Tuntas

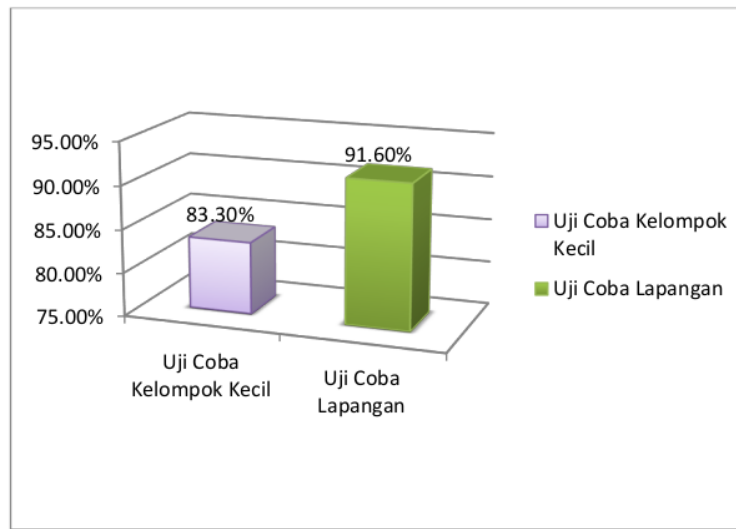
22	Niat Kasih Murni Gulo	65	4	80	Tuntas
23	Enjel Marsell Yn Zalukhu	65	4	80	Tuntas
24	Yusti Muliani Zega	65	5	100	Tuntas

Hasil presentase uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

**7** **Tabel 4.9**  
**Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok kecil**  
**Uji coba lapangan**

No	Uji Coba	Ketuntasan Peserta didik	KKM	Jumlah Peserta Didik	Kriteria
1	Uji Kelompok Kecil	Peserta didik yang tuntas	65	5	Sangat baik dan efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		1	
		<b>Presentase ketuntasan belajar</b>	<b>83,3%</b>		
2	Uji Lapangan	Peserta didik yang tuntas	65	22	Sangat baik dan efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		2	
		<b>Presentase ketuntasan belajar</b>	<b>91,6%</b>		

Perbandingan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan dapat dilihat pada grafik dibawa ini:



**Grafik 4.7 keefektifan *E-LKPD* uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan**

#### **4.4 Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan *E-LKPD* Berbasis Kearifan Lokal**

##### **4.4.1 Pengembangan *E-LKPD* Berbasis Kearifan Lokal**

Pengembangan yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Researhand Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu:

Tahap analisis (*analysis*) pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 1 Afulu dengan mengumpulkan informasi untuk dijadikan bahan dalam menghasilkan sebuah produk.

Tahap perencanaan (*design*) merupakan tahap yang dilakukan untuk mempersiapkan produk *E-LKPD* yang akan digunakan dengan aplikasi *liveworshet* untuk bahan ajar lebih menarik. Perencanaan ini juga dipergunakan untuk perencanaan dan pendesain produk serta materi dan instrumen penilaian.

Tahap pengembangan (*development*) pembuatan *E-LKPD* ini terdiri dari pembuatan produk dengan bantuan aplikasi dan didalamnya dimuat materi yang akan dipelajari.

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan suatu tahap yang dilakukan untuk penerapan produk *E-LKPD* yang telah dikembangkan kepada peserta didik di SMP Negeri 1 Afulu Kelas VII. Implementasi bertujuan untuk



mendapatkan respon peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan, respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan terhadap *E-LKPD* yang dikembangkan melalui angket respon peserta didik yang telah peneliti berikan.

#### 4.4.2 Kelayakan *E-LKPD* Berbasis Kearifan Lokal

##### a. Ahli Materi

Validasi *E-LKPD* yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh nilai (97,1%) “sangat layak”. Hasil validasi yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu revisi I dan revisi II maka dinyatakan produk *E-LKPD* “sangat layak” untuk diuji coba.

##### b. Ahli Bahasa

Validasi *E-LKPD* yang dilakukan oleh ahli bahasa diperoleh nilai (96,4%) “sangat layak”. Hasil validasi yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu revisi I dan revisi II maka dinyatakan produk *E-LKPD* “sangat layak” untuk diuji coba.

##### c. Ahli Desain

Validasi *E-LKPD* yang dilakukan oleh ahli desain diperoleh nilai (100%) “sangat layak”. Hasil validasi yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu revisi I dan revisi II maka dinyatakan produk *E-LKPD* “sangat layak” untuk diuji coba.

#### 4.4.3 Kepraktisan *E-LKPD* Berbasis Kearifan Lokal

Kepraktisan bahan ajar berupa *E-LKPD* diperoleh dari angket respon peserta didik yang dilakukan 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Afulu dari hasil angket yang diperoleh melalui uji coba kelompok kecil mencapai hasil (94,4%) dengan kategori “sangat praktis”. Setelah uji coba kelompok kecil maka dilanjutkan untuk uji coba lapangan dengan presentase yang didapat (95,4%).

Berdasarkan hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa *E-LKPD* yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

#### 4.4.4 Keefektifan *E-LKPD* Berbasis Kearifan Lokal

Analisi perhitungan tes hasil belajar peserta didik yang dilakukan menunjukkan ketuntasan hasil belajar pada materi cerita fabel telah memenuhi

KKM. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dikatakan efektif apabila peserta didik memenuhi ketuntasan klasikal. Pada uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM dengan presentase ketuntasan 83,3% sedangkan uji coba lapangan terdiri dari 24 peserta didik memperoleh nilai di atas KKM dengan presentase 90,8% dengan katerogori yang didapat sangat baik. Disimpulkan bahwa *E-LKPD* pada materi cerita fabel dinyatakan efektif untuk dipergunakan.

## **5.1 Kesimpulan**

## **BAB V PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan *E-LKPD* Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Afulu telah berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE.
- b. *E-LKPD* berbasis kearifan lokal pada materi cerita fabel di kelas VII SMP Negeri 1 Afulu sangat layak digunakan. Hasil kelayakan yang diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli. Validasi ahli materi memperoleh tingkat pencapaian presentasi sebesar (97,1%) maka didapatkan hasil bahwa produk tersebut dikategorikan sangat layak, validasi ahli bahasa memperoleh tingkat pencapaian sebesar (96,4%) dengan kategori sangat layak dan validasi ahli desain memperoleh tingkat pencapaian sebesar (100%) dengan kategori sangat layak.
- c. Kepraktisan yang diperoleh di *E-LKPD* sangat praktis berdasarkan uji coba perorangan diperoleh hasil (94,4%), uji coba lapangan diperoleh hasil ((95,4%)
- d. *E-LKPD* berbasis kearifan lokal pada materi cerita fabel di kelas VII SMP Negeri 1 Afulu sangat efektif untuk digunakan dengan pencapaian KKM 65. Dengan hasil uji coba keefektifan yang dilakukan pada uji coba perorangan dan uji coba lapangan sehingga memperoleh kategori sebesar 100%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *E-LKPD* berbasis kearifan lokal maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

### a. Bagi Sekolah

Dalam proses pembelajaran untuk masing-masing guru hendaknya menggunakan *E-LKPD* agar pembelajaran lebih efektif dan menambah kreatifitas peserta didik dalam menerima pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik lebih efektif.

### b. Bagi Peserta Didik

Penggunaan *E-LKPD* pada materi pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita fabel dapat membuat peserta didik semakin semangat untuk belajar.

c. Bagi Peneliti

Pengembangan *E-LKPD* yang lebih efektif pada materi berikutnya untuk membantu peserta didik lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

d. Peneliti Selanjutnya

Apa bila ada peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan *E-LKPD* pada materi lain sehingga dapat memberikan hal yang baru dan menciptakan suatu kreatifitas yang lebih menarik untuk menghasilkan produk.

# PENGEMBANGAN ELKPD BAHASA INDONESIA BERBASIS KEARIFAL LOKAL

---

## ORIGINALITY REPORT

---

22%

SIMILARITY INDEX

---

### PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ejournal.indo-intellectual.id">ejournal.indo-intellectual.id</a> Internet	291 words — 3%
2	<a href="http://eprints.umsb.ac.id">eprints.umsb.ac.id</a> Internet	260 words — 2%
3	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet	196 words — 2%
4	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet	184 words — 2%
5	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet	149 words — 1%
6	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet	139 words — 1%
7	<a href="http://ejournal.uniramalang.ac.id">ejournal.uniramalang.ac.id</a> Internet	128 words — 1%
8	<a href="http://download.garuda.ristekdikti.go.id">download.garuda.ristekdikti.go.id</a> Internet	125 words — 1%
9	<a href="http://ummaspul.e-journal.id">ummaspul.e-journal.id</a> Internet	121 words — 1%

---

10	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet	78 words — 1%
11	<a href="http://www.ejurnalunsam.id">www.ejurnalunsam.id</a> Internet	77 words — 1%
12	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet	74 words — 1%
13	<a href="http://online-journal.unja.ac.id">online-journal.unja.ac.id</a> Internet	66 words — 1%
14	<a href="http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id">ejournal.iain-tulungagung.ac.id</a> Internet	64 words — 1%
15	<a href="http://repository.unej.ac.id">repository.unej.ac.id</a> Internet	64 words — 1%
16	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet	63 words — 1%
17	<a href="http://jonedu.org">jonedu.org</a> Internet	58 words — 1%
18	<a href="http://journals2.ums.ac.id">journals2.ums.ac.id</a> Internet	58 words — 1%
19	<a href="http://jptam.org">jptam.org</a> Internet	57 words — 1%
20	<a href="http://jurnal.untirta.ac.id">jurnal.untirta.ac.id</a> Internet	56 words — 1%

---

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES

OFF