

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

Febriyani Ardila

[Febriyaniardila49@gmail.com](mailto:Febriyaniardila49@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan gamifikasi dalam pembelajaran cerpen bagi siswa kelas XI SMK Madani Marindal 1. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari tujuh tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan awal, penyempurnaan produk awal, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk hasil uji lapangan. Penelitian ini melibatkan populasi siswa kelas XI SMK Madani Marindal I yang terdiri dari tiga kelas, yaitu XI TKJ (20 siswa), XI OTKP (8 siswa), dan XI TBSM (18 siswa). Subjek penelitian difokuskan pada seluruh siswa kelas XI TKJ yang berjumlah 20 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memiliki kelayakan tinggi. Ahli materi I memberikan penilaian “Layak” dengan persentase 84%, sementara ahli materi II memberikan penilaian “Layak” dengan persentase 80%. Ahli media I menilai produk dengan kriteria “Sangat Layak” (92%), dan ahli media II memberikan penilaian “Sangat Layak” (90%). Respon dari guru Bahasa Indonesia menunjukkan kriteria “Sangat Layak” (98%), sedangkan respon peserta didik memperoleh kategori “Layak” dengan persentase 79,2%. Uji coba LKPD berbantuan gamifikasi menunjukkan efektivitasnya dalam pembelajaran, dengan peningkatan hasil belajar dari 65% sebelum penggunaan bahan ajar menjadi 88% setelah menggunakan LKPD, mengalami peningkatan sebesar 23%.

**Kata Kunci: LKPD, gamifikasi, pembelajaran cerpen, Borg and Gall, efektivitas**