

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

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Syarat Sidang Skripsi untuk Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh:

FEBRIYANI ARDILA

Nomor Pokok : 71200513015

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jenjang Strata –I (S1)**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

MEDAN

2025

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

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Syarat Sidang Skripsi untuk Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh

FEBRIYANI ARDILA (71200513015)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jenjang Strata-1 (S1)

Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing 2

Rika Kartika, S.Pd, M.Pd

Drs. Amaluddin, M.M

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
MEDA**

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala karunia, rahmat, nikmat dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan LKPD Pembelajaran Berbantuan Gamifikasi Pada Pembelajaran Cerpen Kelas XI SMK Madani Marindal I.” Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan kemampuan serta pengalaman dari Penulis merupakan salah satu faktor penyebab sehingga masih banyak yang perlu diperbaiki. Penulis mengharapkan kritik dan saran untuk dapat memperbaiki kekurangan dikemudian hari.

Pada proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bimbingan, motivasi, saran, doa dan nasehat, serta bantuan dan dukungan dari banyak pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktunya. Atas dasar hal tersebut, maka penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Safrida SE, M. Si, Rektor Universitas Islam Sumatera Utara.
2. Ibu Dr. Julia Maulina, M.Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Rika Kartika, S.Pd, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara yang telah memberikan bantuan, bimbingan hingga

skripsi dapat penulis selesaikan dan Selaku pembimbing I penulis yang telah memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini

4. Bapak Drs.Amaluddin M.M. Selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya selama ini kepada penulis.
6. Teruntuk cinta pertamaku ayahanda M Junaidi Syahputra dan pintu surgaku Ibunda Hilda Andriyani Hasibuan, penulis ucapkan terima kasih yang tidak pernah cukup untuk penulis membalasnya atas apa yang telah di berikan baik kasih dan sayang maupun materi yang teramat cukup sampai saat ini dan selalu sabar mendidik, membimbing serta senantiasa memberikan dukungan sehingga membuat penulis tetap semangat untuk mendapatkan gelar S.Pd.
7. Kepada adik-adikku yang paling saya sayang yaitu Fanny Sabrina dan M. Surya Pratama. Terima kasih telah mendukung dan suport sehingga penulis bisa menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Terima kasih kepada Fatimah Sarah,Intan Suryani, Siti Hazrah dan Ummi Salamah karena telah berjuang bersama untuk mengejar mimpi hingga menjadi gelar sarjana dan selalu ada setiap suka dan duka dalam menjalani hal apapun.
9. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya. Secara khusus, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam untuk kamu yang selalu menemani dan selalu menjadi support system penulis di

setiap hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah, berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, memberi dukungan, semangat, tenaga pikiran, maupun bantuan dan senantiasa menghadapi penulis. Terima kasih telah menjadi bagian perjalanan penulis hingga penyusunan skripsi ini selesai.

10. Kepada diri saya sendiri Febriyani Ardila. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi, ini merupakan pencapaian yang patut di apresiasi untuk diri kita sendiri berbahagialah selalu dimanapun berada, Febri. Adapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Penulis mohon atas kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada dan akhirnya semoga hasil dari skripsi ini yang akan dilakukan kiranya bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Hormat Saya

FEBRIYANI ARDILA

NPM:7120051301

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E.Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II.....	14
KAJIAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL.....	14
DAN PENELITIAN YANG RELEVAN	14
A.Kajian Teoretis	14
1. Pengembangan LKPD Pembelajaran.....	14
2. Gamifikasi (Gamification).....	24
3. Pembelajaran Cerita Pendek	29
B. Kerangka Konseptual.....	37
C. Penelitian yang Relevan.....	40
BAB III	43
METODOLOGI PENELITIAN.....	43
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	43
1. Lokasi Penelitian.....	43
2. Waktu Penelitian.....	43

B. Populasi dan Sampel Penelitian	46
1. Populasi Penelitian.....	46
2. Sampel Penelitian	47
C. Metode Penelitian	47
D. Prosedur Penelitian	48
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	52
F. Uji Coba Instrumen	59
G. Teknik Analisis Data	62
H. Skala Likert.....	63
I. Analisis Kelayakan.....	63
J. Analisis Keefektifan.....	65
BAB IV	66
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	66
B. Pembahasan	92
BAB V.....	95
SIMPULAN DAN SARAN	95
A. SIMPULAN.....	95
B. SARAN.....	96
DAFTAR PUSTAKA	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Siswa Kelas XI	41
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	42
Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru	44
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	50
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	51
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	52
Tabel 3.8 Skala Likert.....	54
Tabel 3.9 Kategori Kelayakan.....	55
Tabel 3.10 Kriteria Persentase Keefektifan	55
Tabel 4.1 Hasil Validator Ahli Materi I	74
Tabel 4.2 Hasil Validator Ahli Materi II	76
Tabel 4.3 Hasil Validator Ahli Media I	78
Tabel 4.4 Hasil Validator Ahli Media II	81
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Guru Bahasa Indonesia	85
Tabel 4.6 Penilaian Uji Coba Kelompok Perorangan	87
Tabel 4.7 Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	88
Tabel 4.8 Penilaian Uji Coba Kelompok Takterbatas	89
Tabel 4.9 Hasil Nilai Keefektifan	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mendaftarkan akun di https://wordwell.net/	26
Gambar 2.2 Klik Sign Up lalu isikan nama,alamat email, kata sandi dan lokasi	26
Gambar 2.3 Pilih Create Activity lalu pilih salah satu template aktivitas yang disediakan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran	26
Gambar 2.4 Kerangka Konseptual	34
Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Model R&D menurut Borg and Gall	44
Gambar 3.2 Produk Lama dan Baru	61
Gambar 4.1 Hasil Perencanaan LKPD yang dibuat peneliti	67
Gambar 4.2 Hasil Pengembangan Produk yang dibuat oleh peneliti	69

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Anwar, Y., & Madang, K. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis learning cycle 7E materi sistem sirkulasi pada manusia untuk kelas XI SMA. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 3(1), 49–57.
- Annafi, N., & Sri Mulyani, dan. (2015). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Termokimia Kelas XI SMA/MA* (Vol. 4, Issue 3). <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sains>
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran (LKS)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of instructional design*. Holt, Rinehart & Winston.
- Herawati, E. P., Gulo, F., & Hartono, H. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) interaktif untuk pembelajaran konsep mol di kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 3(2), 168–178.
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Jassin, H. B. (2003). Pusat Dokumentasi Sastra HB Jassin. Jakarta: *Harian Media Indonesia*.
- Kosasih, E. (2013). *Mandiri Mengasah Kemampuan Diri Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: DIVA press.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Buku teks Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*.

- Prianoto, A. D., Gulo, F., & Nawawi, E. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (lkpd) Interaktif Kimia Untuk Pembelajaran Struktur Atom Di Kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 4(2), 88–96.
- Radoff, J. (2011). *Game on: energize your business with social media games*. Wiley.
- Ramadhani, A., & Aufa, A. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Game Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2691–2700.
- Sadiman, A. S. (1996). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sinuraya, P. E. B., & Gafari, M. O. F. (2024). Pengembangan LKPD Pada Materi Teks Cerita Pendek Siswa SMA Katolik 2 Kabanjahe Berbantuan Aplikasi Quizizz. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(4), 270–283.
- Stuart, K. (2010). 3D games enter a new generation. *London: The Observer* (19 September 2010).
- Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. (2009). *Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. Cet. Vii.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*, 134, 252.
- Suharsimi, A. (2012). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan dan Praktik. Dokumentasi*. Jakarta: Graha Pustaka.
- Sukamto, H. (2009). *Dasar Dasar Pembuatan LKS yang Baik dan Benar sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Kencana.
- Supriyanto, A. (2018). Upaya Untuk Meningkatkan Keberanian Berpendapat Dan Prestasi Belajar Melalui Penerapan Model Dilema Moral Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik PKn*, 5(2), 116–122.
- Syafitri, H. (n.d.). *Pengembangan Lkpd Pada Materi Teks Cerpen Berbantuan Wordwall Pada Siswa Kelas Xi Sma Swasta Al-Hikmah Medan*.
- Takahashi, D. (2010). Gamification gets its own conference. *Venture Beat*. [Online]. Available: [Http://venturebeat.com/2010/09/30/Gamification-Gets-Its-Own-Conference](http://venturebeat.com/2010/09/30/Gamification-Gets-Its-Own-Conference).
- Thahar, H. E. (1999). *Kiat menulis cerita pendek*. Penerbit Angkasa.
- Trianto, M. P. (2024). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.

- Vannisa Hidayasa, Liesna Andriany, & Amaluddin. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Sosial Budaya Dalam Memahami Materi Cerita Pendek Untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas XI SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2), 28–35. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i2.394>
- Wahono, B., Chang, C.-Y., & Retnowati, A. (2020). Exploring a Direct Relationship between Students' Problem-Solving Abilities and Academic Achievement: A STEM Education at a Coffee Plantation Area. *Journal of Turkish Science Education*, 17(2), 211–224.
- Wellek, R., & Warren, A. (1990). Teori Kesusastraan (Terjemahan Melani Budianta). Jakarta: Gramedia.
- Wicaksono, A. (2014). *Menulis Kreatif Sastra: dan Beberapa Model Pembelajarannya*. Garudhawaca.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2).
- Yuliandri, R., & Priatna, N. (2019). Pembelajaran Matematika Untuk Guru Sd Dan Calon Guru. *Pt. Remaja Rosdakarya*
- Waruwu, Marinu. "Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9.2 (2024): 1220-1230.
- Sugiyono, Eko Iman. "Pengembangan bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif dalam model belajar mandiri untuk sekolah menengah pertama." *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 3.2 (2014).
- Ambarwati, R., Dwijanto, D., & Hendikawati, P. (2015). Keefektifan model Project-Based Learning berbasis GQM terhadap kemampuan komunikasi matematis dan percaya diri siswa kelas VII. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 4(2).
- Pithri, D. M., Safina, N., & Soraya, R. (2024). Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite Pada Teks Prosedur Kelas XI SMAS Istiqlal Deli Tua. *Innovative: journal of social science research*, 4(1), 5034-5044.
- Bahri, S. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Web Aplikasi pada Materi Gelombang Kelas XI* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Jafnihirda, L., Diani, D., & Sefriani, R. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis 3D Pagefelip Professional. *Jurnal pti (pendidikan dan teknologi informasi) fakultas keguruan ilmu pendidikan universita putra indonesia" yptk" padang*, 45-54

LAMPIRAN

Lampiran I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

CERITA PENDEK

Nama Sekolah	SMK Madani Marindal I
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	XI
Materi Pokok	Cerpen (Cerita Pendek)
Tema	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Gamifikasi
Model Pembelajaran	Discovery Learning Berbantuan Gamifikasi
Alokasi Waktu	4 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

K1 Sikap Spiritual, menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

K2 Sikap Sosial, menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan tema dan lingkungan.

K3 Pengetahuan, menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek

K4 Keterampilan, mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.	1.9.1 Mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerpen dalam buku kumpulan cerpen yang dibaca. 1.9.2 Menganalisis hubungan antar unsur pembangun dalam cerpen.
4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen	4.9.1 Menyusun cerita pendek dengan menggunakan unsur-unsur pembangun yang sesuai. 4.9.2 Menyunting cerpen berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerpen melalui LKPD berbantuan gamifikasi,
2. Menganalisis hubungan antar unsur dalam cerpen secara sistematis.
3. Mengembangkan cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.
4. Menunjukkan sikap aktif, kreatif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran.

D. Media, Bahan Ajar dan Sumber Belajar

Media Pembelajaran	Bahan Ajar	Sumber Belajar
LKPD berbantuan gamifikasi (Wordwall)	Buku Bahasa Indonesia kelas XI	Buku paket Bahasa Indonesia kelas XI
Powerpoint tentang unsur cerpen	LKPD cetak cerpen	Internet (artikel,jurnal,cerpen online)

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

Kegiatan	Deskripsi
Apersepsi	-Guru menyapa peserta didik dan berdoa bersama -Guru memberikan pertanyaan pemantik, seperti: “Apa kalian pernah membaca cerpen?cerpen apa yang paling berkesan?” “Menurut kalian, apa yang membuat sebuah cerpen menarik untuk dibaca?”
Motivasi	-Guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih interaktif dengan gamifikasi dalam LKPD -Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

2. Kegiatan Inti (70 menit)

Tahap	Kegiatan
Eksplorasi (15 menit)	-Guru membagikan link LKPD berbnatuan gamifikasi -Peserta didik membaca cerpen dalam buku kumpulan cerpen yang dosediakan dalam bentuk cetak -Guru menjelaskan materi cerpen kepada peserta didik
Elaborasi (30 menit)	-Peserta didik mengerjakan kuis berbasis gamifikasi (Wordwall) untuk mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerpen -Guru membimbing diskusi mengenai hubungan antar unsur pembangun cerpen
Konfirmasi (15 menit)	-Peserta didik diberikan tugas menganalisis cerpen

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

Kegiatan	Deskripsi
Refleksi	-Guru meminta peserta didik menyampaikan refleksi tentang pembelajaran hari ini -Guru memberikan penguatan dan kesimpulan tentang unsur cerpen
Evaluasi	-Peserta didik mengerjakan exit ticket dengan menjawab pertanyaan singkat di LKPD -Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama

F. Penilaian Pembelajaran

Aspek	Jenis Penilaian	Instrumen
Sikap	Observasi selama mengerjakan tugas	-kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas
Pengetahuan	Tes tertulis dan LKPD berbantuan gamifikasi	-kuis interaktif mengenai unsur cerpen -jawaban peserta didik dalam LKPD
Keterampilan	Produk cerpen yang ditulis	-struktur dan kelengkapan unsur cerpen -kreativitas dalam menyusun alur dan karakter -penggunaan kaidah kebahasaan

G. Refleksi Guru

1. Mengevaluasi efektivitas LKPD berbantuan gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik
2. Mengidentifikasi kendala dalam pembelajaran
3. Merencanakan tindak lanjut untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

H. Tindak Lanjut

Jika peserta didik masih kesulitan dalam menganalisis cerpen, guru akan memberikan contoh tambahan dan latihan mandiri

Lampiran II

Penilaian Uji Coba Kelompok Perorangan

No	Nama	Alternatif Instrumen Angket Respon Peserta Didik										Total Skor	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	M Rafi sitepu	3	4	4	3	3	5	4	4	4	4	38	76%
2	Rizky zulfahri	3	2	4	3	4	3	4	3	4	5	35	70%
3	Julia maysarah	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41	82%
4	Jenny febyola	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	36	72%
5	M Fahri Perangin-angin	4	5	5	5	4	3	3	5	4	5	44	88%
Jumlah Skor											194		
Maksimal Skor											250		
Persentase											77,6%		

Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Alternatif Instrumen Angket Respon Peserta Didik										Total Skor	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	M Arka ananda	3	2	4	5	5	4	2	4	4	5	38	76%
2	Fira gunawas	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	35	70%
3	Annisa zahra	2	4	3	4	5	3	4	3	5	4	37	74%
4	Putri ayu sartika	5	4	4	5	4	3	4	4	3	5	41	82%
5	Miftahul jannah	3	2	5	4	5	4	4	5	5	5	42	84%
6	Putri nuraini nst	4	5	4	4	5	4	3	4	3	5	42	84%
7	Zahra syafitri	3	2	5	4	5	4	4	4	5	5	41	82%
8	Juwita ananda sari	2	2	3	5	4	5	4	3	3	5	36	72%
9	Suherni	4	3	4	4	5	4	4	3	3	4	36	72%
10	Quenna khaesah agustina	3	4	4	5	4	5	4	3	3	5	40	80%
Jumlah Skor											388		
Maksimal Skor											500		
Persentase											77.6%		

Uji Coba Kelompok Takterbatas

No	Nama	Alternatif Instrumen Angket Respon Peserta Didik										Total Skor	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Annisa zahra	2	4	3	4	5	3	4	3	5	4	37	74%
2	Bunga mughni	2	2	3	5	4	3	5	3	4	5	36	72%
3	Fira gunawas	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	35	70%
4	Jenny febyola	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	36	72%
5	Julia maysarah	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41	82%
6	Juwita ananda sari	2	2	3	5	4	5	4	3	3	5	36	72%
7	M arka ananda	3	2	4	5	5	4	2	4	4	5	38	76%
8	M Fahri perangin-angin	4	5	5	5	4	3	3	5	4	5	44	88%
9	Miftahul jannah	3	2	5	4	5	4	4	5	5	5	42	84%
10	M Rafi sitepu	3	4	4	3	3	5	4	4	4	4	38	76%
11	M Siangga pratama	3	2	4	5	5	4	2	4	4	5	38	76%
12	Nurul aqila putri	3	2	5	4	5	4	4	4	5	5	41	82%
13	Putri ayu sartika	5	4	4	5	4	3	4	4	3	5	41	82%
14	Putri nuraini nst	4	5	4	4	5	4	3	4	3	5	42	84%
15	Quenna khaesah	3	4	4	5	4	5	4	3	3	5	40	80%
16	Rizky surya darma	4	5	3	2	1	2	3	3	2	4	29	58%
17	Rizky zulfahri	3	2	4	3	4	3	4	3	4	5	35	70%
18	Sastia ramadhan	2	2	3	3	4	3	3	3	3	4	30	60%
19	Suherni	4	3	4	4	5	4	4	3	3	4	36	72%
20	Zahra syahfitri	3	2	5	4	5	4	4	4	5	5	41	82%
Jumlah Skor											756		
Maksimal Skor											1000		
Persentase											75.6%		

Lampiran III

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Identitas :

Nama Peneliti : Febriyani Ardila
 Npm : 71200513015
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Nama Validator : Drs. Ali, M.M
 Jabatan :
 Instansi :

Keterangan :

Jawablah dengan memberi (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

5 = Sangat baik

4 = Baik

3 = Cukup baik

2 = Kurang baik

1 = Tidak baik

ASPEK	NO	INDIKATOR	SKALA				
			1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran	1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
	2	Manfaat materi dengan pembelajaran				✓	
	3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar					✓
	4	Urutan penyajian materi				✓	
	5	Kejelasan pemberian latihan				✓	
	6	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran				✓	

	7	Kejelasan contoh yang diberikan				✓
Kelayakan Isi Materi	8	Relevansi materi dengan kurikulum				✓
	9	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa				✓
	10	Kesesuaian materi dengan indikator				✓
	11	Kesesuaian penyampaian materi				✓
	12	Kesesuaian latihan terhadap peserta didik				✓
	13	Relevansi materi dengan capaian pembelajaran				✓
Kelayakan Penyajian	14	Kejelasan materi pembelajaran				✓
	15	Kejelasan latihan				✓
	16	Keterakitan dan kebutuhan antar kegiatan pembelajaran				✓
	17	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu			✓	
	18	Materi yang mudah dipahami				✓
Kebahasaan	19	Ketepatan tata bahasa dan ejaan				✓
	20	Ketepatan penggunaan bahasa				✓
	21	Kelugasan bahasa				✓
	22	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa				✓
	23	Kesesuaian bahasa dengan kaidah ejaan Bahasa Indonesia				✓
	24	Penggunaan bahasa yang interaktif				✓
	25	Keakuratan bahasa dengan materi				✓
JUMLAH						

Saran perbaikan:

Kesimpulan

LKPD pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak dan valid tanpa ada revisi
2. Layak dan valid dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak dan tidak valid

Medan, 2024

Validator Materi



(Drs. Ali, M.M)

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Identitas :

Nama Peneliti : Febriyani Ardila
 Npm : 71200513015
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Nama Validator : Ridwan Syahputra, S.Pd.,M.Pd
 Jabatan :
 Instansi :

Keterangan :

Jawablah dengan memberi (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

5 = Sangat baik

4 = Baik

3 = Cukup baik

2 = Kurang baik

1 = Tidak baik

ASPEK	NO	INDIKATOR	SKALA				
			1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran	1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
	2	Manfaat materi dengan pembelajaran				✓	
	3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar				✓	
	4	Urutan penyajian materi				✓	
	5	Kejelasan pemberian latihan				✓	
	6	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran				✓	

	7	Kejelasan contoh yang diberikan				✓
Kelayakan Isi Materi	8	Relevansi materi dengan kurikulum				✓
	9	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa				✓
	10	Kesesuaian materi dengan indikator				✓
	11	Kesesuaian penyampaian materi				✓
	12	Kesesuaian latihan terhadap peserta didik				✓
	13	Relevansi materi dengan capaian pembelajaran		✓		
	Kelayakan Penyajian	14	Kejelasan materi pembelajaran			
15		Kejelasan latihan				✓
16		Keterakitan dan kebutuhan antar kegiatan pembelajaran		✓		
17		Kemampuan mendorong rasa ingin tahu				✓
18		Materi yang mudah dipahami				✓
Kebahasaan	19	Ketepatan tata bahasa dan ejaan				✓
	20	Ketepatan penggunaan bahasa				✓
	21	Kelugasan bahasa				✓
	22	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa				✓
	23	Kesesuaian bahasa dengan kaidah ejaan Bahasa Indonesia				✓
	24	Penggunaan bahasa yang interaktif				✓
	25	Keakuratan bahasa dengan materi				✓
JUMLAH						

Saran perbaikan:

- rapikan tulisan pdh blu ajar

Kesimpulan

LKPD pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak dan valid tanpa ada revisi
2. Layak dan valid dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak dan tidak valid

Medan, 10-12-2024

Validator Materi

(Ridwan Syahputra, S.Pd.,M.Pd)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Identitas :

Nama Peneliti : Febriyani Ardila
 Npm : 71200513015
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Nama Validator : Antoni S.Kom., M.Kom
 Jabatan : Dosen
 Instansi : Universitas Ida Bagus Sumartono Ubud

Keterangan :

Jawablah dengan memberi (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

5 = Sangat baik

4 = Baik

3 = Cukup baik

2 = Kurang baik

1 = Tidak baik

ASPEK	NO	INDIKATOR	SKALA				
			1	2	3	4	5
Kualitas	1	Memenuhi kriteria yang sesuai				✓	
	2	Penggunaan media yang praktis					✓
	3	Desain tampilan menarik					✓
Efektivitas	4	Memenuhi kebutuhan pembelajaran					✓
	5	Media mudah digunakan				✓	
	6	Media menyenangkan					✓
Pemrograman	7	Kemudahan dalam navigasi					✓
	8	Petunjuk penggunaan				✓	

	9	Menu sajian dapat dipilih dengan mudah				✓
	10	Kemudahan dalam menjalankan permainan				✓
Ukuran Huruf	11	Kejelasan tulisan				✓
	12	Ketepatan penggunaan huruf kapital				✓
	13	Kesesuaian ukuran huruf dengan peserta didik				✓
Spasi	14	Kesesuaian spasi setiap judul dan kata				✓
	15	Kesesuaian warna pada tampilan				✓
	16	Kesesuaian fitur gambar				✓
	17	Kualitas tampilan				✓
	18	Kesesuaian latihan				✓
	19	Kesesuaian huruf kapital				✓
	20	Kejelasan link LKPD pembelajaran berbantuan gamifikasi				✓
JUMLAH						92

Saran perbaikan:

Kesimpulan

LKPD pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak dan valid tanpa ada revisi
2. Layak dan valid dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak dan tidak valid

Medan, 5 Desember 2024

Validator Media



(Antoni S.Kom., M.Kom)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Identitas :

Nama Peneliti : Febriyani Ardila
 Npm : 71200513015
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Nama Validator : Rachmat Rizaldi, S.Pd.,M.Pd
 Jabatan : Dosen
 Instansi : UISU

Keterangan :

Jawablah dengan memberi (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

5 = Sangat baik

4 = Baik

3 = Cukup baik

2 = Kurang baik

1 = Tidak baik

ASPEK	NO	INDIKATOR	SKALA				
			1	2	3	4	5
Kualitas	1	Memenuhi kriteria yang sesuai				✓	
	2	Penggunaan media yang praktis					✓
	3	Desain tampilan menarik				✓	
Efektivitas	4	Memenuhi kebutuhan pembelajaran					✓
	5	Media mudah digunakan				✓	
	6	Media menyenangkan				✓	
Pemrograman	7	Kemudahan dalam navigasi					✓
	8	Petunjuk penggunaan				✓	

	9	Menu sajian dapat dipilih dengan mudah					✓
	10	Kemudahan dalam menjalankan permainan					✓
Ukuran Huruf	11	Kejelasan tulisan					✓
	12	Ketepatan penggunaan huruf kapital					✓
	13	Kesesuaian ukuran huruf dengan peserta didik					✓
Spasi	14	Kesesuaian spasi setiap judul dan kata					✓
	15	Kesesuaian warna pada tampilan				✓	
	16	Kesesuaian fitur gambar					✓
	17	Kualitas tampilan					✓
	18	Kesesuaian latihan					✓
	19	Kesesuaian huruf kapital					✓
	20	Kejelasan link LKPD pembelajaran berbantuan gamifikasi					✓
JUMLAH							

Saran perbaikan:

1. perlu adanya petunjuk penggunaan Gamifikasi pada worksheet
2. penggunaan warna latar pada Quiz perlu divariasikan agar tampilan lebih Menarik

Kesimpulan

LKPD pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak dan valid tanpa ada revisi
- ② Layak dan valid dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak dan tidak valid

Medan, 9 September 2024

Validator Media



(Rachmat Rizaldi, S.Pd., M.Pd)

Dokumentasi Sedang Mengajar













