

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK BERBASIS MASALAH PADA PEMBELAJARAN NOVEL DI SEKOLAH MENEGAH ATAS (SMA)

Oleh

DESI AMILIA

Permasalahan dalam penelitian ini ialah bagaimana mengembangkan desain LKPD dan kelayakan desain LKPD pembelajaran Novel berbasis masalah kelas XII di SMA. Tujuan penelitian ini ialah menghasilkan desain LKPD berbasis *Problem Based Learning* di SMA kelas XII.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sumber data dalam penelitian ini ialah produk LKPD yang diuji oleh ahli materi dan praktisi. Data yang dianalisis dalam penelitian berupa hasil penilaian kelayakan desain LKPD yang diuji oleh ahli materi dan praktisi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara.

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian pengembangan desain Lembar Kegiatan Peserta Didik teks novel berbasis masalah kelas XII di SMA ini, ialah menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan tahap-tahap (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan bentuk awal produk, (4) uji lapangan awal, dan (5) revisi produk. Kelayakan produk yang telah diuji oleh ahli materi pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikan dinyatakan sangat layak dengan memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,3 dan rata-rata persentase sebesar 83,4%. Kelayakan produk yang telah diuji oleh ahli praktisi pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikan dinyatakan sangat layak dengan memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,8 dan rata-rata persentase sebesar 95,7%.

Kata kunci: pengembangan, LKPD, masalah, teks novel