

**PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK LKPD PEMBELAJARAN
MENULIS TEKS NARASI BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII MTs**

(Skripsi)

Oleh

**DEA YUSRINA HANIFATI
NPM 1713041053**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK LKPD PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NARASI BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII MTs

Oleh

DEA YUSRINA HANIFATI

Masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan desain produk LKPD pembelajaran menulis teks narasi berbasis *project based learning* untuk peserta didik kelas VII MTs. Tujuan dalam penelitian ini ialah mengembangkan desain produk pengembangan LKPD pembelajaran menulis teks narasi berbasis *project based learning* untuk peserta didik kelas VII MTs dan mendeskripsikan kelayakan produk pengembangan LKPD pembelajaran menulis teks narasi berbasis *project based learning* untuk peserta didik kelas VII MTs oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Metode yang dipakai untuk menghasilkan desain produk serta menguji keefektifannya ialah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian R&D berdasarkan teori Borg & Gall memiliki sepuluh tahapan. Prosedur yang dilakukan pada penelitian ini terdiri atas lima tahapan, yaitu (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain dan produk akhir. Penelitian ini memuat data kualitatif yang diperoleh melalui teknik observasi, wawancara studi pendahuluan, serta instrumen angket validasi para ahli.

Hasil penelitian ini ialah pengembangan desain produk LKPD pembelajaran menulis teks narasi berbasis *project based learning* untuk peserta didik kelas VII MTs. Pengembangan desain produk LKPD dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dengan melewati beberapa tahapan, yaitu merumuskan kompetensi dasar, menentukan alat penilaian, menyusun materi, dan memperhatikan struktur LKPD. Desain produk LKPD menulis teks narasi berbasis *project based learning* memperoleh hasil penilaian validasi ahli materi dengan jumlah skor 57, rata-rata persentase 3,35 dan rerata persentase 83,8% atau sangat layak, serta hasil

penilaian validasi ahli media dengan jumlah skor 54, rata-rata persentase 3,6 dan rerata persentase 90% atau sangat layak. Dengan demikian, desain produk LKPD menulis teks narasi berbasis *project based learning* dinilai sangat layak digunakan.

Kata kunci :*berbasis proyek, LKPD, pengembangan, teks narasi.*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF PRODUCT DESIGN LEARNING LKPD BASED NARRATIVE TEXT WRITING PROJECT BASED LEARNING FOR CLASS VII STUDENTS OF MTs

By

DEA YUSRINA HANIFATI

The problem in this research is the development of product design worksheets for learning to write narrative based texts project based learning for students of class VII MTs. The aim of this research is to develop a product design for the development of worksheets for learning to write narrative based texts project based learning for students of class VII MTs and describe the feasibility of product development LKPD learning to write based narrative text project based learning for class VII MTs students by material experts, linguists and media experts.

The method used to produce products and test their effectiveness is research and development (Research and Development/R&D). R&D research based on Bordg & Gall theory has ten stages. The procedure carried out in this study consisted of five stages, namely (1) potential and problem analysis, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision and final product. This study contains qualitative data obtained through observation techniques, preliminary study interviews, and expert validation questionnaire instruments.

The result of this research is the development of product design worksheets for learning to write based narrative texts project based learning for students of class VII MTs. LKPD product design development is developed using an application Canva by going through several stages, namely formulating basic competencies, determining assessment tools, compiling material, and paying attention to the structure of the LKPD. LKPD product design writing based narrative text project based learning obtain the results of the material expert validation assessment with a total score of 57, an average percentage of 3.35 and

an average percentage of 83.8% or very feasible, as well as the results of the media expert validation assessment with a total score of 54, an average percentage of 3.6 and an average percentage 90% or very decent. Thus, LKPD product design is writing based narrative textproject based learning considered very suitable for use.

Keywords :*project based, LKPD, development, narrative text*

**PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK LKPD PEMBELAJARAN
MENULIS TEKS NARASI BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII MTs**

Oleh

DEA YUSRINA HANIFATI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK LKPD
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NARASI
BERBASIS PROJECT BASED LEARNING
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII MTs**

Nama Mahasiswa : **Dea Yusrina Hanifati**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1713041053

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. Ali Mustofa, M.Pd.
NIP 196004071987031004

Eka Sofia Agustina, M.Pd.
NIP197808092008012014

2. Ketua Jurusan Bahasa dan Seni

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 196401061988031001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Ali Mustofa, M.Pd.



Sekretaris : Eka Sofia Agustina, M.Pd



Penguji : Dr. Siti Samhati, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Januari 2023

PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Dea Yusrina Hanifati
NPM : 1713041053
Judul Skripsi : Pengembangan LKPD Pembelajaran Menulis Teks Berbasis *Project Based Learning* untuk Peserta Didik Kelas VII MTs
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ilmiah ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa batuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
2. Dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Saya menyerahkan hak dalam karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 10 Juni 2022



Dea Yusrina Hanifati
1713041053

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama lengkap Dea Yusrina Hanifati lahir di Bandar Lampung, pada 13 Agustus 1997. Bertempat tinggal di Desa Kutoarjo, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran. Anak kedua dari lima bersaudara, dari pasangan Alm. Ira Indriana dan Dwiyanto Sulistiono. Peneliti memulai pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Kutoarjo, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran, dan lulus pada tahun 2010. Pada tahun 2010 peneliti melanjutkan pendidikan di MTs Almuhsin Metro sampai dengan tahun 2013, dilanjutkan di MA Almuhsin Metro dan lulus pada tahun 2016.

Tahun 2017 peneliti melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menjadi mahasiswa, peneliti aktif di forum-forum kegiatan MTQM dan organisasi FPPI FKIP Unila sebagai anggota dan MPI Lampung sebagai Ketua Kaderisasi. Pada tahun 2019, peneliti melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) reguler di Desa Taholo, Kecamatan Batanghari Nuban, Kabupaten Lampung Timur. Pada tahun 2020, peneliti memperoleh pengalaman mengajar saat melaksanakan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di MA Almuhsin Metro.

MOTO

“Bersemangatlal atas hal-hal yang bermanfaat bagimu. Minta tolonglah pada Allah, jangan engkau lemah”

(HR. Muslim)

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain.”

(HR. Ath-Thabrani)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Swt. Tuhan yang Maha Pengasih dan tidak pernah pilih kasih, atas segala nikmat dan hidayah-Nya yang tanpa henti diberikan kepadaku. Proses penyelesaian penelitian karya ilmiah ini merupakan sebuah jalan yang indah berselimut hujan dan pelangi, dengan seluruh kasih sayang karya tulis ini akupersembahkan kepada orang-orang yang berarti dalam hidupku.

1. Bapak tersayang, Dwiyanto Sulistiono, dan mamah tercinta, Alm. Ira Indriana, yang selalu memberikan cinta dan kasih sayang kepada putrinya.
2. Kakak tercinta, Rasel Aulia Naftali dan Rizka Pramanda, yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti untuk terus berprogres dan berusaha.
3. Adik tersayang, M. Fadlan Gholib, Annisa Salma, dan Dias Kusuma, yang selalu memberikan semangat dan doa untukku.
4. Kakek terkasih, Muilif yang telah mendoakan dan memberikan semangat untukku.
5. Sahabatku tersayang, Habibah Monanisa, Moulia Mahyu, Zazila Ziani, Anggela Sari, Esti Nurwindari, dan Wulandari Kartika yang memberikanku penguatan dalam berjuang.
6. Almamater tercinta, Universitas Lampung yang telah memberikan peneliti kesempatan untuk menuntut ilmu dan mencari banyak pengalaman berharga.

SANWACANA

Alhamdulillah

Puji syukur kehadirat Allah Swt. atas segala nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi dengan judul “*Pengembangan Desain Produk LKPD Pembelajaran Menulis Teks Narasi Berbasis Project Based Learning untuk Peserta Didik Kelas VII MTs*” dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat mencapai gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih sebagai wujud rasa hormat kepada.

1. Allah Swt. Sang Maha Pencipta alam semesta, serta suritauladan terbaik Nabi Muhammad *shallallahu alaihi wasallam*.
2. Bapak tersayang, Dwiyanto Sulistiono, dan mamah tercinta, Alm. Ira Indriana, yang selalu memberikan cinta dan kasih sayang kepada putrinya.
3. Drs. Ali Mustofa, M.Pd., Pembimbing Akademik dan dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, nasihat, bimbingan dan semangat kepada peneliti.
4. Eka Sofia Agustina, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan semangat, arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi.
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberi kritik dan saran yang sangat membangundan bermanfaat bagi peneliti.
6. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Seni, FKIP Universitas Lampung.
7. Bambang Riadi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
8. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.

9. Bapak dan Ibu dosen, serta Staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan dukungan, ilmu yang bermanfaat dan dukungan selama menempuh studi di Universitas Lampung.
10. Kakak tercinta, Rasel Aulia Naftali dan Rizka Pramanda, yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti untuk terus berprogres dan berusaha.
11. Bude tercinta, Eka Erita yang senantiasa memberikan perhatian, semangat, doa dan motivasi kepadaku
12. Adik tersayang, M. Fadlan Gholib, Annisa Salma, dan Dias Kusuma, yang selalu memberikan semangat dan doa untukku.
13. Kakek terkasih, Muilif yang telah mendoakan dan memberikan semangat untukku.
14. Sahabatku tersayang, Habibah Monanisa, Syifa Ulyanida, Moulia Mahyu, Zazila Ziani, Anggela Sari, Esti Nurwindari, Anindia, dan Wulandari Kartika yang memberikanku penguatan dalam berjuang.
15. Keponakanku tersayang, Arfan dan Ghani yang telah memberikan semangat untukku.
16. Teman-teman seperjuangan Yayasan Baitun Najaah Aisyah, Nadil, Famel, Kak Aisyah, dan Kak Yuni yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan nasihat kepadaku.
17. Teman-teman hebat yang telah bersama berjuang selama menempuh studi di Universitas Lampung. Batrasia Angkatan 2017, terutama Kelas A.
18. Teman-teman seperjuangan MPI Lampung dan Pesma Al Huda, yang telah memberikan banyak makna kebersamaan dan kekeluargaan.
19. Ustadz dan Ustadzah tercinta, Ummi Fatmi, Ustadz Iqbal, dan Mba Wiwin, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, petuah, nasihat dan motivasi kepadaku
20. Almamater tercinta Universitas Lampung.

21. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini.

Bandar Lampung, 10 Juni 2022

Dea Yusrina Hanifati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
HALAMAN PERNYATAAN	ix
RIWAYAT HIDUP	x
MOTO	xi
PERSEMBAHAN	xii
SANWACANA	xiii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Bahan Ajar	7
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar	7
2.1.2 Karakteristik Bahan Ajar	8
2.1.3 Pentingnya Pembuatan Bahan Ajar.....	9
2.1.4 Kriteria Pemilihan Bahan Ajar.....	11
2.1.5 Klasifikasi Bahan Ajar	12
2.2 Aspek Pokok dalam Mengembangkan Bahan Ajar	13
2.3 Teknik Penelitian Bahan Ajar.....	14
2.4 Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	17
2.4.1 Hakikat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	17
2.4.2 Unsur-unsur LKPD	17
2.4.3 Pentingnya LKPD Bagi Kegiatan Pembelajaran	18
2.5 Langkah-langkah Aplikatif Merancang LKPD	20
2.6 Hakikat Pembelajaran Berbasis <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	22
2.6.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	22

2.6.2	Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	24
2.6.3	Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	26
2.6.4	PBL dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	27
2.7	Hakikat Keterampilan Menulis Narasi	28
2.7.1	Pengertian Narasi	28
2.7.2	Hakikat Keterampilan Menulis Narasi.....	29
2.7.2.1	Hakikat Menulis.....	29
2.7.2.2	Tujuan dan Fungsi	30
2.7.3	Menulis Teks Narasi	31
III.	METODE PENELITIAN.....	33
3.1	Desain Penelitian	33
3.2	Prosedur Pengembangan.....	33
3.2.1	Potensi dan Masalah	34
3.2.2	Pengumpulan Data.....	35
3.2.3	Desain Produk.....	35
3.2.4	Perancangan Desain Produk	36
3.2.5	Validasi Desain	37
3.2.6	Revisi Desain Produk	37
3.3	Data dan Sumber Data Pengembangan Produk	38
3.3.1	Data.....	38
3.3.2	Sumber Data	38
3.4	Instrumen Penelitian	38
3.5	Teknik Pengumpulan Data	42
3.5.1	Observasi	43
3.5.2	Wawancara	43
3.5.3	Angket (Kuisisioner)	44
3.6	Teknik Analisis Data	44
3.7	Tempat Penelitian	50
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1	Hasil Penelitian.....	51
4.1.1	Hasil Pengembangan LKPD Menulis Teks Narasi.....	51
4.1.1.1	Potensi dan Masalah	51
4.1.1.2	Pengumpulan Data.....	53
4.1.1.3	Desain Produk	53
4.1.1.4	Validasi Desain.....	55
4.1.1.5	Revisi/Perbaikan Desain.....	57
4.1.1.6	Produk Akhir	57
4.1.2	Kelayakan LKPD Menulis Teks Narasi	57
4.1.2.1	Kelayakan Model Validasi Ahli Materi	57
4.1.2.2	Kelayakan Model Validasi Ahli Media.....	60
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
4.2.1	Pembahasan Pengembangan LKPD Menulis Teks Narasi	61
4.2.1.1	Potensi dan Masalah	61

4.2.1.2 Pengumpulan Data	63
4.2.1.3 Validasi Ahli Materi.....	76
4.2.1.4 Validasi Ahli Media.....	77
4.2.2 Pembahasan Hasil Validasi Desain Produk LKPD	
Pembelajaran Menulis Teks Narasi.....	84
4.2.2.1 Kelayakan Validasi Ahli Materi	85
4.2.2.2 Kelayakan Validasi Ahli Media.....	89
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	94
5.1 Simpulan.....	94
5.2 Saran	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Instrumen Penilaian Ahli Materi	39
2. Instrumen Penilaian Ahli Media.....	41
3. Daftar Pertanyaan Wawancara	43
4. Indikator Pengembangan LKPD Pembelajaran Menulis Narasi Berbasis <i>project based learning</i> (PjBL).....	45
5. Aturan Pemberian Skor untuk Ahli Materi dan Ahli Media	48
6. Kriteria Tingkat Kelayakan	49
7. Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Isi /Materi.....	58
8. Hasil Penilaian Kelayakan Penyajian	59
9. Hasil Penilaian Kesesuaian Penerapan Model Pembelajaran Berbasis <i>project based learning</i> (PjBL).....	59
10. Hasil Penilaian Kelayakan Media.....	60
11. Urutan Materi LKPD Menulis Teks Narasi untuk Kelas VII MTs	66
12. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran.....	67
13. Konsep Penyusunan LKPD (Kegiatan 1)	73
14. Konsep Penyusunan LKPD (Kegiatan 2)	75
15. Aspek Penilaian Ahli Materi	77
16. Aspek Penilaian Ahli Media.....	77
17. Pembahasan Penilaian Masing-Masing Indikator	85
18. Penilaian Kelayakan dari Ahli Media.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Judul Sampul/ <i>Cover</i> LKPD.....	70
2. Tampilan Petunjuk Belajar Peserta Didik	70
3. Tampilan Sistematika LKPD.....	71
4. Tampilan Materi	72
5. Tampilan Tugas-Tugas	72
6. Tampilan Peta Konsep Sebelum Perbaikan.....	79
7. Tampilan Peta Konsep Setelah Perbaikan	79
8. Tampilan Kompetensi Inti Sebelum Perbaikan	80
9. Tampilan Kompetensi Inti Setelah Perbaikan	81
10. Tampilan Evaluasi Sebelum Perbaikan	81
11. Tampilan Evaluasi Setelah Perbaikan	82
12. Tampilan Sintak 4 Model Pembelajaran Berbasis <i>project based learning</i> (PjBL) Sebelum Perbaikan	83
13. Tampilan Sintak 4 Model Pembelajaran Berbasis <i>project based learning</i> (PjBL) Setelah Perbaikan	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	
1. Surat Keterangan Pra Penelitian	102
2. Pedoman Wawancara Pendidik Bahasa Indonesia	103
3. Surat Pengajuan Validator Ahli Materi	104
4. Surat Pengajuan Validator Ahli Media.....	105
5. Lembar Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Media	106
6. Lembar Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Materi	109
7. Tampilan Lembar Kerja Peserta Didik Menulis Teks Narasi.....	112
8. Grafik Fry Keterbacaan Desain Produk LKPD	157

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor kemajuan suatu negara. Kondisi Pendidikan suatu negara dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusianya. Pendidikan Indonesia telah memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang menyebabkan terjadinya perubahan sistem pembelajaran dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan antara kecakapan literasi, keterampilan, sikap dan penguasaan teknologi dan informasi. Pembelajaran abad 21 menerapkan pendekatan saintifik dan mengacu pada empat unsur utama, yaitu (1) keterampilan 4C, meliputi berpikir kritis (*Critical Thinking*), berpikir kreatif (*Creative Thinking*), komunikasi (*Communication*), dan kolaborasi (*Collaboration*), (2) penguatan pendidikan karakter (PPK), (3) *higher order thinking skill* (HOTS), dan (4) literasi (Sujana dan Puniawati, 2020).

Pembelajaran abad 21 terimplementasikan dalam kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah sebagai pengganti kurikulum 2006 atau kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 terdiri atas beberapa mata pelajaran salah satunya, yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kedudukan penting pada kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks pada bahasa Indonesia bersifat kontekstual atau teks yang dipelajari dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran

berbasis teks mengantarkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dari materi pelajaran lain. Peserta didik tidak hanya mendapat pengetahuan terkait materi bahasa Indonesia yang sedang dipelajari, tetapi ilmu lain seperti IPA, IPS, ekonomi dan ilmu lainnya berdasarkan isi teks yang disajikan. Pembelajaran berbasis teks sangat erat hubungannya dengan keterampilan berbahasa. Salah satu keterampilan berbahasa yang berhubungan erat dengan teks, yaitu keterampilan menulis.

Keterampilan menulis merupakan bagian dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui menulis, peserta didik dapat mengekspresikan ide-ide dan menyampaikan pengetahuan yang telah dimiliki. Keterampilan menulis tidak dapat dikuasai dalam waktu singkat, sehingga membutuhkan usaha lebih dalam mempelajarinya. Oleh karena itu, peserta didik harus mampu menguasai beberapa jenis keterampilan menulis teks.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MTs Almuhsin Metro, didapati bahwa memasuki masa pandemi Covid-19 pelaksanaan pembelajaran di MTs Almuhsin Metro dilakukan secara daring (dalam jaringan). Kurikulum yang digunakan ialah kurikulum 2013. Lalu, peneliti mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Indonesia, yaitu Emi Widiyaningsih, S.Pd. Berdasarkan pemaparan guru bahasa Indonesia, pembelajaran menulis teks tercantum pada materi pembelajaran di MTs dan termuat dalam kompetensi dasar. Materi teks yang termuat dalam kompetensi dasar antara lain teks deskripsi, teks narasi, teks prosedur, teks pidato, teks berita, teks persuasi, teks eksposisi dan teks laporan observasi. Dalam pembelajaran menulis teks, masih terdapat sedikit kendala yang dialami peserta didik. Salah satunya pada peserta didik kelas 7. Menurut keterangan Emi Widiyaningsih, S.Pd., selaku guru bahasa Indonesia di MTs Almuhsin, sebagian besar peserta didik kelas 7 cukup kesulitan mengungkapkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan cerita fantasi (narasi). Bahan ajar yang digunakan ialah LKPD Intan Pariwara. Akan tetapi, LKPD yang digunakan

belum sepenuhnya membantu menunjang peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi LKPD tersebut, masih memuat kumpulan materi satu semester yang dijadikan satu. Materi dan tugas menulis teks narasi yang termuat dalam LKPD masih terbatas. LKPD juga masih menggunakan kertas buram dan belum terdapat gambar pendukung, sehingga tampilan kurang menarik minat peserta didik. Materi dan tugas menulis teks narasi yang termuat dalam LKPD masih terbatas. Bahasa yang digunakan masih terdapat beberapa kosa kata tidak baku dan kalimat yang tidak efektif. Cuplikan cerita narasi yang dimuat dalam LKPD sebagian dikutip dari novel terjemahan, sehingga peserta didik kesulitan memahami cerita narasi tersebut. Tugas yang dimuat dalam LKPD mengandung jawaban yang kurang spesifik, sehingga membingungkan peserta didik. LKPD juga belum memuat model pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman pendidik dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran teks narasi.

Dalam menunjang pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran yang dirasa tepat dalam menunjang proses pembelajaran menulis teks narasi, yaitu model pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning*. *Project based learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang menekan pada upaya melakukan kegiatan bertujuan khusus dan capaiannya direncanakan dalam rentang waktu yang tegas (Mahsun, 2020). Wujud pembelajaran berbasis project based learning dalam materi menulis teks narasi, yaitu menghasilkan teks narasi yang sesuai dengan tuntunan tagihan kompetensi dalam kurikulum. Teks narasi merupakan wujud dari kegiatan bertujuan khusus yang harus dicapai. Dalam proses pembuatan teks narasi, diperlukan data, informasi, pengumpulan dan analisis data, serta pelaporan hasil yang membutuhkan alokasi waktu yang tegas (Mahsun, 2020).

Melalui LKPD menulis teks narasi berbasis *project based learning* diharapkan dapat membantu pendidik dalam mendorong peserta didik untuk lebih aktif, mempermudah peserta didik untuk menuangkan ide dan gagasan, mandiri serta

menemukan konsep berdasarkan pengalaman mereka sendiri dan mengembangkan keterampilan menulis teks narasi.

Berdasarkan hasil penelusuran pustaka mengenai penelitian pengembangan LKPD, belum ditemukan penelitian pengembangan LKPD pembelajaran menulis teks narasi dengan menggunakan model pembelajaran proyek (PjBL). Sejalan dengan hal tersebut, Emi Widiyaningsih, S.Pd., selaku guru bahasa Indonesia di MTs Almuhsin menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik kelas 7 cukup kesulitan mengungkapkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan cerita fantasi (narasi), sehingga diperlukannya bahan ajar yang dapat menjembatani peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Desain Produk LKPD Pembelajaran Menulis Teks Narasi Berbasis *Project Based Learning* untuk Peserta Didik Kelas VII MTs”.

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Rima Gustianita (2018) berjudul “Pengembangan LKPD Menulis Narasi Berbasis Cerita Rakyat Lampung untuk Siswa Kelas VII SMP”. Penelitian ini memfokuskan pada penelitian pengembangan bahan ajar berbasis model pembelajaran cerita rakyat Lampung serta bertujuan membantu peserta didik untuk menggali ide kreatif. Selain itu, Candra Pratiwi (2017) juga melaksanakan penelitian yang sejenis berjudul “Pengembangan LKPD Menulis Teks Pidato Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Siswa SMP Kelas IX”. Penelitian ini bertujuan membantu mengeluarkan ide dan gagasan peserta didik sehingga tidak merasa kesulitan saat menulis teks pidato.

Kedua penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, karena peneliti memfokuskan penelitian pengembangan bahan ajar LKPD menulis teks narasi berbasis *project based learning* yang bertujuan untuk membantu pendidik dalam mengajarkan materi menulis teks narasi kelas VII MTs sesuai kebutuhan peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, terdapat permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan desain produk berupa bahan ajar “Pengembangan Desain Produk LKPD Pembelajaran Menulis Teks Narasi Berbasis *Project Based Learning* untuk Peserta Didik Kelas VII MTs”?
2. Bagaimana kelayakan desain produk bahan ajar “Pengembangan Desain Produk LKPD Pembelajaran Menulis Teks Narasi Berbasis *Project Based Learning* untuk Peserta Didik Kelas VII MTs”?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mengembangkan desain produk bahan ajar “Pengembangan Desain Produk LKPD Pembelajaran Menulis Teks Narasi Berbasis *Project Based Learning* untuk Peserta Didik Kelas VII MTs”
2. Mendeskripsikan kelayakan desain produk bahan ajar “Pengembangan Desain Produk LKPD Pembelajaran Menulis Teks Narasi Berbasis *Project Based Learning* untuk Peserta Didik Kelas VII MTs” oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini mempunyai manfaat untuk membangun khazanah keilmuan dan hasil-hasil penelitian dalam bidang pengembangan bahan ajar dan pembelajaran bahasa Indonesia.

Produk hasil penelitian dapat membantu guru dalam mengolah

pembelajaran serta menjadi sumber belajar bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru bahasa Indonesia berupa pengetahuan terkait lembar kerja peserta didik (LKPD)

- a. Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa berupa tambahan informasi, acuan dan pembandingan.
- b. Penelitian ini menghasilkan sebuah desain produk bahan ajar yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi menulis teks narasi serta sebagai alternatif bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia bagi pendidik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya, penelitian ini memiliki ruang lingkup penelitian sebagai berikut.

1. Pokok bahasan pada penelitian, yaitu pengembangan desain produk lembar kerja peserta didik (LKPD) pembelajaran menulis teks narasi berbasis *project based learning* untuk peserta didik kelas VII MTs.
2. Teori pada penelitian mencakup konsep dasar bahan ajar dan pengembangannya, langkah pembuatan LKPD, konsep menulis teks narasi, dan hakikat *project based learning*.
3. Penelitian dilaksanakan di MTs Almuhsin Metro.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar, terdapat beberapa hal yang perlu diketahui sebagai berikut.

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembahasan pembuatan bahan ajar. Menurut *National Centre For Competency Based Training* (dalam Prastowo, 2015) bahan ajar merupakan semua bahan yang digunakan oleh pendidik atau instruktur untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud dapat berupa bentuk tertulis maupun tidak tertulis.

Bahan ajar menurut Pannen (dalam Prastowo, 2015), merupakan materi ajar atau bahan-bahan yang tersusun secara sistematis serta pendidik atau peserta didik gunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar juga dapat berupa informasi, alat, dan teks yang pendidik atau instruktur perlukan untuk perencanaan dan penelaahan impelemantasi pembelajaran (Prastowo, 2015). Bahan ajar yang diberikan dapat berupa prinsip, rumus, audio, video, bahan ajar cetak dan bahan ajar interaktif (Agustina, 2018).

Kompetensi inti dan kompetensi dasar mampu dicapai oleh peserta didik dengan bantuan bahan ajar yang diberikan pendidik atau instruktur dalam proses pembelajaran. Majid mengemukakan (dalam Rizal Zaenal Muqodas dkk, 2015),

hakekatnya bahan ajar adalah isi dari bidang studi atau mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik dengan menyesuaikan kurikulum yang digunakan. Bahan ajar mencakup paling tidak beberapa hal antara lain: a) petunjuk belajar (petunjuk peserta didik atau pendidik), b) kompetensi yang akan dicapai, c) informasi pendukung, d) latihan-latihan, e) petunjuk kerja, f) evaluasi.

Berdasarkan pendapat dari beberapa pakar tersebut, peneliti simpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan atau materi ajar baik tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis untuk membantu pendidik atau instruktur dalam mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya berupa, buku pelajaran, audio, LKPD, bahan ajar interaktif, dan sebagainya.

2.1.2 Karakteristik Bahan Ajar

Dalam mengembangkan bahan ajar, terdapat karakteristik yang harus diperhatikan. Jasmadi menyatakan (dalam Aditya dan Muspiroh, 2013), bahwa bahan ajar mempunyai beberapa karakteristik yang mengikuti pedoman penelitian modul Direktorat Keguruan Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional tahun 2003, yaitu.

1. *Self instructional*, yaitu bahan ajar yang dikembangkan bisa menjadikan peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri.
2. *Self Contained*, yaitu bahan ajar mengandung satu kesatuan materi yang utuh dari satu kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari.
3. *Stand alone*, yaitu bahan ajar yang dikembangkan berdiri sendiri atau tidak bergantung dengan bahan ajar lain dan tidak harus digunakan bersamaan dengan bahan ajar lain.
4. *Adaptive*, yaitu bahan ajar hendaknya sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.
5. *User friendly*, yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil pada bahan ajar yang dikembangkan bersifat membantu dan bersahabat dengan

peserta didik, termasuk kemudahan peserta didik dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan.

2.1.3 Pentingnya Pembuatan Bahan Ajar

Setiap pendidik memiliki tuntutan dalam membuat bahan ajar sendiri. Bahan ajar menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran, sehingga pembuatan bahan ajar dirasa penting. Pentingnya pembuatan bahan ajar diperkuat berdasarkan fungsi, tujuan, dan manfaatnya.

1) Fungsi Pembuatan BahanAjar

Fungsi pembuatan bahan ajar diklasifikasikan menjadi dua fungsi utama, yaitu.

1. Fungsi bahan ajar menurut pihak yang memanfaatkan bahan ajar.

Fungsi bahan ajar berdasarkan pihak yang memanfaatkannya terbagi menjadi dua, yaitu fungsi bagi pihak pendidik dan fungsi bagi pihak peserta didik.

a. Fungsi bahan ajar bagi pihak pendidik, yaitu.

1. Mengubah peran pendidik dari pengajar menjadi fasilitator.
2. Menghemat waktu pendidik dalam mengajar.
3. Membantu proses pembelajarn menjadi lebih interaktif dan efektif.
4. Pedoman bagi pendidik dalam mengarahkan semua kegiatan pada proses.
5. Pembelajaran dan merupakan subtansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik.
6. Alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

b. Fungsi bahan ajar bagi pihak peserta didik, yaitu.

1. Membantu peserta didik belajar mandiri tanpa harus ada teman sejawat atau pendidik.
2. Membantu peserta didik agar dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

3. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepataanya masing-masing.
4. Peserta didik dapat memilih sendiri urutan materi yang akan dipelajari.
5. Membantu peserta didik meningkatkan potensi kemandirian dalam belajar.
6. Menjadi pedoman peserta didik dalam mengarahkan aktivitas pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dapat dikuasai serta dipelajari.

2) Tujuan Pembuatan Bahan Ajar

Terdapat empat hal yang menjadi tujuan dalam pembuatan bahan ajar, yaitu.

1. Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu.
2. Menyuguhkan berbagai jenis pilihan bahan ajar sehingga mencegah timbulnya kebosanan pada peserta didik.
3. Memberi kemudahan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.
4. Menjadikan aktivitas pembelajaran lebih menarik.

3) Manfaat Pembuatan Bahan Ajar

Manfaat pembuatan bahan ajar terbagi menjadi dua, yaitu manfaat bagi pendidik dan manfaat bagi peserta didik.

1. Manfaat pembuatan bahan ajar bagi pendidik, yaitu.
 - a. Membantu pendidik dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran.
 - b. Bahan ajar dapat menambah angka kredit pendidik yang diajukan sebagai karya yang berguna untuk kenaikan pangkat.
 - c. Karya bahan ajar yang diterbitkan dapat menambah penghasilan bagi pendidik.
2. Manfaat pembuatan bahan ajar bagi peserta didik, yaitu.
 - a. Membuat proses pembelajaran tampak lebih menarik.

- b. Memberikan lebih banyak kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sendiri dengan bimbingan pendidik.
- c. Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mempelajari setiap kompetensi yang akan dicapai.

2.1.4 Kriteria Pemilihan Bahan Ajar

Dalam memilih bahan ajar, pendidik tidak boleh memilih secara sembarangan. Memilih bahan harus mempergunakan pedoman atau prinsip tertentu. Arif dan Napitupulu mengemukakan (dalam Prastowo, 2015) terdapat beberapa prinsip dalam pemilihan bahan ajar, yaitu.

1. Isi bahan ajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Bahan ajar hendaknya sesuai dengan kebutuhan peserta didik, baik bentuk maupun tingkat kesukarannya.
3. Bentuk penyajian faktual bahan ajar harus sangat baik.
4. Bahan ajar menggambarkan latar belakang dan suasana yang dihayati oleh peserta didik.
5. Bahan ajar ekonomis dan praktis dalam penggunaannya.
6. Bahan ajar sesuai dengan gaya belajar peserta didik.
7. Dalam penggunaan bahan ajar, jenis media yang digunakan harus sesuai dengan lingkungan ketika bahan ajar digunakan.

Menurut Prastowo (2015) langkah-langkah dalam pemilihan bahan ajar sebagai berikut.

1. Menentukan tujuan penggunaan bahan ajar yang akan dipilih.
2. Pelajari bidang bahan ajar yang dibutuhkan (bidang kesehatan, bahasa, pertanian dan lainnya).
3. Membuat perincian terkait jenis bahan ajar yang hendak dipilih (buku cetak, LKPD, audio, audio-vidio, dan lainnya)
4. Memastikan bahan ajar yang dipilih dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik, memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait materi ajar, dan menjadi bahan belajar lanjutan atau kelompok.

5. Menentukan jenis bahan ajar yang sesuai dengan beberapa kriteria sebagai berikut: kesesuaian tujuan bahan ajar dengan tujuan pengajaran; kesesuaian isi dengan tujuan pengajaran; ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan pengetahuan dan pemahaman peserta didik; ketepatan cara penyajian; terdapat contoh-contoh yang diambil secara tepat dari lingkungan sesungguhnya; latihan-latihan yang memadai; serta aspek-aspek fisik tepat seperti ukuran bahan ajar, jenis ukuran kertas yang digunakan, kualitas percetakan dan penjiilidan dan harga.

Berdasarkan pendapat dua ahli tersebut, peneliti simpulkan bahwa pemilihan bahan ajar merupakan hal penting yang perlu diperhatikan. Adapun langkah-langkah dalam memilih bahan ajar, yaitu menyesuaikan bahan ajar yang dipilih dengan tujuan pembelajaran, menentukan materi pada bahan ajar yang hendak dipilih, memerhatikan penyajian bahan ajar, memastikan bahasa dan penyajian bahan ajar sesuai dengan perkembangan peserta didik, dan bahan ajar yang akan dipilih hendaknya praktis dan ekonomis.

2.1.5 Klasifikasi Bahan Ajar

Dalam pengembangan bahan ajar, perlu diketahui bahwa bahan ajar diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu.

1. Bahan cetak (*printed*), yaitu bahan ajar yang disajikan dalam kertas dan berfungsi sebagai keperluan pembelajaran *atau* penyampaian informasi. Contohnya, *handout*, buku, modul, LKPD, brosur, *leaflet*, foto, gambar, *wallchart*, dan odal atau maket.
2. Bahan ajar dengar (audio), yaitu bahan ajar yang disajikan pada sistem yang menggunakan radio secara langsung dan dapat didengar oleh seseorang atau kelompok orang.
3. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yaitu gabungan dua media atau lebih dan penggunaannya memanipulasi atau memberi perlakuan untuk mengendalikan perintah dari suatu presentasi (Prastowo, 2015).

Daryanto dan Dwicahyono mengatakan (dalam Setiawan dan Warin, 2017) bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut.

1. Bahan ajar pandang (*visual*) yang terdiri atas buku ajar, handout, modul, lembar kerja siswa, gambar, brosur, dan lain sebagainya.
2. Bahan ajar dengar (*audio*) yang terdiri atas kaset, radio, rekaman, dan lain sebagainya.
3. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) yang terdiri atas film, dan video pembelajaran.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) yang terdiri atas ajar berbasis web, dan aplikasi pembelajaran interaktif.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi berbagai jenis. Prastowo membagi bahan ajar menjadi tiga jenis, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar (*audio*), dan bahan ajar interaktif sedangkan Daryanto dan Dwicahyono membagi bahan ajar menjadi empat jenis, yaitu bahan ajar pandang (*visual*), bahan ajar dengar (*audio*), bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), dan bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*). Menurut peneliti, pendapat kedua ahli tersebut memiliki kesamaan serta saling melengkapi sehingga patut dijadikan rujukan.

2. 2 Aspek Pokok dalam Mengembangkan Bahan Ajar

Menurut Hamalik (dalam Kusuman, 2016) dalam mengembangkan bahan ajar terdapat beberapa aspek yang dapat dijadikan patokan, sebagai berikut: (1) Konsep, yaitu suatu gagasan atau ide. (2) Prinsip, yaitu suatu kebenaran yang dijadikan dasar sebagai tolak ukur untuk berpikir atau petunjuk untuk melaksanakan suatu. (3) Fakta, yaitu sesuatu yang telah terjadi atau yang telah dikerjakan. (4) Proses, yaitu serangkaian perubahan dan gerakan-gerakan perkembangan. (5) Nilai, yaitu suatu ukuran, pola atau suatu tipe. (6) Keterampilan, yaitu kemampuan berbuat sesuatu yang baik.

Bahan ajar mempunyai pengaruh penting dalam pembelajaran sehingga pendidik harus teliti dalam pemilihan bahan ajar. Bahan ajar berkualitas adalah bahan ajar yang telah sesuai standar penyajian bahan ajar. Dalam mengembangkan bahan ajar, peneliti perlu mengetahui terkait empat standar kelayakan bahan ajar.

Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) mengemukakan (dalam Agustina dkk, 2016), bahwa bahan ajar harus memenuhi empat standar kelayakan bahan ajar, yaitu (a) kelayakan isi, (b) kelayakan penyajian, (c) kelayakan kebahasaan, (d) kelayakan kegrafikan. Instrumen standar kelayakan tersebut, dapat menjadi pedoman dalam memilih atau mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan harapan BNSP.

2.3 Teknik Penelitian Bahan Ajar

Dalam menghasilkan bahan ajar yang baik, menarik, dan mudah dipahami, peneliti perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu (1) karakteristik peserta didik, (2) maksud dan tujuan pembelajaran, (3) identifikasi isi bahan ajar, (4) struktur materi ajar, dan (5) struktur penelitian bahan ajar (Rayandra dalam Pratiwi, 2019).

1. Karakteristik Peserta Didik

Sebelum menulis bahan ajar, peneliti harus memperhatikan karakteristik peserta didik yang meliputi (1) demografi, (2) motivasi, (3) faktor yang terkait dengan kegiatan belajar, (4) latar belakang.

2. Maksud dan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang harus dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran memiliki kegunaan yaitu, (1) mengkomunikasikan kepada peserta didik apa yang akan dituju dari proses pembelajaran, (2) membantu mengidentifikasi isi pembelajaran dan bagaimana mengurutkannya, (3) membantu menentukan media apa yang cocok untuk menyampaikan isi pembelajaran, dan (4) membantu merumuskan cara menilai ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga ranah sebagai berikut (1) pengetahuan (kognitif), yaitu rumusan untuk memperlihatkan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari hasil pembelajaran, (2) sikap (afektif), terkait dengan perasaan dan kecenderungan perilaku atau sikap, dan (3) keterampilan (psikomotor) berupa kemampuan intelektual, fisik, atau sosial. Pembentukan sikap peserta didik yang menjadi tujuan pembelajaran dapat dilihat melalui rumusan tujuan pembelajaran tersebut.

3. Identifikasi Isi Materi Bahan Ajar

Identifikasi isi materi bahan ajar dilaksanakan berdasarkan pendekatan yang berorientasi pada subjek pembelajaran dan peserta didik. Materi bahan ajar mencakup uraian mengenai topik-topik utama, konsep, dan prinsip-prinsip. Berdasarkan subjek pembelajaran, identifikasi isi materi bahan ajar dapat dilakukan melalui cara-cara sebagai berikut : (1) mempelajari dan mengkaji silabus materi yang akan dikembangkan, (2) menelaah dan mencari pengetahuan terkait topik yang akan ditulis, (3) mendiskusikan bersama pakar bidang materi yang akan dikembangkan, (4) menganalisis topik serupa yang ditawarkan pihak lain, (5) mempelajari buku teks yang sesuai dengan materi yang akan dikembangkan, (6) serta menganalisis dan mengidentifikasi konsep utama pada subjek yang akan diajarkan melalui bahan ajar.

Berdasarkan pendekatan yang berorientasi pada peserta didik, identifikasi isi materi ajar dapat dilakukan melalui cara-cara sebagai berikut: (1) memantapkan dan menganalisis tujuan pembelajaran, (2) menanyakan kepada calon peserta didik mengenai topik atau kompetensi yang ingin dicapai, (3) mendiskusikan dengan calon peserta didik tentang pengetahuan yang akan dipelajari dalam bahan ajar, (4) memikirkan kegiatan belajar logis yang harus dilakukan peserta didik untuk mencapai kompetensi tertentu, (5) menganalisis pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ditunjukkan oleh seorang ahli dalam bidang yang terkait dengan isi materi

yang akan dipelajari, (6) mencatat kesukaran-kesukaran yang dihadapi orang lain dalam memperagakan kompetensi terkait tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (7) mempelajari laporan kinerja peserta didik terhadap kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar.

4. Struktur Materi Bahan Ajar

Terdapat beberapa model penyusunan materi pelajaran yang dapat digunakan dalam penelitian bahan ajar, yaitu (1) penyusunan berdasarkan topik, (2) penyusunan kronologis; isi bahan ajar terkait perkembangan dari waktu ke waktu, (3) penyusunan tempat; isi bahan ajar diurutkan berdasarkan tempat, (4) lingkaran sepusat, terkait penyusunan isi bahan ajar sedemikian rupa sehingga isi bahan ajar pertama merupakan bagian dari isi bahan ajar berikutnya, (5) penyusunan sebab akibat, yaitu isi bahan ajar disajikan berdasarkan sebab akibat, (6) struktur logis, mencakup materi yang disajikan berdasarkan struktur logis dari subjek keilmuan materi bahan ajar terkait, (7) penyusunan terpusat pada masalah, jika materi didasarkan pada penyelesaian suatu masalah, maka urutan penyajian materi akan mengikuti susunan langkah penyelesaian masalah, dan (8) urutan spiral, yaitu peserta didik melakukan pengulangan suatu topik meskipun semakin sulit. Penyusunan tersebut, biasanya untuk mengajarkan suatu topik yang tingkat kesulitannya memerlukan pemahaman berjenjang.

5. Struktur Penelitian Bahan Ajar

Tujuan bahan ajar dibuat berstruktur untuk memberi kemudahan kepada peserta didik dalam mempelajari materi. Struktur penelitian bahan ajar terdiri atas tiga bagian, yaitu pembuka, inti, dan penutup (Rayandra dalam Pratiwi, 2011). Pada bagian pembuka mencakup tujuan, daftar isi, peta informasi, daftar kompetensi, dan tes awal. Bagian inti terdiri atas pendahuluan, hubungan dengan materi atau pelajaran lain, uraian materi, penugasan, dan rangkuman. Bagian penutup berisi glosarium, dan indeks.

2.4 Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Dalam pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD), terdapat beberapa hal yang perlu diketahui sebagai berikut.

2.4.1 Hakikat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah lembar kerja peserta didik (LKPD). Peneliti lebih memfokuskan teori terkait LKPD agar penjelasan lebih ringkas dan mudah dipahami. Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu jenis bahan ajar cetak yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

Menurut Prastowo (2015) lembar kerja peserta didik merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembaran kertas yang memuat materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pengerjaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan mengacu pada kompetensi dasar yang tercapai.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa LKPD merupakan lembaran kertas yang berisikan materi, ringkasan, panduan dan latihan yang harus dikerjakan oleh peserta didik demi tercapainya kompetensi dasar pada mata pelajaran tertentu.

2.4.2 Unsur-Unsur LKPD

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang lebih sederhana dari modul. Pada bagian struktur, LKPD terdiri atas enam unsur utama, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah-langkah kerja, dan penilaian. Sedangkan berdasarkan formatnya, LKPD memuat delapan unsur, yaitu judul, kompetensi dasar yang akan dicapai, waktu penyelesaian, peralatan/bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah kerja, tugas yang harus dilakukan dan laporan yang harus dikerjakan (Prastowo, 2015).

Unsur-unsur tersebut sangat diperlukan dalam mengembangkan LKPD. Bahkan dengan mengetahui unsur-unsur tersebut, peneliti mendapatkan gambaran terkait susunan LKPD.

2.4.3 Pentingnya LKPD Bagi Kegiatan Pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran, LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang memberikan pengaruh penting pada peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar. Teori terkait pentingnya LKPD tidak lepas dari pengkajian fungsi, tujuan dan kegunaan LKPD. Berikut penjabaran terkait tiga kajian tersebut.

1. Fungsi LKPD

Pada proses pembelajaran, LKPD memiliki empat fungsi utama, yaitu.

- a. Meminimalkan peran pendidik, namun mengaktifkan aktivitas peserta didik.
- b. Mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.
- c. Merupakan bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
- d. Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

2. Tujuan Penyusunan LKPD

Penyusunan LKPD memiliki empat tujuan utama, yaitu.

- a. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
- b. Memuat tugas-tugas yang dapat meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.
- c. Melatih kemandirian belajar peserta didik.
- d. Memberikan kemudahan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

3. Kegunaan LKPD dalam Kegiatan Pembelajaran

Kegunaan LKPD bagi kegiatan pembelajaran cukup banyak. Penggunaan LKPD pada kegiatan pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada pendidik untuk menstimulus peserta didik agar terlibat aktif dengan materi

yang sedang dipelajari. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mendapatkan hasil optimal dari pemanfaatan LKPD, yaitu metode SQ3R atau *Survey, Question, Read, Recite, dan Review* (mensurvei, membuat pertanyaan, membaca, meringkas, dan mengulang). Penjelasan dari masing-masing tahapan sebagai berikut.

a. *Survey*

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk membaca sepintas keseluruhan materi.

b. *Question*

Peserta didik diminta untuk menuliskan beberapa pertanyaan yang harus mereka jawab sendiri ketika membaca materi yang diberikan.

c. *Read*

Peserta didik dirangsang untuk memperhatikan pengorganisasian materi dan membubuhkan tanda tangan khusus pada materi yang diberikan. Contohnya, peserta didik diminta membubuhkan tanda kurung pada ide utama, menggarisbawahi rincian yang menunjang ide utama, dan menjawab pertanyaan yang sudah pendidik siapkan pada tahanan *question*.

d. *Recite*

Pada saat membaca, peserta didik diminta untuk menguji diri sendiri serta meringkas materi menggunakan kalimat sendiri.

e. *Review*

Peserta didik diminta bersegera untuk melihat kembali materi yang telah selesai dipelajari sesaat setelah mempelajarinya (Prastowo, 2015).

Dapat disimpulkan bahwa metode SQ3R dapat membantu mengoptimalkan penggunaan LKPD pada kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode SQ3R memberikan arahan secara sistematis bagi pendidik sehingga membantu pendidik memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

2.5 Langkah-Langkah Aplikatif Merancang LKPD

Semua peserta didik mengharapkan adanya LKPD inovatif dan kreatif karena LKPD inovatif dan kreatif dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik akan lebih tertarik untuk membuka lembar demi lembar halamannya dan lebih termotivasi untuk belajar. Pendidik atau calon pendidik seharusnya mampu menyiapkan dan membuat bahan ajar inovatif sendiri. Oleh karena itu, langkah-langkah penyusunannya perlu dicermati dan dipahami dengan baik. Berikut ini penjabaran langkah-langkah penyusunan lembar kegiatan peserta didik.

1. Melakukan Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah awal dalam penyusunan LKPD. Langkah ini bertujuan untuk menentukan materi-materi yang memerlukan bahan ajar LKPD. Langkah analisis dalam menentukan materi dilakukan melalui melihat materi pokok, pengalaman belajar, serta materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, amati kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik.

2. Menyusun Peta LKPD

Peta kebutuhan LKPD sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis serta melihat urutan atau sekuensinya. Sekuensi LKPD sangat dibutuhkan dalam menentukan prioritas penelitian. Tahap ini diawali dengan analisis kurikulum dan analisis sumber belajar.

3. Menentukan Judul-judul LKPD

Judul LKPD ditentukan berdasarkan kompetensi- kompetensi dasar, materi-materi pokok, atau pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu kompetensi dasar dapat dijadikan sebagai judul LKPD apabila kompetensi tersebut tidak terlalu besar. Kompetensi yang dapat dijadikan satu judul LKPD maksimal empat materi pokok (MP), tetapi apabila kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi lebih dari empat MP, maka harus dipikirkan kembali apakah kompetensi dasar itu perlu dipecah, contohnya menjadi dua judul LKPD.

4. Penelitian LKPD

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk menulis LKPD.

a. Merumuskan Kompetensi Dasar.

Merumuskan kompetensi dasar dilaksanakan dengan cara menurunkan rumusnya langsung dari kurikulum yang berlaku. Contoh, kompetensi dasar yang diturunkan dari kurikulum 2013.

b. Menentukan Alat Penilaian.

Penilaian dilakukan terhadap proses kerja dan hasil kerja peserta didik berdasarkan pendekatan pembelajaran yang digunakan atau kompetensi. Penguasaan kompetensi menjadi dasar penilaian, sehingga alat penilaian yang cocok dan sesuai adalah menggunakan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) atau *Criterion Referenced Assessment*. Dengan demikian, pendidik dapat melakukan penilaian melalui proses dan hasilnya.

c. Menyusun Materi.

Terdapat beberapa hal yang perlu dicermati bahwa materi LKPD sangat bergantung pada kompetensi dasar yang akan dicapai. Materi LKPD dapat berupa informasi pendukung, yaitu gambaran umum atau ruang lingkup substansi yang akan dipelajari.

Materi dapat diambil dari berbagai sumber, seperti buku, majalah, internet, jurnal penelitian, dan sebagainya. Supaya pemahaman peserta didik terhadap materi lebih kuat, maka dapat dimuat dalam LKPD referensirujukan yang digunakan agar peserta didik dapat membaca lebih jauh tentang materi tersebut.

Tugas-tugas harus ditulis dengan jelas guna mengurangi pertanyaan dari peserta didik terkait hal-hal yang seharusnya peserta didik dapat melakukannya. Contohnya, tugas diskusi. Supaya peserta didik dapat memahami mengenai tugas yang diberikan, judul diskusi harus dimuat secara jelas, seperti didiskusikan dengan siapa, beberapa orang dalam kelompok diskusi, dan berapa lama waktu diskusinya.

d. Memperhatikan Struktur LKPD.

Langkah terakhir dalam penyusunan LKPD ialah memperhatikan struktur LKPD. Struktur LKPD terdiri atas enam macam komponen antara lain, judul, petunjuk belajar peserta didik, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas dan langkah-langkah kerja, dan penilaian. Keenam komponen inti tersebut, harus termuat dalam menyusun LKPD. Apabila salah satu komponennya tidak ada, LKPD pun tidak akan pernah terwujud dan terbentuk. Kalaupun terwujud, itu hanyalah sebuah kumpulan tulisan dan tidak bisa disebut sebagai LKPD (Prastowo, 2015).

Menurut Widodo (2017: 194), sajian LKPD terdiri atas, a) judul, tujuan petunjuk dan soal, b) materi disajikan secara runtut dari mudah ke sulit, c) soal sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan tingkat kesulitan dari sederhana ke sulit, d) mencantumkan petunjuk dalam mengerjakan LKPD, e) terdapat sampul dan daftar isi, f) aktivitas pembelajaran mendorong peserta didik untuk aktif, g) latihan dan soal mencerminkan model pembelajaran yang digunakan, h) latihan dan soal mencerminkan keterampilan penyelesaian masalah.

2.6 Hakikat Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran berbasis *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dipakai pada pembelajaran abad 21. Berikut pemaparan pembelajaran berbasis proyek.

2.6.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL)

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang dipakai dalam pembelajaran abad 21. Pendekatan ini memiliki beberapa model pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran teks salah satunya model *project based learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek. Leksikon kata “proyek” dalam kamus besar bahasa Indonesia bermakna rencana pekerjaan dengan sasaran khusus dan

penyelesaian yang tegas. Kegiatan atau pekerjaan khusus yang dimaksud harus mempunyai penyelesaian yang tegas, maka secara konseptual sebuah proyek harus direncanakan secara matang.

Perencanaan secara matang dalam arti (i) menetapkan masalah inti menjadi pemandu pelaksanaan kegiatan, (ii) menetapkan tahap-tahap yang akan ditempuh dalam menyelesaikan masalah, seperti penetapan bahan yang diperlukan, cara pengolahan bahan, cara mengumpulkan bahan, cara penyajian, hingga tahap jadwal pelaksanaan langkah-langkah tersebut.

Jika konsep proyek dikaitkan dengan proses pembelajaran, maka pembelajaran berbasis *project based learning* (PjBL) merupakan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang bertumpu pada upaya melaksanakan kegiatan atau pekerjaan dengan tujuan khusus dan memiliki waktu penyelesaian yang tegas. Pembelajaran proyek menggunakan kegiatan atau proyek sebagai media. Peserta didik dituntut untuk melakukan pemecahan masalah melalui proyek dengan pengumpulan data/fakta, analisis, menilai, menginterpretasi, hingga melaporkan hasil pemecahan masalah. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik mengawali kegiatan dengan menetapkan pekerjaan yang akan dilaksanakan, kemudian merumuskan masalah utama yang dijadikan pedoman dalam melaksanakan pekerjaan, dan diikuti pemecahan masalah.

Terdapat beberapa syarat yang harus dilalui peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek, yaitu.

1. Peserta didik diminta menentukan topik kegiatan yang akan dilakukan.
2. Peserta didik merumuskan pertanyaan penuntun sebagai proses *inquiry*.
3. Peserta didik menetapkan kerangka kegiatan yang dimulai dari penetapan wujud informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan, sumber informasi dan fakta, metode pengumpulan data, metode dalam menganalisis data, dan wujud penyajian hasil analisis.

4. Peserta didik menciptakan desain proyek berupa usul kegiatan yang memuat topik kegiatan, masalah utama, wujud dan sumber data, metode pengumpulan, analisis, dan penyajian hasil.
5. Peserta didik menetapkan jadwal pelaksanaan tahapan-tahapan kegiatan.
6. Peserta didik melakukan kegiatan yang telah diusulkan.
7. Peserta didik melakukan refleksi terkait tahapan-tahapan kegiatan yang telah dilakukan (Mahsun, 2018).

PjBL dapat pula didefinisikan sebagai sebuah model pembelajaran yang memiliki aktivitas jangka panjang yang melibatkan peserta didik dalam merancang, membuat, serta menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. PjBL memiliki beberapa karakteristik, yaitu.

1. Permasalahan fokus pada penguasaan konsep penting dalam pelajaran.
2. Dalam melakukan investigasi konstruktif pada pembuatan proyek, peserta didik terlibat aktif.
3. Proyek harus realistis.
4. Peserta didik merencanakan proyek (Sani, 2014).

2.6.2 Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL)

***Learning* (PjBL)**

Dalam penerapan pembelajaran *project based learning* (PjBL), terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan antara lain.

1. Penyajian Permasalahan

Permasalahan dimunculkan dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan awal yang diajukan merupakan pertanyaan penting yang dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk terlibat dalam belajar. Permasalahan yang akan dibahas adalah permasalahan dunia nyata yang memerlukan investigasi mendalam. Guru harus memastikan bahwa permasalahan yang diajukan relevan bagi peserta didik agar mereka terlibat secara mental.

2. Membuat Perencanaan

Ketika membahas permasalahan, standar kompetensi yang akan dikaji perlu direncanakan terlebih dahulu oleh guru. Kompetensi yang akan dikaji mencakup konsep esensial yang ada pada kurikulum. Guru harus melibatkan peserta didik dalam bertanya, menciptakan perencanaan, dan melengkapi rencana kegiatan pembuatan proyek/karya. Pada tahapan tersebut, harus melibatkan guru dan peserta didik dalam melakukan curah pendapat yang dapat mendukung inkuiri untuk penyelesaian permasalahan.

3. Menyusun Penjadwalan

Peserta didik harus membuat penjadwalan terkait pelaksanaan proyek yang disepakati bersama guru. Peserta didik mengajukan tahapan pengerjaan proyek dengan menetapkan acuan yang akan dilaporkan pada setiap pertemuan di kelas.

4. Memonitor Pembuatan Proyek

Pada pelaksanaan pekerjaan peserta didik, guru harus memonitori dan memfasilitasi prosesnya, paling sedikit pada dua tahapan yang dilakukan oleh peserta.

5. Melakukan Penilaian

Guru perlu memvariasikan jenis penilaian yang digunakan karena penilaian dilakukan secara autentik. Penilaian proyek adalah kegiatan penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut yaitu, suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, dan penyajian data. Penilaian proyek digunakan sebagai cara mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan melakukan penyelidikan, dan kemampuan menerapkan keterampilan membuat produk atau karya.

6. Evaluasi

Evaluasi diartikan sebagai sarana untuk memberikan kesempatan pada peserta didik dalam melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan baik secara individual maupun kelompok (Sani, 2014).

2.6.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis

Project Based Learning (PjBL)

Model pembelajaran PBL memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut.

1. Menjadikan motivasi peserta didik dalam belajar meningkat dan
2. memberi dorongan kepada mereka untuk melakukan pekerjaan penting.
3. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penyelesaian masalah.
4. Menjadikan peserta didik lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks.
5. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama
6. Memberi dorongan kepada peserta didik dalam mempraktikkan keterampilan berkomunikasi
7. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pengelolaan sumber daya.
8. Memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam pengorganisasian proyek, pengalokasikan waktu, dan pengelolaan sumber daya seperti peralatan atau bahan untuk penyelesaian tugas.
9. Memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik dalam mengembangkan diri sesuai kondisi dunia nyata.
10. Memberikan keterlibatan peserta didik untuk belajar mengumpulkan informasi serta menerapkan pengetahuan tersebut demi menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
11. Menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Selain kelebihan, PBL juga memiliki beberapa kelemahan antara lain.

1. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
2. Memerlukan biaya yang cukup.

3. Memerlukan guru yang cukup terampil dan mau belajar.
4. Memerlukan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
5. Pembelajaran PBL kurang sesuai bagi peserta didik yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan (Sani, 2014).

2.6.4 PBL dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran berbasis *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dipakai pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran berbasis *project based learning* merupakan pembelajaran yang menekankan suatu kegiatan harus memiliki tujuan khusus dan capaiannya direncanakan dalam rentang waktu yang jelas. Teks merupakan bagian penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Teks adalah satuan bahasa yang memiliki struktur berpikir lengkap dengan struktur yang tidak tunggal dan homogen. Realisasi pembelajaran berbasis *project based learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu menghasilkan jenis-jenis teks tertentu sesuai tagihan kurikulum. Dapat diartikan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan ilmiah berbasis *project based learning* (PjBL) menghasilkan berbagai jenis teks sesuai tagihan kurikulum. Terdapat beberapa alasan teks menjadi bahan pembelajaran berbasis proyek, yaitu.

1. Dalam menghasilkan teks, diperlukan data yang akan menjadi isi teks.
2. Data atau informasi harus dapat diidentifikasi wujud, sumber, cara memperoleh, dan cara menganalisisnya.
3. Dalam mengidentifikasi wujud, sumber, cara memperoleh, dan cara menganalisis, diperlukan perencanaan waktu yang tegas.
4. Perencanaan waktu yang tegas juga diperlukan pada pengomunikasian hasil analisis berupa teks tertentu.

Berdasarkan alasan-alasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk

menghasilkan teks yang sesuai tagihan kurikulum diperlukan kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan tertentu dan perencanaan penyelesaian waktu yang tegas.

2.7 Hakikat Keterampilan Menulis Narasi

Sebelum mengembangkan LKPD pembelajaran menulis teks narasi, memerhatikan hal terkait keterampilan menulis teks narasi dirasa penting demi menunjang penelitian. Berikut hakikat keterampilan menulis teks narasi.

2.7.1 Pengertian Narasi

Cerita fantasi yang termuat dalam KD 3.4 dan 4.4 merupakan bagian dari teks narasi. Narasi berasal dari kata bahasa Inggris *narration* yang berarti cerita dan *narrative* yang berarti menceritakan. Narasi dapat dibatasi sebagai bentuk wacana yang menunjuk kepada tindak tanduk yang dijalin dan dirangkainkan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan secara gamblang kepada pembaca peristiwa yang telah terjadi (Keraf, 2007).

Berdasarkan tujuan dan sarannya narasi terbagi menjadi dua, yaitu.

1. Narasi Ekspositoris (Narasi Teknis)

Narasi ekspositoris merupakan narasi yang mengacu pada ketepatan informasi terkait peristiwa yang dideskripsikan. Narasi ekspositoris mula-mula akan membangkitkan pikiran pembaca untuk mengetahui hal yang dikisahkan. Sasaran yang dituju ialah rasio, yaitu berupa perluasan pengetahuan para pembaca seusaai membaca kisah tersebut. Narasi ekspositoris membahas tahap-taap kejadian, rangkaian-rangkaian perbuatan kepada pembaca. Runtun peristiwa yang disajikan dimaksudkan untuk memperluas pengetahuan pembaca, baik disampaikan secara tulis atau lisan.

Narasi ekspositoris bersifat generalisasi, yaitu narasi yang menyampaikan

sebuah proses umum, dapat dilakukan dengan siapa pun , dan dapat dilakukan secara berulang kali. Narasi ini juga bersifat khusus atau khas. Narasi bersifat khusus adalah narasi yang menyajikan peristiwa yang memiliki khas atau hanya sekali terjadi.

2. Narasi Sugestif

Narasi sugestif merupakan narasi yang ingin menciptakan pesan kepada pembaca atau pendengar terkait objek narasi. Narasi sugestif berusaha memberikan maksud lain serta menyajikan pesan tersurat kepada para pembaca. Mula-mula narasi sugestif berkaitan dengan tindakan pada serangkaian peristiwa dalam satu kesatuan waktu sama halnya dengan narasi ekspositoris. Akan tetapi, tujuan utama narasi sugestif bukan memperluas pengetahuan pembaca melainkan memberi makna atas suatu kejadian sebagai sebuah pengalaman. Narasi sugestif adalah suatu runtunan peristiwa atau kejadian yang disajikan dengan beberapa macam untuk membangkitkan daya khayal atau imajinasi para pembaca. Contoh ekstrim narasi sugestif adalah cerita dongeng (Keraf, 2007).

Berdasarkan dua jenis narasi tersebut, materi cerita fantasi yang terkandung dalam KD 3.4 dan 4.4 merupakan bagian dari teks narasi sugestif. Cerita fantasi mengandung unsur daya khayal yang bertentangan dengan logika, tetapi memberikan makna tersurat kepada pembaca. Makna tersurat yang termuat dalam runtun peristiwa dapat memberikan perasaan tertentu kepada pembaca.

2.7.2 Hakikat Keterampilan Menulis Narasi

Keterampilan menulis teks narasi memiliki beberapa pembahasan yang perlu diperhatikan antara lain sebagai berikut.

2.7.2.1 Hakikat Menulis

Menulis merupakan salah satu kegiatan menarik dan unik. Kegiatan menulis menekan pada adanya proses dan hasil yang membutuhkan jangka waktu untuk menyelesaikannya. Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan

berbahasa. Kegiatan menulis menghendaki penguasaan unsur kebahasaan yang mnyangkut; tata bahasa, ejaan dan tanda baca, serta penelitian gagasan kedalam bahasa yang tepat, teratur dan lengkap agar komunikasi lewat lambang tulis dapat dipahami sebagaimana yang diharapkan (Mardiyah, 2016).

Keterampilan menulis secara bahasa terbagi atas kata keterampilan keterampilan dan kata menulis. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), keterampilan berasal dari kata “terampil” yang bermakna cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan. Menurut Muhibbin Syah (dalam Arvianta, 2013) keterampilan merupakan aktivitas yang memiliki hubungan dengan syaraf dan otot-otot yang terlihatdalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, olah raga, dan sebagainya serta keterampilan tersebut memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang penuh.

Semi dalam (Mardiyah, 2016) berpendapat bahwa tulisan atau karangan dapat berbentuk: (1) narasi, (2) lukisan atau deskripsi, (3) paparan atau eksposisi, dan (4) argumentasi. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), menulis diartikan dengan membuat huruf (angka dan sebagainya) dengan pena (pensil, kapur, dan lainnya) atau melahirkan pikiran dan perasaan (seperti mengarang dan membuat surat dengan tulisan).

Menulis menurut Suparno dan Mohamad Yunus (dalam Avrianta, 2013) suatu aktivitas berkomunikasi dengan menyampaikan sebuah pesan melalui media bahasa tulis. Menururt Tarigan (dalam Avrianta, 2013) menulis adalah kegiatan melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga lambang-lambang grafik tersebut dapat dibaca oleh orang lain.

2.7.2.2 Tujuan dan Fungsi

Menulis merupakan alat komunikasi tidak langsung dengan media tulisan. Menurut Tarigan (2008) menulis memiliki fungsi utama pada pendidikan, yaitu

memudahkan para pelajar untuk berpikir kritis. Menulis juga memberikan kemudahan untuk merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tangkap atau persepsi, memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, menyusun urutan bagi pengalaman. Tulisan membantu seseorang menjelaskan pikiran-pikiran yang belum tersampaikan. Selain memiliki tujuan, menulis juga memiliki beberapa tujuan antara lain.

1. Tulisan yang memiliki tujuan menginformasikan atau mengajarkan disebut wacana informatif (*informative discourse*).
2. Tulisan yang memiliki tujuan meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*).
3. Tulisan yang memiliki tujuan menhibur atau mengandung tujuan estetik disebut tulisan *literer* (wacana kesastraan atau *literary discourse*).
4. Tulisan yang memiliki tujuan mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*) (Tarigan, 2008).

2.7.3 Menulis Teks Narasi

Menulis merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak secara tatap muka. Menurut Avrianta (2013) keterampilan menulis narasi merupakan bentuk keahlian seseorang dalam menyampaikan pikirang atau gagasan berupa cerita fiksi maupun kenyataan secara sistematis melalui media bahasa tulis yang sesuai mencakup unsur-unsur narasi di dalamnya.

Terdapat beberapa langkah-langkah dalam menulis teks narasi,yaitu.

1. Mencari dan menentukan terlebih dulu tema serta amanat yang ingin disampaikan pada teks yang akan dituli.
2. Menentukan sasaran pembaca.
3. Membuat rancangan terkait peristiwa utama dalam bentuk alur yang disesuaikan pada skema yang ingin ditampilkan.
4. Merangkai urutan peristiwa utama menjadi beberapa bagian, yaitu pembukaan, perkembangan, dan akhir cerita.

5. Membuat rincian dan penjelasan terkait kejadian-kejadian utama secara mendetail untuk dijadikan sebagai pendukung cerita.
6. Menyusun skema tokoh, watak, alur, latar, dan sudut pandang.
7. Memerhatikan aturan tanda baca setiap kalimat yang ada di dalam cerita (Kemendikbud, 2018).

2.8 Pengertian Desain Produk

Kata desain diartikan sebagai sebuah perancangan, rencana atau gagasan. Pengertian seperti ini tidak sepenuhnya salah tetapi juga tidak sepenuhnya benar. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia desain ialah sepadan dengan kata perancangan. Namun demikian, kata merancang/rancang atau rancang bangun yang sering disepadankan dengan kata desain ini nampaknya belum dapat mengartikan desain secara lebih luas. Kata “Desain” yang sebenarnya merupakan kata baru yang merupakan kata serapan dari kata *design* (bahasa Inggris). Desain tidak semata-mata rancangan diatas kertas, tetapi juga proses secara keseluruhan sampai karya tersebut terwujud dan memiliki nilai. Desain memang tidak berhenti diatas kertas, tetapi merupakan aktivitas praktis yang meliputi juga unsur-unsur ekonomi, social, teknologi dan budaya dalam berbagai dinamikanya.

Desain yang baik hanya diatas berhenti diatas kertas, tetapi erupakan aktivitas praktis yang meliputi juga unsure-unsur ekonomi, social, teknologi dan budaya dalam berbagai dinamikanya. Desain yang baik hanya diatas kertas saja hanya akan terjerumus semata-mata sebagai kebudayaan konsep belaka. Penerimaan masyarakat tersebut kepada suatu desain haruslah kritis karena tanpa unsur tersebut tidak akan terjadi pertumbuhan desain yang sehat (Muhajir, 2010).

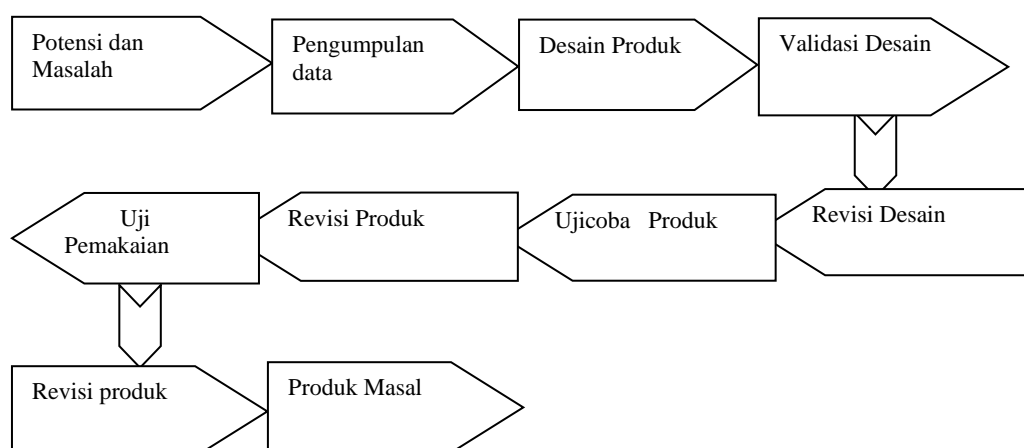
III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian dan pengembangan. Produk yang akan dikembangkan adalah LKPD pembelajaran menulis teks narasi berbasis *project based learning* untuk peserta didik kelas VII MTs. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya. Metode ini bersifat analisis kebutuhan dan uji keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas (Sugiyono, 2017). Menurut Brog dan Gall (dalam Hamzah, 2017) penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan serta memvalidasi produk yang telah ada atau mengembangkan produk baru.

3.2 Prosedur Pengembangan

Terdapat beberapa pendapat ahli terkait prosedur penelitian dan pengembangan. Penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan berdasarkan pendapat Sugiyono. Menurut Sugiyono (2017) terdapat sepuluh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi desain, uji pemakaian, revisi produk dan produksi masa.



Sumber: Sugiyono (2017).

Peneliti tidak melakukan semua tahapan, akan tetapi hanya melakukan lima tahapan saja. Hal tersebut dikarenakan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini ialah pengembangan desain produk. Lima tahapan yang dilakukan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

3.2.1 Potensi dan masalah

Potensi masalah merupakan langkah pencarian informasi terkait masalah yang muncul sehingga mempunyai potensi untuk melakukan penelitian demi memecahkan masalah tersebut. Dalam tahapan ini, peneliti melakukan observasi dan analisis kebutuhan di MTs Almuhsin. Observasi dilakukan dengan melakukan wawancara guru bahasa Indonesia di MTs Almuhsin Metro terkait keadaan sekolah, bahan ajar yang digunakan, kendala dalam pembelajaran di kelas, kebutuhan mengajar, keadaan peserta didik, dan lainnya. Kegiatan observasi bertujuan untuk mendapatkan deskripsi kondisi pembelajaran, kegiatan guru dalam metode/teknik pembelajaran, menggunakan dan memanfaatkan bahan ajar, menggunakan media pembelajaran, mengevaluasi pembelajaran, dan sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi didapati bahwa memasuki masa pandemi Covid-19 pembelajaran di MTs Almuhsin dilakukan secara daring. Guru bahasa Indonesia

telah menggunakan LKPD dalam pembelajaran. Akan tetapi, LKPD yang digunakan belum memuat model pembelajaran sebagai acuan kegiatan pembelajaran. LKPD masih berbentuk cetak dan memuat materi satu semester, sehingga materi terkait teks narasi hanya sedikit. Guru belum memiliki bahan ajar yang dapat di akses secara online serta dapat mendukung pembelajaran teks narasi secara daring. Hasil observasi telah termuat dalam bagian latar belakang penelitian.

3.2.2 Pengumpulan Data

Tahapan yang dilakukan setelah proses pengumpulan informasi ialah pengumpulan data. Pengumpulan data berfungsi sebagai penguat data pada saat melakukan sebuah penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan mengkaji penelitian-penelitian terdahulu terkait pengembangan bahan ajar, buku yang berkaitan dengan bahan ajar, jurnal, skripsi, tesis, LKPD, silabus dan materi kelas VII SMP pada KD 3.4, yaitu menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar dan KD 4.4, yaitu menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

3.2.3 Desain produk

Desain produk merupakan rancangan atau rencana yang dilakukan sebelum pembuatan suatu produk. Desain produk yang dilakukan pada penelitian ini berupa menyusun rancangan atau rencana awal terkait LKPD yang dikembangkan. Berikut tahapan penyusunan desain produk.

1. Pembuatan Kisi-kisi Instrument Penelitian

Kisi-kisi instrumen penelitian harus disesuaikan dengan kategori masing-masing penilaian seperti penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan.

2. Pembuatan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah lembar observasi, wawancara

dan lembar validasi. Lembar observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui respon dan tanggapan guru mengenai pengembangan LKPD eletrnonik pembelajaran menulis teks narasi berbasis *project based learning*. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kalayakan desain LKPD pembelajaran menulis teks narasi berbasis proyek (*project based learning*) berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

3.2.4 Perancangan Desain Produk

Pada kegiatan perancangan desain produk LKPD terdapat tahapan sebagai berikut.

1. Analisis kurikulum. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui materi yang tepat dalam mengembangkan bahan ajar LKPD.
2. Menyusun peta kebutuhan LKPD. Peta kebutuhan dibentuk berdasarkan hasil analisis kurikulum dan selanjutnya dijadikan sebagai panduan penyusunan LKPD .
3. Menentukan judul LKPD. Judul LKPD ditentukan dan disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar atau materi pokok serta pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum.
4. Pembuatan desain LKPD. Pada pembuatan desain LKPD terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh, yaitu.
 - a. Merumuskan kompetensi dasar yang berasal dari kurikulum.
 - b. Menyusun materi. Materi LKPD harus sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Materi LKPD terdiri atas informasi pendukung dan latihan soal individu atau kelompok.
 - c. Memperhatikan struktur LKPD. Dalam penyusunan LKPD terdapat enam struktur LKPD yang harus termuat, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, langkah-langkah kerja, tugas-tugas dan penilaian.

3.2.5 Validasi Desain

Validasi merupakan kegiatan pengesahan atau pengujian kebenaran dan

ketepatan alat yang telah didesain. Desain LKPD yang telah dibuat akan memasuki tahap validasi produk divalidasi. Validasi produk akan dilakukan oleh validator. Validator berperan menilai serta memberi masukan terhadap desain LKPD yang telah dibuat.

Orang yang peran sebagai validator antara lain para pakar atau ahli seperti dosen, guru, dan lainnya. Penilaian yang dilakukan validator dalam menilai desain LKPD mencakup penilaian terhadap empat aspek kelayakan bahan ajar, yaitu aspek isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafikan. Empat unsur kelayakan tersebut, menjadi tolak ukur untuk mengecek apakah LKPD telah memenuhi standar nasional atau belum dan layak digunakan atau tidak.

3.2.6 Revisi Desain Produk

Produk LKPD yang telah melalui tahap validasi oleh pakar atau ahli, maka selanjutnya akan memasuki tahap revisi. Revisi desain merupakan langkah perbaikan produk sesuai dengan hasil validitas berupa komentar atau masukan terhadap kelemahan yang perlu diperbaiki. Revisi desain berfungsi sebagai perbaikan produk sebelum produk tersebut diuji coba.

3.3 Data dan Sumber Data Pengembangan Produk

Dalam pengembangan produk LKPD terdapat data dan sumber data, berikut penjelasan terkait data dan sumber data.

3.3.1 Data

Data merupakan sebuah keterangan berupa fakta atau angka yang diperoleh dari hasil observasi, serta dijadikan informasi yang akan diolah lebih lanjut. Pada penelitian pengembangan ini diperoleh data kualitatif. Data kualitatif penelitian ini dihasilkan dari kritik, komentar, saran, koreksi, dan penilaian dari para pakar atau ahli terhadap produk LKPD yang dihasilkan oleh peneliti. Kemudian, data

kualitatif juga diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru, serta jawaban instrumen angket yang peneliti berikan kepada para ahli atau pakar.

3.3.2 Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah ahli atau pakar, dan guru.

3.4 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa observasi, wawancara, dan angket (kuesioner). Penilaian terkait kelayakan LKPD pembelajaran menulis teks narasi berbasis *project based learning* menggunakan angket validasi. Angket ditujukan kepada validator, yaitu ahli media dan ahli materi.

Instrumen yang penelitian digunakan untuk menilai kelayakan LKPD pembelajaran Menulis Teks Narasi Berbasis *project based learning* (*Project Based Learning*) berupa kuesioner atau angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Skal Likert* untuk mengetahui penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan LKPD pembelajaran Menulis Teks Narasi. *Skala Likert* merupakan angket yang menggunakan 4 kategori penilaian.

Penilaian LKPD dilakukan terhadap 4 aspek kelayakan, yaitu aspek kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan. Menurut Sugiyono (2017) Instrumen penelitian berupa skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau *checklist*. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berbentuk *checklist* (V) pada kolom yang disediakan. Selain melakukan penilaian, validator ahli atau pakar juga memberikan komentar dan saran perbaikan terhadap desain LKPD yang telah dibuat sehingga layak digunakan.

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai				Catatan
			1	2	3	4	
1	Isi/ Materi	1. Kesesuaian uraian materi dengan KI dan KD					
		2. Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik					
		3. Kelengkapan materi					
		4. Kejelasan perumusan aktifitas peserta didik					
		5. Kebenaran Subtansi materi					
		6. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
		7. Kualitas bentuk evaluasi					
2	Penyajian	1. Sesuai dengan sistematika penyajian					
		2. Berpusat pada peserta didik					
		3. Keruntutan penyajian					
		4. Mengembangkan keterampilan proses					
3	Kesesuaian penerapan model pembelajaran berbasis	1. Kesesuaian penerapan sintak pertanyaan mendasar					

proyek	2. Kesesuaian penerapan sintak pengerjaan proyek					
	3. Kesesuaian sintak penyusunan jadwal aktivitas					
	4. Kesesuaian penerapan sintak monitoring					
	5. Kesesuaian penerapan sintak penilaian terhadap produk yang dihasilkan					
	6. Kesesuaian penerapan sintak evaluasi					

(Sumber: Riduwan & Sunarto dalam Pratiwi, 2009)

Keterangan :

- Nilai 1 : Tidak Baik
- Nilai 2 : Kurang Baik
- Nilai 3 : Baik
- Nilai 4 : Sangat Baik

Tabel yang telah dipaparkan merupakan instrumen penilaian desain produk LKPD oleh validator ahli materi. Keterangan nilai yang tertera, yaitu nilai 1 dengan produk berkriteria tidak baik, nilai 2 dengan produk kurang baik, nilai 3 dengan produk berkriteria baik, dan nilai 4 dengan produk berkriteria sangat baik. Aspek yang menjadi indikator validasi antara lain, isi/materi, penyajian, dan kesesuaian penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nilai				Catatan
			1	2	3	4	
1	Kebergunaan	1. Mempermudah proses pembelajaran					
		2. Fleksibilitas penggunaan					
2	Kualitas desain tampilan atau gambar	1. Daya tarik gambar					
		2. Kesesuaian gambar dengan materi					
		3. Kesesuaian kombinasi warna					
		4. Kesesuaian tata letak					
		5. Desain kulit buku					
3	Kebahasaan	1. Keterbacaan penyampaian pesan					
		2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual					
		3. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia					

		4. Kesesuaian huruf					
4	Kualitas pengelolaan LKPD	1. Keserasian penyajian tata letak					
		2. Kualitas materi					
		3. Kejelasan materi					
		4. LKPD mudah dan aman digunakan					

(Sumber: Riduwan & Sunarto dalam Pratiwi, 2009)

Keterangan :

- Nilai 1 : Tidak Baik
- Nilai 2 : Kurang Baik
- Nilai 3 : Baik
- Nilai 4 : Sangat Baik

Tabel yang telah dipaparkan merupakan instrumen penilaian desain produk LKPD oleh validator ahli media. Keterangan nilai yang tertera, yaitu nilai 1 dengan produk berkriteria tidak baik, nilai 2 dengan produk kurang baik, nilai 3 dengan produk berkriteria baik, dan nilai 4 dengan produk berkriteria sangat baik. Aspek yang menjadi indikator validasi antara lain, kebergunaan, kualitas desain tampilan atau gambar, kebahasaan, Kualitas pengelolaan LKPD.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan terbagi menjadi tiga, yaitu teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik angket. Berikut pemaparan masing-masing teknik pengumpulan data.

3.5.1 Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengambilan data dengan cara mengamati

langsung keadaan atau situasi dari subjek penelitian. Observasi mampu menjelaskan dan menggambarkan secara luas dan rinci tentang masalah yang dihadapi. Peneliti melakukan observasi pada penelitian ini berfungsi untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

3.5.2 Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada subjek penelitian. Pada penelitian ini wawancara dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang ada di dalam materi pembelajaran menulis teks narasi di kelas VII MTs. Wawancara juga diajukan untuk merevisi kelayakan desain produk yang dihasilkan. Berikut ini tabel wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia di MTs Almuhsin Metro.

Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1.	Apakah di MTs Almuhsin Metro sudah menggunakan kurikulum 2013, Bu?	
2.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII MTs sudah menggunakan model pembelajaran abad 21, Bu?	
3.	Apakah Ibu mengalami kesulitan pada saat melakukan pembelajaran teks narasi secara daring?	
4.	Apakah bahan ajar yang digunakan Ibu pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII khususnya pada materi teks narasi, Bu?	

5.	Apakah bahan ajar yang Ibu gunakan terdapat kekurangan atau kendala?	
6.	Apakah bahan ajar yang Ibu gunakan sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran ?	
7.	Apakah bahan ajar yang Ibu gunakan memudahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran teks narasi?	
8.	Apakah bahan ajar yang Ibu gunakan memuat model pembelajaran?	
9.	Apakah bahan ajar yang Ibu gunakan dapat menarik minat belajar peserta didik?	

3.5.3 Angket (Kuisisioner)

Kuisisioner merupakan suatu teknik pengumpulan data melalui pemberian beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait topik yang akan diteliti (Hamzah, 2017). Penyebaran angket pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan respon terkait kelayakan desain LKPD yang dikembangkan. Angket diberikan kepada dosen FKIP Universitas Lampung dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII MTs Almuhsin Metro. Penelitian ini menggunakan angket validasi berupa indikator kelayakan yang ditujukan kepada validator ahli media dan materi untuk menilai kelayakan desain LKPD .

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan mengolah data yang telah diperoleh dari hasil observasi menjadi sebuah informasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data secara deskriptif. Dalam menganalisis data pada penelitian pengembangan LKPD, terdapat indikator yang menjadi acuan. Indikator yang dipakai sebagai acuan mengikuti empat kelayakan bahan ajar. Berdasarkan BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) bahan ajar harus memenuhi empat kelayakan diantaranya, 1) kelayakan isi, 2) kelayakan

penyajian, 3) kelayakan kebahasaan, 4) kelayakan kegrafikan (Agustina : 2016).

Berikut pemaparan indikator pengembangan LKPD pembelajaran menulis teks narasi berbasis *project based learning* yang telah dirangkum mengikuti dengan acuan empat kelayakan.

Tabel 3.4 Indikator Pengembangan LKPD Pembelajaran Menulis Narasi Berbasis *project based learning* (PjBL)

No	Indikator	Sub Indikator	Deskriptor
1	Kelayakan isi/materi	Kesesuaian uraian materi dengan KI dan KD	Materi disajikan sesuai aspek ruang lingkup yang mendukung tercapainya dengan KI dan KD dalam kurikulum dan mata pelajaran bersangkutan.
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	Materi yang dimuat sesuai dengan kebutuhan KI dan KD serta kesuaian dengan kebutuhan pembelajaran.
		Kelengkapan materi	Materi yang tersaji pada buku teks minimal memuat semua materi pokok bahasan
		Kejelasan perumusan aktifitas peserta didik	Materi yang tersaji dalam LKPD harus akurat dan tidak terdapat miskonsepsi.
		Kebenaran substansi materi	Materi yang disajikan pada LKPD dapat dipertanggungjawabkan
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Penyajian konsep, definisi, prinsip, prosedur, contoh-contoh, dan pelatihan yang termuat dalam LKPD sesuai dengan

			materi pokok mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
		Kualitas bentuk evaluasi	Materi pada LKPD yang memuat uraian atau soal pengayaan memiliki kualitas yang baik.
2	Kelayakan penyajian	Sesuai dengan sistematika penyajian	Setiap bab dalam LKPD minimal memuat penumbuh motivasi, pendahuluan dan isi. Penumbuh motivasi dapat dimuat dalam bentuk gambar, ilustrasi, foto, susunan kalimat atau contoh penerapan.
		Berpusat pada peserta didik	Pembahasan dan penyajian dalam LKPD bersifat interaktif serta partisipatif sehingga menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar mandiri.
		Mengembangkan keterampilan proses	Pembahasan dan penyajian dalam LKPD menekan pada keterampilan proses berfikir dan psikomotorik.
		Keruntutan penyajian	Penyajian pada LKPD harus mengikuti alur berfikir induktif atau deduktif.
3	Kelayakan kegrafikan	Kebergunaan	Komponen LKPD layak dipergunakan sehingga mampu membantu peserta didik dan guru dalam menunjang pembelajaran.
		Kualitas desain tampilan atau gambar	Penampilan komponen-komponen pada desain tampilan buku dan isi

			buku proporsional, konsisten dan seirama.
		Kualitas pengelolaan LKPD	Pengaturan penempatan tata letak, ilustrasi, gambar, dan tipografi disajikan secara proporsional.
		Kesesuaian huruf	Huruf yang digunakan tidak mengandung banyak jenis huruf, jenis huruf sesuai dengan materi isi, jejang judul jelas, konsisten dan proporsional.
4	Kelayakan kebahasaan	Keterbacaan penyampaian pesan;	Pesan dalam LKPD disajikan menarik, jelas, tepat dan tidak salah sasaran, dan menggunakan kalimat efektif.
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual;	Bahasa yang digunakan dalam LKPD sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik.
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia;	Kata atau kalimat yang tersaji dalam LKPD mengikuti panduan PUEBI.

(Sumber: Riduwan & Sunarto dalam Pratiwi, 2009)

Tahapan analisis data yang dilakukan sebagai berikut.

1. Analisis yang dilakukan diawali dengan analisis data sebelum peneliti memasuki lapangan. Hasil angket wawancara guru dianalisis untuk mengetahui gambaran kebutuhan di lapangan. Hasil analisis studi pendahuluan tersebut menentukan fokus penelitian serta mendukung penelitian latar belakang dan pokok kebutuhan produk yang dikembangkan.
2. Desain produk diuji kelayakannya melalui data kesesuaian isi dan desain produk oleh ahli materi dan ahli media. Tujuannya untuk mengetahui kelayakan desain produk. Instrumen validasi ahli memiliki empat pilihan

jawaban yang sesuai pertanyaan, yaitu “sangat baik” dengan skor 4, “baik” dengan skor 3, “kurang baik” dengan skor 2, dan “tidak baik” dengan skor 1. Revisi dilakukan pada konten yang diberi pilihan pada jawaban “kurang baik” dan “tidak baik”.

Pada instrumen validasi terdapat kolom komentar atau saran perbaikan sehingga para penguji dapat memberikan saran atau komentar secara khusus terhadap desain produk. Saran atau komentar tersebut kemudian dapat dijadikan acuan dalam penyempurnaan desain produk LKPD.

Menurut Sugiyono (2017) berikut ini merupakan aturan pemberian skor untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi.

Tabel 3.5 Aturan Pemberian Skor untuk Ahli Materi dan Ahli Media

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	4
B (Baik)	3
C (Cukup)	2
K (Kurang)	1

Setelah data terkumpul, kemudian skor rata-rata setiap aspek kriteria yang dinilai dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sudjana dalam Pratiwi, 2017).

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata

n = jumlah penilaian

$\sum X$ = jumlah skor

Setelah skor rata-rata seluruh kriteria penilaian dihitung, kemudian diubah kedalam hasil persentase/proporsi. Skor persentase didapatkan dengan caramenghitung rata-rata jawaban berdasarkan instrumen penilaian menurut ahlimateri, ahli media, dan guru bahasa Indonesia. Berikut ini rumus menghitung persentase kelayakan bahan ajar.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor dari hasil penghitungan tersebut akan menunjukkan tingkat kelayakan penelitian pengembangan LKPD pembelajaran Menulis Teks narasi Berbasis project based learning(*Project Based Learning*)” dari ahli media dan ahli materi. Hasil persentase skor tersebut kemudian diubah ke dalam data kualitatif dengan menggunakan interpretasi skor menurut Riduwan & Sunarto (dalam Pratiwi, 2017) yang telah dimodifikasi.

Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Kelayakan

No.	Rentang Skor	Kriteria
1.	21%— 40%	Kurang Layak
2.	41%— 60%	Cukup Layak
3.	61— 80%	Layak
4.	81%— 100%	Sangat Layak

(Sumber: Riduwan & Sunarto dalam Pratiwi, 2009)

3.7 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Almuhsin Metro. Pemilihan sekolah berkaitan dengan efisiensi tenaga, biaya, dan waktu.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan LKPD pembelajaran menulis teks narasi berbasis *project based learning* untuk peserta didik kelas VII MTs yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian bahwa LKPD pembelajaran menulis teks narasi berbasis *project based learning* dikembangkan memakai aplikasi *Canva*. Pengembangan LKPD menggunakan teori Borg & Gall. Langkah-langkah menulis LKPD, yaitu merumuskan kompetensi dasar, menentukan alat penilaian, menyusun materi, dan memperhatikan struktur LKPD. Selanjutnya, tahapan penelitian pengembangan terdiri atas lima tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain produk.
2. Desain produk LKPD menulis teks narasi berbasis *project based learning* memperoleh hasil penilaian validasi ahli materi dengan jumlah skor 57, rata-rata persentase 3,35, rerata persentase 83,8% atau sangat layak dan hasil penilaian validasi ahli media jumlah skor 54, rata-rata persentase 3,6, dan rerata persentase 90% atau sangat layak. Dengan demikian, desain produk LKPD menulis teks narasi berbasis proyek dinilai sangat layak digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan simpulan di atas, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia SMP/ MTs, agar dapat memanfaatkan LKPD menulis teks narasi berbasis *project based learning* yang

telah dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia dan membuat LKPD pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi *canva*.

2. Bagi peneliti yang ingin melaksanakan penelitian mengenai pengembangan LKPD pembelajaran agar menggunakan KD, materi dan model pembelajaran yang berbeda untuk memperkaya khazanah penelitian. Dalam penyusunan LKPD, disarankan menggunakan aplikasi *Canva* atau aplikasi desain grafis lainnya. Selain itu, dapat menambahkan tampilan yang lebih menarik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan menyusun LKPD dalam bentuk elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, M. Taufik Aditia dan Novianti Muspiroh. 2013. *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Sains, Lingkungan, Teknologi, Masyarakat Dan Islam (Salingtemasis) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Ekosistem Kelas X Di SMA NU (Nadhatul Ulama) Lemahabang Kabupaten Cirebon*. Vol. 2 (2) : 7.
<http://portalgaruda.fti.unissula.ac.id/dex.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=447194>. Diakses pada 8 febuari 2021.
- Agustina, Aryanti. 2018. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Menerapkan Penggunaan Bahan Ajar di SMA Negeri 3 Ogan Komering Ulu*.Vol.3 (1):18.(<http://ejournal.iainbukittinggi.ac.id/index.php/educative/article/download/563/pdf>). Diakses pada 3 Januari 2021.
- Agustina, Eka Sofia. 2017. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013*.Vol. 18 (1) : 86.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/aksara/article/download/13585/9818>. Diakses pada 5 November 2021.
- Agustina, Eka Sofia, dkk. 2016. *Pola Penyajian Kegiatan Pembelajaran Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Media Akademi: Yogyakarta.
- Anam, Khoirul. 2017. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andi, Prastowo. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- .

- Arvianta, Dwi Prasetya. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP). 2018. *Sistem Pendidikan Nasional Berbasis Standar (Standard Based National Education System) Pendidikan Berbasis Standar: Reflektif dan Prospektif*. Jakarta: BNSP.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Litertasi Nusantara.
- Handarini, Ika Oktavia. 2020. *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. Vol. 8 (3): 496-503. Journal of Office Administration Education (JPAP) (unesa.ac.id). Diakses pada 5 September 2021.
- Jowita, Vonny Nevia. 2017. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 3 Lingkungan Sehat Di Kelas V Sd Negeri 55/I Sridadi*. Jambi :Universitas Jambi.
- Kemendikbud. 2018. *Teks Narasi dan Literasi Buku Fiksi-Nonfiksi (Cas dari Cerita dan Buku)*. Kalimantan Selatan: Dikmas Kalsel.
- Keraf, Gorys. 2007. *Argumentasi Dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Kusumam, Aliangga, dkk. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Vol. 23 (1) :30.
<https://www.readcube.com/articles/10.21831%2Fjptk.v23i1.9352>.
Diakses pada 3 Februari 2021.

- Latifah, Miqro Fajari. 2021. *Efektifitas LKPD sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan*. Vol. 4 (1): 25-30. <http://www.jppipa.unram.ac.id/>. Diakses pada 15 September 2021.
- Mahsun.2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks*. Depok: Raja Grafindo Pustaka.
- Mardiyah.2016. *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Melalui Kemampuan Mengembangkan Struktur Paragraf*.Vol. 3 (2): 1-22..<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1188>. Diakses pada 1 September 2021.
- Much, Hieronimus T.K. Very. 2017. *MeningkatkanKemampuan Menulisan Narasi Melelui Pendekatan Kontekstual Dengan Inspirator Lingkungan Sekolah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sano Nggoang, Manggarai Barat Tahun Pelajaran 2016/2017*. Vol. 3 (1): 303.<http://download.garuda.ristekdikti.go.id/>. Diakses pada 20 Maret 2021.
- Muqodas, Rizal Zaenal, dkk. 2015. *Desain Dan Pembuatan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Sainifik Pada Mata Pelajaran Sistem Dan Instalasi Refrigerasi* .Vol. 2 (1) : 108.
- Pratiwi,Candra.2017. *Pengembangan Lkpd Menulis TeksPidatoBerbasis Inkuiri TerbimbingUntuk Siswa SMP Kelas IX*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Puspitasari, Eka Harum, dkk. 2014. *Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Dengan Bahasa Sendiri Melalui Media Film Dongeng Pada Peserta Didik Kelas VII B MTs Mu'allimin Malebo Temanggung* . Vol. 3(1) : 2. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/4003>. Diakses pada6 febuari 2021.Pukul 21.25 WIB.

- Putri, Hendrasti Kartika, dkk. 2016. *Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Disertai Teknik Peta Konsep Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA*. Vol.4 (4) 322
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/download/3084/2482> Diakses pada 25 Maret 2021. Pukul 17.15 WIB.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, Rahmi Maiyunda, dkk. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Aktivitas Matematika Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Bengkulu*. Vol. 3 (1) : 34.
(<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/JPPMS/article/view/5301>)
- Setiawan, Agung dan Iin Wariin B. 2017. *Desain Bahan Ajar Yang Berorientasi Pada Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Untuk Capaian Pembelajaran Pada Ranah Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon*. Vol. 5, No.01. <https://www.researchgate.net/publication/331436575>. Diakses pada 3 Januari 2021. Pukul 16. 35 WIB.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I Made dan Ida Ayu Wayan Puniawati. 2020. *Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Dalam Teaching Learning Cycles (TLC) Model (Refleksi Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Program Penempatan Dosen Di Sekolah (PDS))*. Vol. 5 (1) : 19-20.
<http://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/101>. Diakses pada 5 April 2021.
- Tarigan, Guntur Henry. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>