

**PENGEMBANGAN E-LKPD TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT!
PESERTA DIDIK SMA/MA KELAS X**

(Tesis)

Oleh

MAUDY SUKMA DHINI



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN E-LKPD TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *KAHOOT!* PESERTA DIDIK SMA/MA KELAS X

**Oleh
MAUDY SUKMA DHINI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Bagi Peserta Didik SMA/MA Kelas X. Penelitian ini menghasilkan E-LKPD Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Kahoot!*, mendeskripsikan kelayakan produk E-LKPD, dan menguji efektivitas E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning* bagi peserta didik SMA kelas X.

Metode penelitian yang digunakan, yaitu ADDIE yang terdiri atas analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Terbanggi Besar dan MAN 1 Lampung Timur. Sumber data penelitian berupa E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning*. Data penelitian berupa hasil penilaian oleh ahli materi/bahasa, ahli media, praktisi, serta hasil uji coba produk dan efektivitas kepada peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, angket, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan (1) E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning* berhasil dikembangkan, (2) E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dengan persentase penilaian oleh ahli materi/bahasa sebesar 80%, ahli media sebesar 83,3%, dan praktisi sebesar 92,5%, (3) E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan efektif berdasarkan pada perbandingan *pretest*, *posttest*, dan *N-gain* dari penggunaan E-LKPD untuk pembelajaran teks laporan hasil observasi 0.73 pada SMA N 1 Terbanggi Besar dan 0.74 pada MAN 1 Lampung Timur.

Kata kunci: e-lkpd, teks laporan hasil observasi, pembelajaran masalah

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF E-LKPD OF OBSERVATION RESULTS REPORT TEXT BASED ON PROBLEM BASED LEARNING USING THE KAHOOT FOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN GRADE X

**By
MAUDY SUKMA DHINI**

The purpose of this research is to develop an E-LKPD Of Observation Report Results Text Based on Problem Based Learning Using the Kahoot Application for High School Students in grade X. This research produced an E-LKPD of Observation Result Report Text Based on Problem Based Learning Using the Kahoot, described the feasibility of the E-LKPD product, and tested the effectiveness of the E-LKPD of the observation result report text based on problem-based learning for high school students in grade X.

The research method used, namely ADDIE, consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research is carried out at SMA N 1 Terbanggi Besar and MAN 1 Lampung Timur. The source of research data is in the form of E-LKPD of observation reports text based on problem-based learning. Research data is in the form of assessment results by language experts, media experts, practitioners, as well as the results of product trials and effectiveness to students. Data collection techniques are carried out by interview, observation, questionnaire, and test.

The results of the research shows that (1) the E-LKPD of observation results text based on problem-based learning is successfully developed, (2) the E-LKPD developed is declared very feasible with an assessment percentage by language experts of 80%, media experts of 83.3%, and practitioners of 92.5%, (3) the E-LKPD developed is declared effective based on the comparison of pretests, post-tests, and N-gain from the use of E-LKPD for learning the text of observation reports of 0.73 in SMA N 1 Terbanggi Besar and 0.74 at MAN 1 Lampung Timur.

Keywords: e-lkpd, observation reports text, problem-based learning

**PENGEMBANGAN E-LKPD TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT!
PESERTA DIDIK SMA/MA KELAS X**

Oleh

Maudy Sukma Dhini

(Tesis)

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

pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN E-LKPD TEKS LAPORAN
HASIL OBSERVASI BERBASIS *PROBLEM BASED
LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *KAHOOT!*
PESERTA DIDIK SMA/MA KELAS X**

Nama Mahasiswa

: **Maudy Sukma Dhini**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2323041006

Jurusan/Fakultas

: Pendidikan Bahasa dan Seni/Kependidikan dan Ilmu
Pendidikan

Program Studi

: Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dr. Munaris, M.Pd.
NIP 197008072005011001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP. 197003181994032002

Ketua Program Studi Magister

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Siti Samhati, M. Pd.
NIP. 196208291988032001

MENGESAHKAN

Tim Penguji

Ketua : Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Munaris, M.Pd.

Anggota Penguji : I. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.

II. Dr. Siti Samhati, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan,

Direktur Pascasarjana,

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 196403261989021001

Tanggal Lulus Ujian: 24 Februari 2025

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, Saya bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Maudy Sukma Dhini
NPM : 2323041006
Judul Tesis : Pengembangan E-LKPD Teks Laporan Hasil
Observasi Berbasis *Problem Based Learning*
Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Peserta
Didik SMA/MA Kelas X
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan bimbingan akademik dan narasumber di organisasi tempat riset;
2. Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Penulis meyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung boleh melakukan pengolahan atas karya tulis ini sesuai dengan nama hokum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sangksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Univesitas Lampung.

Bandar Lampung, Januari 2025



Maudy Sukma Dhini
NPM. 2323041006

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Jaya, Kabupaten Lampung Tengah 27 tahun yang lalu, tepatnya pada 22 Juli 1997 sebagai Anak pertama dari dua bersaudara, putri Bapak Kunaryo dan Mayasari. Pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis, yaitu SD Negeri 3 Bandar Jaya diselesaikan pada tahun 2009, SMP Negeri 3 Terbanggi Besar diselesaikan pada tahun 2012, dan SMA Negeri 1 Terbanggi Besar diselesaikan pada tahun 2015.

Tahun 2015 penulis terdaftar sebagai salah satu mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2023 penulis melanjutkan pendidikan pascasarjana pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lamp

MOTO

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ وَلَا يَسْتَخِفُّكَ الَّذِينَ لَا يُوْقِنُونَ

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar dan sekali-kali janganlah orang-orang yang tidak meyakini (kebenaran ayat-ayat Allah) itu menggelisahkan kamu.”
(Qs. Ar-Rum: 60)

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua”
(Ariestoteles)

PERSEMBAHAN

Dengan izin Allah swt., kupersembahkan karya kecil ini untuk orang tuaku yang telah merawat sejak kecil dengan susah payah dan ikhlas memberikan segala yang dimiliki untukku.

Adikku yang selalu mendoakan kesuksesan kakaknya ini.

Teman-temanku yang selalu memberikan semangat dan mendoakanku.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Penulis bersyukur kehadiran Allah swt., atas kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Tesis dengan judul “Pengembangan E-LKPD Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Peserta Didik SMA Kelas X” adalah salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung sekaligus dosen penguji 2;
6. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini dengan penuh kesabaran, memberikan solusi, memotivasi, mengarahkan, menjelaskan, memberikan saran, nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tesis ini;

7. Dr. Munaris, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, solusi, memotivasi, mengarahkan, menjelaskan, memberikan saran, serta nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tesis ini;
8. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku penguji utama dan dosen pembimbing akademik yang telah memberikan banyak masukan dan saran yang berguna bagi penulis demi kesempurnaan dalam penulisan tesis dengan penuh ketelitian;
9. Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd., selaku validasi ahli materi/bahasa;
10. Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom., selaku validasi ahli media;
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas ilmu yang berguna yang telah diberikan kepada penulis;
12. Orang tuaku tercinta, Ibuku Mayasari, yang telah memberikan segala kemampuannya, selalu mendukung, memberikan kasih sayang, nasihat, dan doa yang tiada terputus untuk keberhasilan penulis. Terima kasih atas kasih sayang tulus yang ibu berikan di setiap hari-hariku. Ayahku Kunaryo, terima kasih atas keringat yang ayah hasilkan demi membesarkanku. Terima kasih atas doa, pengorbanan, nasihat, keringat, dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis;
13. Adikku Zanisya Salwa dan Echa Putri Liyan yang selalu menemani, memberikan doa dan dukungannya;
14. Keluarga besarku yang selalu mendoakan dan menantikan kelulusanku dengan memberikan dorongan baik moril maupun materil;
15. Sahabat-sahabatku sejak Sekolah Menengah Pertama Ana Sofia Azizah dan Ayu Novita Sari Pane terima kasih sudah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis di kala menyelesaikan tesis ini;
16. Sahabat-sahabatku sejak Sekolah Menengah Atas (Margabut) Rohma, Cici Erniyati, Maharani Ayu, Ni Made Inggit yang sudah memberikan kebersamaan, semangat, dan dukungan kepada penulis. Terima kasih atas persahabatan yang sudah diberikan;

17. Sahabat-sahabatku tercinta Rosha Gremonia, Dela Alpionita, Ghitsa Ayu Maulida, Nola Miranda, Nurfadilla, Rahmiyati, Shara Veronica, Ranadya Habsari yang selalu menemani kala suka dan duka, memberikan motivasi dan semangat. Terima kasih telah saling mendoakan kesuksesan kita. Terima kasih atas persahabatan yang indah ini;
18. Sahabat-sahabatku tersayang Ditha Kusumarajni dan Delis Amala. Terima kasih sudah memberikan semangat dan mendoakan kebaikan untukku;
19. Seluruh mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2023 (Teman Seperjuangan) yang senantiasa menghibur, memberi bantuan, dukungan, dan semangat kepada penulis. Terima kasih atas persahabatan indah yang kalian hadirkan;
20. Kakak Angkatan 2022 dan adik tingkat angkatan 2024 yang sudah membantu, memberikan dukungan, berteman yang sangat berkesan;
21. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan tesis ini.

Semoga ketulusan dan kebaikan Bapak, Ibu, serta rekan-rekan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis berharap tesis ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandarlampung, Januari 2025

Penulis
Maudy Sukma Dhini

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN SANWACANA.....	vii
HALAMAN RIWAYAT HIDUP	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
II. LANDASAN TEORI	9
2.1 Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).....	9
2.1.1 Pengertian E-LKPD	9
2.1.2 Langkah-Langkah Penyusunan E-LKPD	10
2.1.3 Tujuan E-LKPD	11
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan E-LKPD	11
2.2 <i>Kahoot!</i> Sebagai aplikasi pengembangan E-LKPD.....	12
2.2.1 Pengertian <i>Kahoot!</i>	12
2.2.2 Cara Pengoperasian <i>Kahoot!</i>	13
2.3 Hakikat Teks Laporan Hasil Observasi	14

2.3.1 Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi.....	14
2.3.2 Struktur Teks Laporan Hasil Observasi.....	15
2.3.3 Ciri Teks Laporan Hasil Observasi.....	16
2.3.4 Aspek Kebahasan Teks Laporan Hasil Observasi	16
2.3.5 Langkah Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi	17
2.3.6 Penilaian Teks Laporan Hasil Observasi	17
2.4 <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	18
2.4.1 Pengertian <i>Problem Based Learning</i>	18
2.4.2 Karakteristik Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	19
2.4.3 Tujuan Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	20
2.4.4 Manfaat Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	20
2.4.5 Ciri Utama Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	21
2.4.6 Tahapan Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	21
2.4.7 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	23
III. METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Model Pengembangan	25
3.2 Prosedur Pengembangan.....	25
3.2.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	26
3.2.2 <i>Design</i> (Desain).....	27
3.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	27
3.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	28
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	28
3.3 Subjek Uji Coba.....	28
3.4 Jenis Data dan Sumber Data.....	28
3.4.1 Jenis Data.....	28
3.4.2 Sumber Data	29
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	29
3.5.1 Instrumen Nontes.....	29
3.5.2 Instrumen Tes	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7 Teknik Analisis Data	35
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Pengembangan E-LKPD Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Kahoot!</i>	38
4.1.1 Penelitian Pendahuluan.....	38
4.1.2 Potensi Pengembangan E-LKPD.....	42
4.1.3 Pengembangan Produk Berbentuk E-LKPD	43
4.1.3.1 Analisis (<i>Analyze</i>).....	43
4.1.3.2 Desain (<i>Design</i>)	46
4.1.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	48
4.1.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	69
4.1.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	76
4.2 Kelayakan E-LKPD Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis <i>Problem</i> <i>Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Kahoot!</i>	76
4.2.1 Kelayakan E-LKPD Teks Laporan Hasil Observasi oleh Ahli dan	

Praktisi.....	77
4.2.1.1 Penilaian Ahli Materi/Bahasa	77
4.2.1.2 Penilaian Ahli Media	78
4.2.1.3 Penilaian Praktisi	79
4.2.2 Efektivitas Pengembangan E-LKPD Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Kahoot!</i> SMA Kelas X	80
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	81
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	82
5.1 Simpulan.....	82
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi/Bahasa	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	22
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Kepraktisan/Respon Guru	33
Tabel 3.5 Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan Klasifikasinya	37
Tabel 4.1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru	39
Tabel 4.2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	41
Tabel 4.3 Persentase Hasil Analisis Kebutuhan E-LKPD	43
Tabel 4.4 Rumusan Tujuan Pembelajaran	44
Tabel 4.5 Prototipe Produk	46
Tabel 4.6 Instrumen Validasi E-LKPD	48
Tabel 4.7 Penilaian Kelayakan Isi Ahli Materi/Bahasa	50
Tabel 4.8 Penilaian Kebahasaan Ahli Materi/Bahasa	50
Tabel 4.9 Penilaian Kelayakan Penyajian Ahli Materi/Bahasa	51
Tabel 4.10 Penilaian Aspek Pembelajaran Menggunakan Model Ahli Materi....	52
Tabel 4.11 Validasi Ahli Materi/Bahasa	53
Tabel 4.12 Instrumen Validasi Ahli Media	53
Tabel 4.13 Penilaian Kelayakan Isi Ahli Media	54
Tabel 4.14 Penilaian Kualitas Asesmen Ahli Media	55
Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Media	56
Tabel 4.16 Instrumen Validasi Praktisi	57
Tabel 4.17 Penilaian Tampilan Asesmen oleh Praktisi	58
Tabel 4.18 Penilaian Komponen Soal oleh Praktisi	59
Tabel 4.19 Validasi Guru/Praktisi	60
Tabel 4.20 Rekapitulasi Penilaian Ahli dan Praktisi	68
Tabel 4.21 Masukan/Saran Ahli dan Praktisi	68
Tabel 4.22 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik SMA N 1 Terbanggi Besar	69
Tabel 4.23 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik MAN 1 Lampung Timur	70
Tabel 4.24 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik SMA N 1 Terbanggi Besar	71
Tabel 4.25 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik MAN 1 Lampung Timur	72
Tabel 4.26 Hasil <i>N-Gain</i> SMA N 1 Terbanggi Besar	74
Tabel 4.27 Klasifikasi <i>N-Gain</i> SMA N 1 Terbanggi Besar	74
Tabel 4.28 Hasil <i>N-Gain</i> MAN 1 Lampung Timur	75
Tabel 4.29 Klasifikasi <i>N-Gain</i> MAN 1 Lampung Timur	75
Tabel 4.30 Penilaian Kelayakan E-LKPD oleh Ahli Materi/Bahasa	78
Tabel 4.31 Penilaian Kelayakan E-LKPD oleh Ahli Media	78
Tabel 4.32 Penilaian Kelayakan E-LKPD oleh Praktisi	79
Tabel 4.33 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	80

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya dalam peningkatan kualitas peserta didik setelah melalui usaha belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Pendidikan juga merupakan usaha yang secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang untuk dirinya dan juga masyarakat serta bangsa dan negara. Pendidikan menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan ini diharapkan mampu membentuk kepribadian bangsa. Selain itu, pendidikan juga memiliki fungsi dan tujuan tertentu yang hendak dicapai. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab 2 pasal 3 menjelaskan bahwa

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan selalu berkaitan dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang terdiri atas unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2009, p.57). Pembelajaran juga menjadi salah satu upaya pendidik dalam mengatur dan mengelola lingkungan di sekitar peserta didik untuk dapat mendorong serta menumbuhkan bakat dan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran. Pembelajaran pada saat ini diarahkan untuk pengembangan kompetensi abad ke-21. Untuk mewujudkan kompetensi abad 21 tersebut, diperlukan strategi yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pembelajaran abad 21 hadir sebagai strategi untuk mewujudkan ketercapaian kompetensi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang menggabungkan tiga kompetensi abad 21, yakni kemampuan belajar (*learning skills*), kemampuan literasi (*literacy skills*), keterampilan hidup (*life skills*), keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Penguasaan teknologi pada pembelajaran saat ini artinya guru sebagai pendidik dituntut untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi. Teknologi dalam pembelajaran di era ini bersifat wajib untuk menunjang proses pembelajaran.

Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan suatu upaya untuk dapat membawa perubahan di dunia pendidikan kearah yang lebih baik. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memajukan pendidikan yang berkualitas. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai penunjang sumber daya dalam pembelajaran, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah LKPD. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan sebuah perangkat dalam pembelajaran yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. LKPD merupakan lembar kerja yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKPD berisi kumpulan lembaran kertas yang berisi materi, tugas-tugas, dan soal-soal yang harus dikerjakan dalam pembelajaran.

Namun, dengan perkembangan teknologi sekarang ini, LKPD dapat dikembangkan dalam bentuk elektronik yang disebut dengan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik). Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan satu format dari sumber daya dalam pembelajaran yang digunakan di dalam kelas dengan tujuan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang berbasis elektronik atau digital. Salah satu mata pelajaran yang bisa memanfaatkan penggunaan sumber daya E-LKPD adalah bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka terdapat kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yang disebut dengan capaian pembelajaran (CP).

CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan terutama Standar Isi. Capaian pembelajaran bahasa Indonesia mengacu pada kemampuan literasi.

Kemampuan literasi dalam bahasa Indonesia dikembangkan ke dalam pembelajaran menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara dan mempresentasikan untuk berbagai tujuan, berbasis genre yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan. Adapun Capaian Pembelajaran (CP) yang dikembangkan berdasarkan kemampuan literasi tersebut saling berhubungan dan saling mendukung dalam pengembangan tiga ranah utamanya, yaitu keterampilan berbahasa, bersastra, dan berpikir. Guru dapat merancang E-LKPD guna mencapai tujuan pembelajaran bahasa, yaitu keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi sehari-hari. Keterampilan berbahasa harus dipelajari karena tidak bisa diperoleh dengan sendirinya (Subhayni, 2017, p. 2). Menurut Tarigan, p. (2021, p. 2) keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut saling berkaitan karena merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Menyimak merupakan sebuah proses mendengarkan dengan penuh perhatian untuk mendapatkan informasi, menangkap pesan, dan memahami makna dari komunikasi yang disampaikan pembicara melalui bahasa lisan (Tarigan, 2021, p. 28) sedangkan menurut Putri & Widoyoko, p. (2021, p. 4) keterampilan menyimak merupakan kemampuan seseorang memahami isi simakan yang dilakukan dengan unsur kesengajaan. Penyimak akan fokus kepada satu isi simakan saja tanpa menghiraukan yang lainnya sehingga dapat memahami isi simakan dengan baik. Kemudian penyimak dapat memberikan komentar atau tanggapan, bahkan memiliki sudut 7 pandang yang lain, meragukan, atau pun menolak kebenaran dari isi simakan.

Berbicara merupakan kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi, kata-kata, kalimat. Tujuannya yaitu untuk mengekspresikan, mengatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan kepada orang lain (Tarigan, 2021, p. 22), sedangkan menurut Taufina (2019) keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata dengan menggunakan bahasa lisan sesuai dengan fungsi, situasi, serta norma-norma berbahasa untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif untuk berkomunikasi, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Keterampilan menulis memerlukan latihan yang banyak dan praktik yang teratur (Tarigan, 2021, p. 3), sedangkan menurut Munirah, p. (2019, p. 2) keterampilan menulis merupakan keterampilan mengomunikasikan pikiran, gagasan, dan informasi yang harus dilatih sejak dini.

Membaca merupakan sebuah proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan yang akan disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis. Membaca dibagi menjadi tiga, yaitu membaca nyaring, membaca bersuara, membaca lisan, dan membaca dalam hati (Tarigan, 2021, p. 23). Menurut Irma, p. (2021, p. 4) keterampilan membaca merupakan kemampuan individu dalam proses pengucapan huruf menjadi kata dan kata menjadi kalimat. Keterampilan membaca tidak hanya sekedar melafalkan tulisan melainkan juga melibatkan aktivitas visual dan berpikir. Sehingga dalam hal ini pembaca dapat memahami isi bacaan untuk mendapatkan informasi dari hasil bacaan tersebut.

Keterampilan berbahasa terbagi atas 2 bentuk komunikasi, yaitu komunikasi lisan dan tulisan. Komunikasi secara lisan adalah keterampilan berbicara dan mempresentasikan serta menyimak, sedangkan keterampilan berbahasa ke dalam berkomunikasi secara tulisan adalah keterampilan membaca dan memirsa serta menulis. Dari berbagai penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, keterampilan berbahasa merupakan sesuatu yang penting untuk dikuasai setiap orang.

Dalam proses pembelajaran di sekolah pengajaran keterampilan berbahasa harus memperoleh perhatian yang serius dari pendidik bahasa Indonesia. Melalui keterampilan berbahasa, peserta didik dapat mengetahui dan memahami isi dari suatu materi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Keterampilan berbahasa memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Apabila memiliki keterampilan berbahasa yang baik, maka peserta didik mampu mengevaluasi gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan dari teks laporan hasil observasi yang dibaca.

Dalam mencapai tujuan dari keterampilan berbahasa tersebut, tentunya pembelajaran yang dilakukan haruslah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik itu sendiri, sehingga peserta didik menyadari perlunya belajar bahasa Indonesia untuk keberlangsungan hidup mereka. Maka, sebagai pendidik harus mencari model atau metode yang tepat untuk mencapai tujuan dari pembelajaran keterampilan membaca teks laporan hasil observasi tersebut.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran teks laporan hasil observasi dengan keterampilan berbahasa tersebut, pembelajaran yang interaktif harus menjadi prioritas guru. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran interaktif dan inovatif. Model pembelajaran ini dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa dimana siswa terlibat untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah. Dengan demikian, siswa akan dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Dengan kolaborasi pemanfaatan aplikasi *Kahoot!*, pembelajaran teks laporan hasil observasi diharapkan menjadi inovatif dan efektif.

Pembelajaran berbasis masalah memfokuskan pada proses belajar yang mengajak peserta didik untuk menemukan atau mengembangkan solusi atas masalah yang diberikan. Pada model PBL ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka dengan memecahkan masalah yang diberikan. Selain itu, peserta didik juga harus mampu mengaitkan pengetahuan yang telah dipelajari dengan masalah yang sedang dihadapi, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan mengaplikasikannya ke dalam kehidupan nyata.

Teks laporan hasil observasi adalah teks yang mengemukakan fakta-fakta yang diperoleh melalui pengamatan (Kosasih, 2014). Artinya dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi ini, peserta didik diharapkan mampu mengevaluasi informasi yang ada di dalam teks tersebut berupa fakta dan opini, memahami kata-kata dalam konteks ilmiah, memahami kaidah-kaidah bahasa, menjelaskan ciri-ciri, menentukan pokok-pokok isi, mengidentifikasi struktur, dan mengevaluasi informasi akurat dan tidak akurat dalam teks laporan hasil observasi tersebut.

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMA N 1 Terbanggi Besar diperoleh informasi bahwa guru memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi dan juga sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam hasil penyebaran angket, wawancara, serta pengumpulan dokumentasi yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan peserta didik di SMA N 1 Terbanggi Besar, menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih belum memanfaatkan dan mengoptimalkan penggunaan teknologi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru sebagai pendidik belum begitu menguasai aplikasi-aplikasi yang dapat menunjang sarana pembelajaran.

Hal ini tentu bertentangan dengan pembelajaran abad 21. LKPD yang digunakan masih berpedoman pada buku paket yang tersedia yang dihasilkan oleh penerbit. Guru masih belum berinovasi dan berkreasi dengan memanfaatkan aplikasi berbasis elektronik yang ada. Oleh karena itu, bagi peserta didik proses pembelajaran juga kurang menarik dan membosankan.

Selain itu, peserta didik juga kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hasil yang didapatkan peserta didik pun tidak maksimal. Inilah masalah yang harus diselesaikan berkaitan dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka yang dalam prosesnya sangat memaksimalkan penggunaan teknologi. Dalam kurikulum ini guru sebagai pendidik dituntut untuk berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan LKPD tersebut menjadi E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik). Penelitian pengembangan E-LKPD teks laporan hasil observasi dinilai perlu untuk dikembangkan, karena adanya permasalahan yang dapat terlihat studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMA N 1 Terbanggi Besar. Pengembangan E-LKPD ini perlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan E-LKPD ini yaitu, *Kahoot!*.

Aplikasi *Kahoot!* merupakan aplikasi kuis interaktif yang bertujuan agar kegiatan asesmen dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta melibatkan peran aktif peserta didik dalam penggunaannya (Bunyamin et al., 2020). Guru dapat mengembangkan soal-soal dengan berbagai fitur pada aplikasi *Kahoot!* yaitu soal berbentuk *quiz/multiple choice*, benar/salah, *puzzle*, dan isian. Berbagai fitur yang terdapat pada aplikasi *Kahoot!* dapat berguna untuk mengoptimalkan minat peserta didik untuk mengerjakan soal. Pada aplikasi *Kahoot!* hasil yang diperoleh dapat langsung diketahui skor masing-masing peserta didik sehingga memudahkan guru dalam perekapan nilai. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *Kahoot!* dapat dilakukan dalam menunjang proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu penggunaan aplikasi *Kahoot!* pernah dilakukan oleh Nur Hafiza (2021) yang menyimpulkan bahwa belajar menggunakan *Kahoot!* lebih menyenangkan, mudah untuk dimengerti, siswa juga merasa mudah untuk memahami materi pembelajaran dan siswa merasa menjadi lebih berkembang jika belajar menggunakan *Kahoot!*.

Sementara itu, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fahrurrozi dan Rahmawati (2021) disimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot!* efektif sebagai instrumen evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran ekonomi pada materi konsep dasar ilmu ekonomi.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi Kahoot! SMA Kelas X.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan produk berupa E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi Kahoot! SMA kelas X?
2. Bagaimanakah kelayakan produk E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi Kahoot! SMA kelas X?
3. Bagaimanakah keefektifan produk E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi Kahoot! SMA kelas X?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, adapun hal-hal yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan sebuah produk berupa E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi Kahoot! SMA kelas X.
2. Mendeskripsikan kelayakan produk E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi Kahoot! SMA kelas X.
3. Mendeskripsikan keefektifan produk E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi Kahoot! SMA kelas X.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi pada ranah pengembangan E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi Kahoot! SMA kelas X, sehingga dapat digunakan untuk mengevaluasi peserta didik pada pembelajaran teks laporan hasil observasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dengan penerapan *problem based learning* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, dan efisien.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian pengembangan dapat membantu peserta didik untuk memahami teks laporan hasil observasi dengan penggunaan E-LKPD berbasis *problem based learning*. Selain itu, dengan penggunaan E-LKPD berbasis *problem based learning* juga dapat mengarahkan peserta didik untuk belajar secara aktif dalam pembelajaran.
- b. Bagi guru, hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai rujukan mengenai penggunaan E-LKPD dan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi agar tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta berpusat pada peserta didik.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan berkaitan dengan pengembangan E-LKPD berbasis *problem based learning*. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya peneliti dapat mengembangkan E-LKPD yang lebih baik.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengembangan produk berupa E-LKPD didasarkan pada analisis kebutuhan di SMA N 1 Terbanggi Besar dan MAN 1 Lampung Timur yang diperoleh dari hasil wawancara dan angket. Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditemukan adanya keterbatasan penggunaan LKPD yang terbatas pada penggunaan LKPD konvensional yang disusun berdasarkan buku cetak khususnya materi teks laporan hasil observasi.
2. Prosedur pengembangan menggunakan metode ADDIE yang terdiri atas Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
3. Penelitian dilaksanakan di SMA N 1 Terbanggi Besar dan MAN 1 Lampung Timur. E-LKPD menggunakan model *problem based learning*.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Pada subbab ini akan diuraikan mengenai teori E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik). Berikut ini uraian selengkapnya mengenai E-LKPD.

2.1.1 Pengertian E-LKPD

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) adalah salah satu bahan ajar yang diterapkan pada kegiatan belajar mengajar dan juga sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. LKPD sebagai sarana pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendalami kegiatan belajar mengajar di kelas dan membangkitkan sikap atau aktivitas siswa. LKPD dapat memberikan kegunaan yang baik bagi guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu keuntungan yang paling penting adalah guru lebih mudah menjelaskan mata pelajaran dan siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan (Pawestri & Zulfiati, 2020).

LKPD dapat digunakan di kelas sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai pemandu jalannya pembelajaran karena didalamnya berisi tentang sekumpulan kegiatan yang dilakukan siswa untuk membahas materi yang ingin dipelajarinya. Selain itu, siswa dapat belajar dengan mandiri atau terpusat pada siswa karena didalamnya mengandung langkah-langkah yang mendorong siswa dalam mengerjakan setiap tugas atau kegiatannya sesuai dengan tuntutan pembelajaran. LKPD juga dapat menunjang keaktifan dan kreativitas siswa karena didalamnya dapat disusun berupa proyek atau aktivitas yang bersifat terbuka dalam menyalurkan pemikiran siswa mengenai materi yang sedang dipelajarinya.

Bahan ajar dengan format Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan satu format bahan ajar yang digunakan di dalam kelas dengan tujuan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang berbasis elektronik atau digital. E-LKPD hadir dalam bentuk lembar kerja peserta didik untuk memfasilitasi siswa memahami materi pembelajaran dalam format elektronik.

E-LKPD ini dapat digunakan pada desktop komputer, *notebook*, *smartphone*, dan ponsel yang mengandung serangkaian kegiatan yang perlu dilakukan siswa demi mengoptimalkan pemahaman siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Puspita & Dewi, 2021).

Bahan ajar ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif dan memberikan aksesibilitas yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, E-LKPD memberikan alternatif yang efektif dalam melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar yang berbasis teknologi. E-LKPD diharapkan mampu mendukung keaktifan siswa dalam belajar apabila dikemas dengan cara yang menarik serta inovatif. Salah satunya bukan hanya sekadar memindahkan teks dari media cetak (*hardcopy*) ke media digital (*softcopy*), tetapi juga menyajikan sebuah pembelajaran yang dibalut dengan permainan (*game*) agar peserta didik lebih tertarik dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga memudahkan kegiatan pembelajaran.

2.1.2 Langkah-langkah Penyusunan E-LKPD

Menurut Prastowo (2014) langkah-langkah teknis penyusunan E-LKPD secara umum adalah 1) menganalisis kurikulum tematik, 2) menyusun peta kebutuhan E-LKPD, 3) menentukan judul E-LKPD, 4) menentukan KD dan indikator, 5) menentukan tema sentral dan pokok bahasan, 6) menentukan alat penilaian, 7) menyusun materi, dan 8) memerhatikan struktur E-LKPD yang terdiri atas judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas dan langkah kerjanya, serta penilaian.

Prastowo (2014) mengungkapkan bahwa ada empat poin yang menjadi tujuan penyusunan E-LKPD, yaitu 1) menyajikan media yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan, 2) menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan, 3) melatih kemandirian belajar peserta didik, dan 4) memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra & Syarifuddin (2018) yang mengungkapkan bahwa tujuan dalam penggunaan E-LKPD adalah untuk membantu peserta didik dalam menemukan konsep. Dalam E-LKPD juga dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang menganalisis sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengaitkan permasalahan yang telah diamati dengan konsep pola pikir peserta didik.

2.1.3 Tujuan E-LKPD

Tujuan dari E-LKPD mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran untuk peserta didik dengan mendeskripsikan kepraktisan, kevalidan dan keefektifan E-LKPD tersebut (Octaviana dkk., 2022). Menurut (Putu dkk., 2022) menyatakan bahwa tujuan adanya E-LKPD mampu memajukan proses pembelajaran dengan mendorong peserta didik dalam pembelajaran agar berfikir kritis dan lebih aktif ketika memecahkan masalah kontekstual. Adanya E-LKPD mampu melatih peserta didik dalam keterampilan kritis baik secara efektif, valid dan praktis (Biologi dkk., 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan adanya E-LKPD merupakan langkah-langkah dalam memahami materi dan mengerjakan materi guna membantu peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih mudah. Hal ini mampu melatih keterampilan peserta didik, E-LKPD ini sebagai bahan ajar dengan menyajikan tugas ataupun soal beserta materi pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan E-LKPD

E-LKPD mempunyai komponen persamaan dengan LKPD cetak, namun yang membedakan hanya dengan tampilan digital dan diagram bahkan grafik dalam bentuk video ajar dan media pembelajaran TIK yang sangat menarik. Penggunaan pada E-LKPD memberikan kemudahan tersendiri terhadap peserta didik dalam pembelajaran matematika untuk memecahkan masalah dan tugas-tugas baik kapanpun dan dimanapun sesuai dengan E-LKPD yang telah disajikan. Penerapan E-LKPD memberikan peningkatan motivasi dan minat belajar serta kemampuan matematis pada peserta didik (Ramadhani & Simarmata, 2020).

Menurut (Sariani & Suarjana, 2022), kelebihan E-LKPD yaitu menggunakan warna dan design menarik dengan memuat materi pelajaran, soal-soal interaktif dan juga video penjelasan materi agar meningkatkan semangat peserta didik. Berdasarkan dengan paparan diatas kelebihan dari E-LKPD yaitu menggunakan teknologi di zaman sekarang dengan mengakses melalui media elektronik seperti komputer ataupun ponsel yang memiliki koneksi internet. Selain itu terdapat desain bahkan gambar yang menarik pada materi pembelajaran, soal-soal interaktif serta video pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik lebih aktif dalam penggunaan E-LKPD.

E-LKPD mudah digunakan oleh siswa pada saat pembelajaran, seperti yang dikatakan oleh Apriyani & Mulyatna (2021) keunggulan E-LKPD antara lain:

- 1) Siswa dapat melihat materi dan soal-soal dari mana saja atau interaksi multiarah;
- 2) Siswa dapat menggunakan gawai mereka dalam pembelajaran, tidak hanya sekedar main *game* atau sosial media;
- 3) Siswa dapat mengenal metode pembelajaran yang baru dan menarik;
- 4) Penyajian materi dan soal-soal pada E-LKPD lebih menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam segala hal pasti ada kekurangan seperti yang dikatakan Syahfitri & Tressyalina (2020) E-LKPD memiliki kekurangan diantaranya, jika petunjuk penggunaan E-LKPD kurang sesuai, maka siswa akan kesulitan menggunakan E-LKPD tersebut dan pembuktian secara langsung dengan melakukan praktikum dan percobaan membutuhkan alat-alat yang memadai dan waktu yang panjang sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam mendapatkan hasil pembuktian, E-LKPD juga hanya dapat digunakan peserta didik apabila terhubung dengan jaringan internet, dan E-LKPD hanya dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik yang memiliki kemampuan IT, bagi yang belum akan sedikit kesulitan dalam menggunakan E-LKPD ini.

2.2 Kahoot! Sebagai aplikasi pengembangan E-LKPD

Sebelum melakukan penelitian pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *Kahoot!* terlebih dahulu diperlukan pemahaman mengenai *Kahoot!*. Berikut ini uraian selengkapnya tentang *Kahoot!*.

2.2.3 Pengertian Kahoot!

Pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan, digunakan sebagai sarana dalam mendukung proses pembelajaran dan membantu pendidik untuk memfasilitasi materi pada peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, tentu pembelajaran akan lebih menyenangkan dan disukai peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih semangat dalam belajar. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang bisa digunakan dalam menunjang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan yaitu, *Kahoot!*. *Kahoot!* merupakan situs web pendidikan yang awalnya dimulai oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik menjadi proyek kerja sama dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia pada Maret 2013. *Kahoot!* adalah salah satu aplikasi pembelajaran online yang berisi kuis dan permainan.

Kahoot! juga bisa dipahami menjadi aplikasi pembelajaran yang interaktif lantaran bisa dipakai pada aktivitas belajar mengajar misalnya melakukan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Salah satu syarat untuk mengaplikasikan *Kahoot!* ialah mempunyai akun *gmail* atau akun lainnya.

Kahoot! mempunyai empat fitur yaitu *games*, kuis, diskusi dan survey. Untuk permainan bisa dibentuk jenis-jenis soal dan memilih jawaban serta waktu yang dipakai untuk menjawab soal tersebut. Hanya jawaban yang akan ditampilkan menggunakan gambar dan warna. Peserta menentukan warna atau gambar yang mewakili jawaban yang benar. Selain mencari jawaban yang benar. Peserta wajib memastikan bahwa mereka tidak salah sentuh (klik) untuk menentukan jawaban. *Kahoot!* mempunyai dua alamat website tidak sinkron yaitu <https://Kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://Kahoot.it/> untuk pembelajaran.

Kahoot! juga memiliki banyak keunggulan menjadi alat bantu dalam pembelajaran. Artinya suasana kelas akan lebih menyenangkan, anak akan dilatih menggunakan teknologi sebagai aplikasi pembelajaran, dan anak juga akan dilatih keterampilan motoriknya ketika pengoperasian *Kahoot!*. Selain kelebihanannya, *Kahoot!* juga mempunyai kelemahan menjadi aplikasi pembelajaran. Artinya tidak seluruh pengajar yang baru mampu menggunakan teknologi, fasilitas sekolah yang tidak memadai, anak-anak sanggup menggunakan gampang tertipu tertipu buat membuka hal lain, ketika pertemuan kelas terbatas, dan tidak semua pengajar memilikinya, ketika buat mengatur dan menciptakan planning pembelajaran memakai *Kahoot!*. Penggunaan *Kahoot!* biasanya dipakai untuk penilaian formatif, untuk memantau kemajuan setiap peserta didik menuju tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi area di mana siswa akan menerima manfaat lebih dari satu pelajaran, kesempatan belajar yang lebih menantang, atau tinjauan pengetahuan.

2.2.4 Cara Pengoperasian *Kahoot!*

Cara Mengoperasikan Aplikasi Kahoot Langkah-langkah dalam mengoperasikan aplikasi *Kahoot!* meliputi

a. Pembuatan kuis kahoot oleh guru

1. Buat akun di www.kahoot.com
2. Menyiapkan pertanyaan kuis
3. Siapkan foto, tautan video, dan teks audio yang dapat mendukung tujuan dan topik kuis.

b. Mengoperasikan kuis *Kahoot!*

1. Peserta didik menggunakan *gadget/android/pc*.

2. Peserta didik dapat mengakses situs www.kahoot.it atau buka aplikasi *Kahoot!* yang diunduh sebelumnya *play store*.
3. Masukkan PIN yang diberikan oleh guru pada menu enter pin.
4. Peserta didik dapat menjawab soal dan berhenti sesuai dengan waktu yang diatur oleh guru.
5. Hasil yang sudah dijawab akan ditampilkan di akhir kuis ini.

2.3 Hakikat Teks Laporan Hasil Observasi

Berikut akan dijelaskan mengenai teks laporan hasil observasi meliputi, pengertian, struktur, aspek kebahasaan, ciri, langkah-langkah menyusun, dan penilaian teks laporan hasil observasi.

2.3.3 Pengertian Laporan Hasil Observasi

Teks merupakan kumpulan dari kata-kata yang dirangkai menjadi sebuah tulisan yang padu, sehingga menghasilkan makna yang dapat dipahami oleh pembaca. Selain itu, teks merupakan hasil curahan ide atau gagasan penulis yang dituangkan ke dalam tulisan dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca. Observasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencatat serangkaian perilaku ataupun sistem suatu tujuan tertentu, observasi juga suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengungkapkan satu fakta-fakta yang ada di lapangan. Kosasih (2014) mengemukakan pengertian laporan hasil observasi sebagai berikut. Laporan hasil observasi adalah teks yang mengemukakan fakta-fakta yang diperoleh melalui pengamatan. Dengan teks tersebut, pembaca memperoleh sejumlah pengetahuan ataupun wawasan, bukan hasil imajinasi.

Fakta-fakta dari hasil observasi akan lebih jelas dan menarik apabila disertai dengan gambar yang berupa tabel, grafik, atau bagan. Mills dalam Indis (2014) menyatakan bahwa observasi adalah sebuah kegiatan yang terencana dan terfokus untuk melihat dan mencatat serangkaian perilaku ataupun jalannya sebuah sistem yang memiliki tujuan tertentu, serta mengungkap apa yang ada di balik munculnya perilaku dan landasan suatu sistem tersebut. Dalam melakukan observasi haruslah terencana sesuai pendapat di atas. Tanpa adanya rencana, maka observasi tersebut tidak akan berhasil.

Observasi juga harus berdasarkan landasan suatu sistem, karena dengan kedua acuan tersebut, maka kegiatan observasi akan terlaksana dengan baik. Edukasi (2013) menjelaskan bahwa teks laporan sering dianggap sama dengan teks deskripsi. Sebenarnya, teks laporan dan teks deskripsi berbeda. Perbedaan yang paling menonjol diantara keduanya terletak pada sifatnya, yaitu bahwa teks laporan bersifat global dan universal, sedangkan teks deskripsi bersifat unik dan individual.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa laporan hasil observasi adalah laporan yang dilakukan oleh siswa terhadap pengamatan suatu objek yang dapat dilihat, sehingga bisa didata dan kevalidan datanya bisa dibuktikan secara nyata dimuka umum serta ruang lingkup yang diteliti atau diamati harus benar-benar pasti tidak boleh berubah-ubah untuk menentukan keberhasilan dari observasi tersebut.

2.3.4 Struktur Teks Laporan Hasil Observasi

Setiap teks memiliki struktur bagian yang membangun keutuhan teks tersebut. Begitu juga dengan teks laporan hasil observasi. Dalam menyusun teks laporan hasil observasi, tentunya terdapat beberapa bagian dari struktur teks tersebut. Berikut dijelaskan beberapa pendapat ahli mengenai struktur teks laporan hasil observasi.

Kosasih (2014) mengemukakan tentang struktur teks laporan hasil observasi sebagai berikut.

- a. Definisi umum, menjelaskan objek yang diobservasi, baik itu tentang karakteristik, keberadaan, kebiasaan, pengelompokan, dan berbagai aspek lainnya.
- b. Deskripsi bagian, menjelaskan aspek-aspek tertentu dari objek yang diobservasi.
- c. Deskripsi manfaat, menjelaskan kegunaan dari paparan tema yang dinyatakan sebelumnya. Dalam setiap teks tentunya memiliki struktur, karena dengan adanya struktur maka teks akan lebih tertata dalam segi runtutan teksnya.

Nurhanifah (2014) dalam Indis (2013) mengatakan bahwa struktur teks laporan hasil observasi sebagai berikut.

- a. Judul
- b. Klasifikasi umum/ Pernyataan umum Peristiwa atau fenomena yang akan dibahas secara umum.
- c. Anggota/aspek yang dilaporkan Menjelaskan peristiwa atau fenomena secara lebih rinci, hal-hal yang akan dibahas, seperti bagian-bagian termasuk fungsi-fungsinya: sifat, kebiasaan hidup, perilakunya.

Edukasi (2013) mengatakan bahwa teks laporan hasil observasi memiliki dua struktur teks sebagai berikut.

- a. Pernyataan umum atau klasifikasi yang menerangkan subjek laporan, keterangan dan klasifikasinya.
- b. Anggota atau aspek yang dilaporkan yang menerangkan pengelompokan subjek yang diamati.

2.3.5 Ciri Teks Laporan Hasil Observasi

Ketika menulis teks laporan hasil observasi penulis juga harus memerhatikan ciri kebahasaan yang terdapat pada teks tersebut. Berikut ciri kebahasaan yang terdapat dalam teks laporan hasil observasi. Nurhanifah (2014) dalam Indis (2013: 47) mengatakan bahwa teks laporan hasil observasi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Harus mengandung fakta.
- b. Bersifat objektif.
- c. Harus ditulis sempurna dan lengkap.
- d. Tidak memasukkan hal-hal yang menyimpang, mengandung prasangka, atau pemihakan;
- e. Disajikan secara menarik, baik dalam hal tata bahasa yang jelas, isinya berbobot, maupun susunan logis.

2.3.6 Aspek Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi

Dalam menyusun teks laporan hasil observasi, penulis juga harus memerhatikan aspek kebahasaan dalam teks tersebut. Berikut penjelasan mengenai aspek kebahasaan teks laporan hasil observasi. Kosasih (2014) memaparkan tentang kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi sebagai berikut.

- a. Banyak menggunakan kata benda atau peristiwa umum sebagai objek utama pemaparannya. Benda-benda yang dimaksud bisa berupa gunung, sungai, keadaan penduduk, peristiwa banjir, bencana alam, dan peristiwa budaya.
- b. Banyak menggunakan kata kerja material atau kata kerja yang menunjukkan tindakan suatu benda, binatang, manusia, atau peristiwa.
- c. Banyak menggunakan kopula, yakni kata adalah, merupakan, yaitu. Kata-kata itu digunakan dalam menjelaskan pengertian atau konsep.
- d. Banyak menggunakan kata yang menyatakan pengelompokan, perbedaan, atau persamaan.
- e. Banyak menggunakan kata yang menggambarkan sifat atau perilaku benda, orang, atau suatu keadaan. Ini berkaitan dengan kepentingan di dalam memaparkan suatu objek dengan sejelas-jelasnya.
- f. Banyak menggunakan kata-kata teknis (istilah ilmiah) berkaitan dengan tema (isi) teks. Hal ini berkaitan dengan sifat laporan itu sendiri yang pada umumnya merupakan teks yang bersifat keilmuan.
- g. Banyak melepas kata yang mengatasnamakan penulis (bersifat impersonal). Kata-kata saya, kami, penulis, dan peneliti sering dihilangkan dengan digantikan oleh bentuk kalimat pasif.

2.3.7 Langkah-langkah Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi

Menurut Keraf (2004) langkah-langkah untuk menyusun sebuah laporan teks hasil observasi adalah sebagai berikut.

- a. Merumuskan tema teks laporan hasil observasi yang akan ditulis dengan cara menentukan objek yang diamati.
- b. Menyusun kerangka sesuai dengan struktur hasil observasi yang meliputi definisi umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat.
- c. Mengembangkan kerangka teks yang telah disusun sesuai dengan data yang telah diperoleh.
- d. Melengkapi teks laporan hasil observasi dengan unsur-unsur kebahasaan.

2.3.8 Penilaian Teks Laporan Hasil Observasi

Kemendikbud (2013) menetapkan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penilaian teks laporan hasil observasi dibagi menjadi lima, yaitu

- a. Isi;
- b. Organisasi;
- c. Kosakata;
- d. penggunaan bahasa dan;
- e. Mekanik.

Isi berkaitan dengan penguasaan dan pengembangan topik tulisan. Organisasi berkaitan dengan struktur teks laporan hasil observasi dan kaidah kebahasaan. Kosakata berkaitan dengan penguasaan kata, diksi, dan keefektifannya. Penggunaan bahasa berkaitan dengan penguasaan kata, diksi, dan keefektifannya. Penggunaan bahasa berkaitan dengan fungsi/urutan kata, konstruksinya, dan makna dalam kalimat-kalimatnya. Sementara itu, mekanik berkaitan dengan aturan penelitian dan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.

2.4 *Problem Based Learning (PBL)*

2.4.3 Pengertian *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah atau sering dikenal dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pembelajaran yang dipusatkan pada siswa melalui pemberian masalah dari dunia nyata di awal pembelajaran. Menurut Duch dalam Suharia (2013) PBL adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah dalam kehidupan.

Problem Based Learning (PBL), merupakan salah satu model pembelajaran pembelajaran yang menuntut aktivitas mental siswa untuk memahami suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk melatih siswa menyelesaikan masalah dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (Utomo dkk, 2014:6). Kohar dalam Lien Erwiyati menyatakan metode pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning (PBL)* memadukan sejumlah teori dan prinsip pendidikan yang saling melengkapi ke dalam suatu desain pembelajaran. PBL mengandalkan strategi belajar yang berpusat kepada siswa (*Student Centered*), kolaboratif, kontekstual, terpadu, diarahkan sendiri, dan reflektif.

Problem Based Learning adalah suatu situasi belajar dimana masalah yang mendorong pembelajaran. Anak-anak menemukan mereka membutuhkan informasi atau kemampuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Untuk melakukannya, mereka perlu mengetahui bagaimana mendapatkan informasi dan bagaimana menggunakan pemikiran kritis dan kemampuan *problem solving* (menyelesaikan masalah). *Problem based learning* adalah metode belajar yang berpusat pada siswa. Pelajar secara bertambah menjadi tidak tergantung pada guru, yang menyarankan materi pendidikan dan memberikan arahan (SIU, 2002) dalam Helmut. Sejalan dengan pendapat Ridwan (2015) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pembelajaran yang dalam penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan- pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog. Sedangkan pendapat Barrow (dalam Huda, 2013) menjelaskan bahwa PBL sebagai pembelajaran yang dihasilkan melalui proses bekerja menuju pemahaman dari suatu masalah yang ditetapkan pada awal proses pembelajaran. Permasalahan yang dikaji hendaknya merupakan permasalahan kontekstual yang ditemukan dan di alami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

2.4.4 Karakteristik Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Wina (2009), terdapat tiga karakteristik pemecahan masalah, yakni pemecahan masalah merupakan aktivitas kognitif, tetapi dipengaruhi perilaku. Kemudian, hasil pemecahan masalah dapat dilihat dari tindakan dalam mencari permasalahan. Selanjutnya, pemecahan masalah merupakan proses tindakan manipulasi dari pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut.

1. Mengorientasikan peserta didik kepada masalah autentik dan menghindari dari pembelajaran terisolasi.
2. Berpusat pada peserta didik dalam jangka waktu yang lama.
3. Menciptakan pembelajaran interdisiplin.
4. Penyelidikan masalah autentik yang terintegrasi dengan dunia nyata dan pengalaman praktis.
5. Menghasilkan produk/ karya dalam memamerkannya.
6. Mengajarjan kepada peserta didik untuk mampu menerapkan apa yang mereka pelajari di sekolah dalam kehidupannya yang panjang.
7. Pembelajaran terjadi pada kelompok kecil (*cooperative*).
8. Guru berperan sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing.
9. Masalah diformulasikan untuk memfokuskan dan merangsang pembelajaran.
10. Masalah adalah kendaraan untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah.
11. Informasi baru diperoleh lewat belajar mandiri. (Trianto, 2015)

Menurut Arends dalam Trianto (2009), model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berdasarkan masalah memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah.
Pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar masalah sosial yang penting bagi peserta didik. Peserta didik dihadapkan pada situasi kehidupan nyata, mencoba membuat pertanyaan terkait masalah dan memungkinkan munculnya berbagai solusi untuk menyelesaikan permasalahan.
2. Berfokus pada keterkaitan antardisiplin.
Meskipun pembelajaran berdasarkan masalah berpusat pada pelajaran tertentu (ilmu alam, matematika, dan ilmu sosial). Namun, permasalahan yang diteliti benar-benar nyata untuk dipecahkan. Peserta didik meninjau permasalahan itu dari berbagai mata pelajaran.
3. Penyelidikan autentik.
Pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan peserta didik untuk melakukan penyelidikan autentik untuk menemukan solusi nyata untuk masalah nyata. Peserta didik harus menganalisis dan menetapkan masalah. Kemudian, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan percobaan (bila diperlukan), dan menarik kesimpulan.

4. Menghasilkan produk dan mempublikasikan.

Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau peragaan yang dapat mewakili penyelesaian masalah yang mereka temukan.

5. Kolaborasi.

Pembelajaran berdasarkan masalah ditandai oleh peserta didik yang saling bekerja sama, paling sering membentuk pasangan dalam kelompok-kelompok kecil.

Bekerja sama memberi motivasi untuk secara berkelanjutan dalam penugasan yang lebih kompleks dan meningkatkan pengembangan keterampilan sosial.

2.4.5 Tujuan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Menurut Arends (2008) bahwa : “Pembelajaran Berbasis Masalah bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa secara autentik, memungkinkan siswa untuk mendapatkan rasa percaya diri atas kemampuan yang dimilikinya sendiri, untuk berfikir dan menjadi pelajar yang mandiri”. Jadi dalam Pembelajaran Berbasis Masalah tugas guru adalah merumuskan tugas-tugas kepada siswa bukan untuk menyajikan tugas-tugas pelajaran.

Tujuan model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2010) secara lebih rinci antara lain, sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah.
2. Belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata.
3. Menjadi para peserta didik yang otonom atau mandiri.

2.4.6 Manfaat Pembelajaran *Problem Based Learning*

Adapun manfaat dari pembelajaran berbasis masalah diantaranya sebagai berikut.

1. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa yang belajar memecahkan suatu masalah akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya. Artinya belajar tersebut ada pada konteks aplikasi konsep. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika siswa berhadapan dengan situasi ketika konsep diterapkan.

2. Dalam situasi Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), siswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. Artinya, apa yang mereka lakukan sesuai dengan keadaan nyata bukan lagi teoritis, sehingga masalah-masalah dalam aplikasi suatu konsep atau teori akan mereka temukan sekaligus selama pembelajaran berlangsung.
3. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa, motivasi internal untuk belajar dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam belajar kelompok.

2.4.7 Ciri Utama Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran *problem based learning* memiliki 3 ciri utama, yaitu.

1. Strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktifitas pembelajaran artinya dalam pembelajaran ini tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui strategi pembelajaran berbasis masalah siswa aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya.
2. Aktifitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran.
3. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif.

Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

2.4.8 Tahapan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Suprijono (2010) bahwa pembelajaran berbasis masalah terdiri dari lima fase dan perilaku.

1. Fase 1: memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa;
2. Fase 2: mengorganisasikan siswa untuk meneliti;

3. Fase 3: membantu investigasi mandiri dan kelompok;
4. Fase 4: mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit dan terakhir;
5. Fase 5: menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah

Menurut Sunaryo (2014) peran seorang guru dalam pembelajaran berbasis masalah, antara lain

1. Merancang dan menggunakan permasalahan yang ada di dunia nyata, sehingga siswa dapat menguasai hasil belajar;
2. Menjadi pelatih siswa dalam proses pemecahan masalah, pengarahan diri dan pembelajaran teman sebaya;
3. Menfasilitasi proses PBM yaitu mengubah cara berpikir, mengembangkan ketrampilan inquiri dan menggunakan pembelajaran kooperatif;
4. Melatih siswa tentang strategi pemecahan masalah, berpikir kritis dan berpikir sistematis;
5. Menjadi perantara proses penggunaan informasi

Menurut Rusman (dalam Oktaviarini, 2015) pertama, kegiatan pembelajaran dirancang dan menggunakan permasalahan yang ada di dunia nyata, sehingga siswa dapat menguasai hasil belajar. Melalui permasalahan yang kontekstual memberikan kemudahan bagi siswa untuk menalar dan mencari alternatif solusi.

Guru mengemukakan sebuah permasalahan untuk dipecahkan oleh siswa. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4 sampai dengan 5 orang setiap kelompok. Setiap kelompok bekerjasama dan berdiskusi membicarakan tentang cara untuk memecahkan masalah yang dikemukakan oleh guru. Meskipun diskusi siswa di taman kanak-kanak hampir seperti perdebatan kecil anak-anak tapi itu cukup efektif dalam melakukan diskusi. Memahami masalah yang dikemukakan dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Kedua, guru memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan berkomunikasi dan bekerja satu sama lain sehingga akan terbentuk kinerja tim yang saling melengkapi. Menurut Baharun & Mundiri (2011) Siswa taman kanak-kanak lebih suka beraktivitas yang melibatkan fisik dari melihat dan mendengarkan. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator serta menyediakan kelas yang kondusif bagi kegiatan belajar siswa.

Guru dapat memberikan intervensi apabila dirasa siswa mulai mengalami kesulitan dalam kelompoknya. Guru dapat mengarahkan siswa ke dalam tahapan yang semestinya dan memberikan saran dan masukan sesuai kebutuhan. Guru memberdayakan kemampuan setiap siswa dalam tim agar dapat saling bekerja sama dengan baik. Pembagian kelompok yang heterogen dan proporsional dapat memberikan dampak yang positif terhadap kerjasama kelompok.

Ketiga, guru menekankan pada pembelajaran kooperatif siswa. masalah yang dipecahkan perorangan hasilnya akan lebih baik apabila dipecahkan oleh beberapa orang yang saling bekerjasama. Cara berpikir siswa dapat dirubah melalui kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa. Melalui berbagai pengalaman, siswa mulai belajar mematangkan cara berpikirnya agar menjadi lebih baik. Cara berpikir tersebut yang menentukan apakah siswa dalam kelompok saling bekerja sama atau bekerja sendiri-sendiri. Melalui pembelajaran kooperatif dan memaksimalkan kemampuan setiap siswa, setiap kelompok akan memiliki banyak cara untuk mencari solusi terhadap permasalahan pembelajaran. Siswa taman kanak-kanak memiliki kesulitan untuk bekerjasama, akan tetapi apabila salah seorang siswa berhasil melakukan sesuatu maka yang lain akan mengikutinya.

Keempat, setiap kelompok membuat perencanaan yang sistematis tentang proses pemecahan masalah pembelajaran. Melalui perencanaan tersebut, siswa dapat membagi tugas kepada masing-masing siswa untuk menyelesaikan setiap tahapan yang telah direncanakan. Anak-anak lebih suka merencanakan sebelum melakukan. Siswa akan saling berdebat untuk melakukan bagian yang mana terlebih dahulu dan kegiatan selanjutnya. Diskusi tersebut akan menentukan tahap kegiatan awal pembelajaran siswa.

Kelima, guru berperan sebagai mediator dan sumber informasi bagi siswa yang mengalami kesulitan informasi untuk memecahkan masalah. Siswa taman kanak-kanak memiliki keterbatasan dalam mengolah informasi di sekitar mereka sehingga peran guru menjadi sangat sentral dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam mengolah informasi yang ada untuk memecahkan masalah pembelajaran (Mundiri & Zahra, 2017).

2.4.9 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Aris Shoimin (2014) kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut.

1. Peserta didik didorong untuk memiliki kemauan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
2. Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi.
4. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
5. Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
6. Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
7. Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
8. Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Menurut Aris Shoimin (2014) Kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut.

1. PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi. PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
2. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2019) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan kemudian memvalidasi produk yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan dapat berupa teks, video pembelajaran, buku, metode pengajaran dan program pendidikan yang memerlukan penelitian lebih lanjut yang dapat dikembangkan.

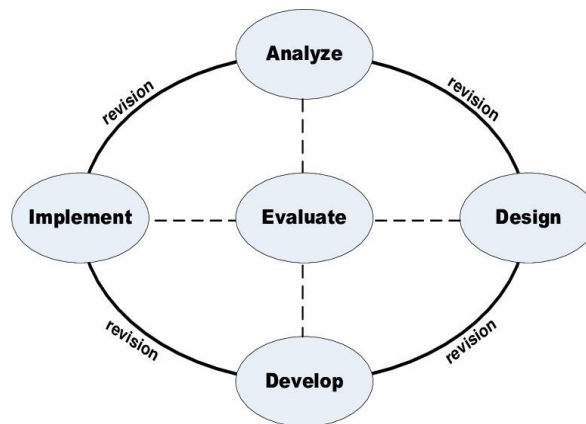
Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan juga merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Agar produk yang dihasilkan layak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Penelitian ini mengembangkan produk berupa E-LKPD dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!* pada pembelajaran teks laporan hasil observasi SMA kelas X Berbasis *Problem Based Learning*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah sebuah proses atau langkah-langkah secara sistematis yang dapat dilakukan untuk memudahkan dalam mengembangkan suatu produk.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan ADDIE yang pertama kali dirancang pada tahun 1975 oleh *University of Florida Learning Technology Center for United States Military Service* (Rayanto & Sugianti, 2020).

Menurut Branch (2009) model ADDIE bertujuan untuk mengembangkan produk dengan menggunakan konsep membangun pembelajaran berbasis prestasi yang berpusat pada peserta didik, inovatif, dan inspiratif. Kepanjangan dari model ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian pengembangan E-LKPD ini melalui tahapan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Model ADDIE (Branch, 2009)

Penjelasan secara umum tahapan model ADDIE adalah sebagai berikut.

3.2.1 Analisis (*Analyze*)

Analisis merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menemukan objek penelitian yang kemudian dianalisis serta dikembangkan menjadi sebuah produk. Tahap analisis pengembangan produk dapat dimulai dengan menemukan masalah yang muncul dari produk yang sudah ada sebelumnya. Tahap analisis peneliti lakukan dengan membaca kajian dari jurnal-jurnal terkait penelitian atau penelitian terdahulu yang relevan dengan tujuan penelitian untuk memperkuat landasan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Setelah membaca kajian dari jurnal dan penelitian terdahulu, peneliti mencari informasi faktual yang terjadi di lapangan dengan melakukan observasi dan wawancara mengenai aspek-aspek yang dikaji di penelitian ini seperti permasalahan asesmen, dan pengamatan pelaksanaan asesmen di kelas. Tahap analisis yang dilakukan berkaitan dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum yang diterapkan, dan analisis karakteristik peserta didik.

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik adalah upaya untuk mendapatkan data atau informasi yang ada di lapangan. Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru terkait asesmen pembelajaran yang diterapkan di kelas. Kemudian juga mengamati peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan asesmen. Data yang diperoleh peneliti dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan produk asesmen. Analisis kurikulum merupakan analisis yang dilakukan untuk merencanakan asesmen dengan merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran.

Setelah tujuan dirumuskan, dilanjutkan mengembangkan E-LKPD sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kurikulum yang digunakan pada SMA penelitian adalah kurikulum merdeka.

Berdasarkan hasil temuan peneliti pada tahap analisis adalah ditemukan adanya masalah terkait pembuatan soal dengan adanya keterbatasan dalam pengembangannya. Penggunaan teknologi masih terbatas saat pembelajaran dan kegiatan asesmen. Guru menggunakan kertas pada kegiatan asesmen yang memerlukan waktu yang cukup lama untuk dikoreksi oleh guru. Maka dari itu, diperlukannya pengembangan produk berupa E-LKPD menggunakan aplikasi *kahoot!* pada pembelajaran teks laporan hasil observasi.

3.2.2 Desain (*Design*)

Design merupakan tahap merancang produk yang akan dibuat setelah menemukan masalah dari tahap analisis. Kegiatan *design* dapat dilakukan dengan terencana yang diawali melalui perancangan konsep dan isi pada produk yang akan dibuat. Tahap *design* masih bersifat kontekstual dan menjadi landasan tahap pengembangan berikutnya. Dalam tahap ini peneliti merancang desain produk asesmen yang akan dikembangkan sesuai dengan data yang diperoleh pada tahap analisis. Peneliti mengembangkan produk berupa E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Development merupakan tahap untuk mempersiapkan produk yang akan dikembangkan setelah merancang produk pada tahap *design*, dilanjutkan mempersiapkan produk yang kemudian dapat diimplementasikan menjadi suatu produk yang siap untuk digunakan. Pada tahapan ini instrumen dibutuhkan untuk mengukur kemampuan produk. Tahap pengembangan pada penelitian ini adalah proses produk pengembangan yang dihasilkan harus diuji melalui beberapa tahapan secara ilmiah agar validitas dapat teruji dan terukur yang meliputi:

1. Validasi ahli. Hal ini dilakukan oleh validator ahli materi/bahasa, ahli media, praktisi. Tahap ini merupakan hal yang penting untuk dilakukan guna menghasilkan produk yang mampu memenuhi standar validasi ahli.
2. Proses revisi/perbaikan produk. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil dari validasi ahli yang dilakukan terkait validitas jika terdapat saran perbaikan dari produk yang dikembangkan.

3.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Implementation merupakan tahap penerapan produk yang siap digunakan untuk mendapatkan *feedback* dari subjek penelitian. Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan berupa E-LKPD diterapkan sesuai dengan tujuan dari pengembangan produk. Kemudian, produk yang telah dikembangkan akan diuji coba atau diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Uji coba dilakukan dengan melibatkan peserta didik kelas X dengan tujuan untuk melihat respon dan keefektifan E-LKPD dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!* yang telah dikembangkan.

3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluate merupakan tahap perbaikan yang dilakukan peneliti setelah mendapatkan *feedback* dari subjek penelitian. Perbaikan yang dibuat dilihat melalui hasil apakah E-LKPD yang dikembangkan berhasil atau tidak dan sesuai dengan harapan di awal atau tidak, sehingga dapat menjawab seluruh pertanyaan pada rumusan masalah penelitian yang dilihat dari hasil kevalidan dan keefektifan produk yang menunjukkan kelayakan atau kualitas E-LKPD yang dibuat. Tujuan akhir dari tahap *evaluation* adalah mengukur tingkat ketercapaian tujuan dari pengembangan suatu produk.

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan E-LKPD pada pembelajaran teks laporan hasil observasi menggunakan aplikasi *Kahoot!* ini terdiri atas peserta didik kelas X SMA N 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah dan MAN 1 Lampung Timur.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Jenis data pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa: (1) masukan/saran dan komentar validator, (2) informasi yang diberikan guru untuk menentukan kebutuhan pengembangan produk E-LKPD oleh peserta didik, (3) informasi diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terkait asesmen pembelajaran. Selanjutnya, data kuantitatif yang diperoleh pada penelitian dan pengembangan ini meliputi: (1) skor yang diberikan validator dan praktisi untuk menentukan tingkat validitas E-LKPD, (2) skor yang dihasilkan dari kegiatan *pretest* dan *posttest* digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan E-LKPD yang dikembangkan.

3.4.2 Sumber Data

- Sumber data pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari partisipan, meliputi
- (1) Data validasi ahli dan praktisi yang dihasilkan dari validitas materi/bahasa dan media serta guru bahasa Indonesia. Hasil validitas ini dapat dijadikan pedoman untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan berupa E-LKPD menggunakan aplikasi *kahoot* berbasis *problem based learning*.
 - (2) Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan produk.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Penggunaan instrumen pada penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan terdiri atas

3.5.1 Instrumen Non-tes

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk dialog yang peneliti lakukan untuk memperoleh data atau informasi dari responden (Anufia, B., & Alhamid, T. 2019). Peneliti menggunakan teknik wawancara sebagai teknik untuk mengumpulkan data dengan observasi guna menemukan masalah yang akan diteliti. Peneliti melakukan wawancara kepada guru bahasa Indonesia kelas X SMA N 1 Terbanggi Besar dan MAN 1 Lampung Timur. Wawancara guru bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan guru dan permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan asesmen.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Wawancara

NO.	Aspek yang ingin diketahui	Indikator	No. Item
1.	Suasana pembelajaran ketika materi Teks Laporan Hasil Observasi.	Respon siswa ketika pembelajaran materi Teks Laporan Hasil Observasi.	1
2.	Bahan ajar yang digunakan ketika materi teks laporan hasil observasi.	- Penggunaan bahan ajar ketika pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi. - Jenis bahan ajar yang digunakan ketika pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi.	2, 3, 4

3.	Penggunaan bantuan aplikasi untuk bahan ajar.	• Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi. • Aplikasi yang dikuasai dalam pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi.	5,6
4.	Pemahaman mengenai inovasi dan pengembangan E-LKPD, serta model <i>Problem Based Learning</i> .	• Penadaptasi guru mengenai inovasi bahan ajar elektronik. • Pendapat guru mengenai materi Teks Laporan Hasil Observasi. • Model pembelajaran yang digunakan guru dalam materi Teks Laporan Hasil Observasi. • Kebutuhan terhadap E-LKPD berbasis Problem Based Learning pada materi Teks Laporan Hasil Observasi.	7,8,9,10

b. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data oleh peneliti dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk tertulis yang kemudian dijawab oleh responden (Sugiyono, 2019). Penggunaan angket digunakan peneliti untuk mendapatkan penilaian terhadap produk yang dikembangkan bagi para ahli, yang biasa disebut dengan angket validasi instrumen.

c. Validitas

Validitas merupakan ketepatan dalam menafsirkan hasil dari skor atau instrumen evaluasi (Purnomo, 2016). Validitas suatu instrumen dapat diketahui dengan menggunakan lembar validasi ahli yang diberikan peneliti kepada validator ahli untuk menilai produk instrumen tes yang telah dikembangkan. Lembar validasi ahli mencakup pernyataan yang terdiri dari beberapa aspek yang memiliki beberapa indikator. Adapun kisi-kisi kuisisioner validasi yang dibuat oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi/Bahasa

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
Pengembangan e-LKPD Teks Laporan Hasil Observasi berbasis <i>problem based learning</i> Menggunakan Aplikasi Kahoot! SMA Kelas X	Kelayakan isi	Butir soal sesuai dengan capaian pembelajaran	1
		Butir soal sesuai dengan kebutuhan siswa	2
		Butir soal sesuai dengan kebutuhan bahan ajar	3
		Butir soal sesuai dengan substansi materi	4
	Kebahasaan	Keterbacaan	5
		Kejelasan informasi	6
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	7
		Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	8
	Kelayakan penyajian	Sistematika penyajian materi dalam kegiatan belajar sesuai dengan konsep metode <i>problem based learning</i> (PBL).	9
		Soal-soal yang diberikan dapat melatih kemampuan memahami materi dalam kegiatan pembelajaran.	10
		Terdapat petunjuk penggunaan dan pedoman pelaksanaan.	11
	Aspek pembelajaran menggunakan model	Mengorientasi pada masalah	12
		Mengorganisasi siswa untuk belajar	13
		Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	14
		Mengembangkan dan menyajikan hasil	15
		Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	16

Modifikasi: Surono, p. (2011, p. 93), Rianti, p. (2021, p. 72), dan Ulfaria, p. (2021, p. 41)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
Pengembangan e-LKPD Teks Laporan Hasil Observasi berbasis <i>problem based learning</i> Menggunakan Aplikasi Kahoot! SMA Kelas X	Tampilan asesmen	Tampilan aplikasi <i>kahoot</i> menarik	1
		Soal dan pilihan jawaban disajikan dengan menarik	2
		Kualitas gambar yang digunakan	3
	Kualitas asesmen	Kejelasan tampilan nilai yang diperoleh	4
		Dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring	5
		Variasi fitur tipe soal yang digunakan beragam	6
		Aplikasi mudah diakses peserta didik	7
		Keefektifan penggunaan aplikasi <i>kahoot!</i>	8
		Kepraktisan penggunaan aplikasi <i>kahoot!</i>	9
		Fasilitas (tombol) aplikasi <i>Kahoot!</i> mudah dimengerti	10

Modifikasi: Ulfaria, p. (2021, p. 42) dan Juniati(2022:49)

c. Kepraktisan

Kepraktisan asesmen yang dikembangkan oleh peneliti dapat diketahui melalui kuisioner/angket respon guru setelah dilakukannya uji coba produk. Peneliti membuat kisi-kisi kuisioner/angket respon guru sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan/Respon Guru

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
Pengembangan e-LKPD Teks Laporan Hasil Observasi berbasis <i>problem based learning</i> Menggunakan Aplikasi Kahoot! SMA Kelas X	Tampilan asesmen	Tampilan alat asesmen yang menarik menggunakan aplikasi <i>Kahoot!</i> .	1
		Penggunaan aplikasi mudah dipahami, praktis, dan efektif.	2
		Kesesuaian butir soal dengan pilihan jawaban.	3
		Kesesuaian penggunaan fitur aplikasi <i>Kahoot!</i> dengan materi pembelajaran pada butir soal.	4
		Kesesuaian penggunaan aplikasi <i>Kahoot!</i> Dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik	5
		Waktu pengerjaan soal disesuaikan dengan tingkat kesulitan pada butir soal	6
	Komponen Soal	Kesesuaian butir soal terhadap materi yang dipelajari peserta didik	7
		Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran, CP, IKTP, elemen, indikator soal, dan ATP.	8
		Butir soal sesuai dengan pilihan jawaban	9
		Butir soal sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.	10

Modifikasi: Surono, p. (2011, p. 93), Rianti, p. (2021, p. 73), dan Ulfaria, p. (2021, p. 43)

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan mengenai hal-hal yang telah berlalu dalam penelitian. Teknik dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini yakni berupa gambar atau foto yang diambil dari seluruh kegiatan penelitian.

3.5.1 Instrumen Tes

Instrumen tes merupakan alat untuk melakukan suatu pengukuran dengan menghimpun informasi ciri suatu objek. Instrumen tes dalam penelitian dan pengembangan ini diawali dengan adanya instrumen kisi-kisi soal dan instrumen tes formatif dengan jumlah soal sebanyak 25 dengan bentuk tes objektif yang berupa tes pilihan ganda.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penilaian ini berupa lembar penilaian berbentuk angket yang ditujukan kepada ahli materi dan praktisi atau guru bahasa Indonesia. Untuk menentukan tingkat validitas instrumen penilaian, dipakai skala pengukuran *rating scale*. Dengan pengukuranskala *rating scale*, data mentah yang diperoleh berupa angka yang ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. *Rating scale* juga lebih fleksibel, tidak terbatas pada pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lain seperti status sosial, ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, dan lain-lain (Sugiyono, 2014, p. 141).

Jumlah alternatif respon yang biasa menggunakan skala 1-5 titik. Untuk mengurangi kecenderungan respon menjawab pilihan bersifat netral maka penelitian ini penelitian ini pilihan yang bersifat netral sengaja tidak diberikan sebagai alternatif jawaban responden. Pada instrumen penelitian ini, penilaian masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala yaitu Tidak Layak, Kurang Layak, Layak, dan Sangat Layak. Selanjutnya, keempat skala tersebut dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka 1, 2, 3, 4, dan 5.

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menganalisis secara deskriptif. Berikut tahapan menganalisis data penelitian.

1. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil angket dianalisis dari kebutuhan peserta didik dan guru untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan di lapangan, persepsi peserta didik terhadap instrumen penilaian bahasa Indonesia.

Hasil analisis tersebut mendukung penulisan latar belakang dan kebutuhan produk yang dikembangkan.

2. Data uji kevalidan atau kelayakan produk diperoleh melalui data kesesuaian materi pembelajaran yang dinilai oleh ahli materi. Tujuannya untuk mengetahui produk layak digunakan. Instrumen validasi mempunyai empat pilihan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan, yaitu “sangat baik” dengan skor 5, “baik” dengan skor 4, “cukup” dengan skor 3, “kurang” dengan skor 2, dan “sangat kurang” dengan skor 1. Revisi dilakukan pada konten yang diberi pilihan jawaban “kurang baik”, dan “tidak baik”.

Instrumen validasi ahli tersebut juga terdapat dalam kolom komentar atau saran perbaikan sehingga para validator dapat memberikan saran atau komentar secara khusus terhadap penyempurnaan produk. Hasil uji kelayakan dari ahli materi/bahasa, media, dan guru dicari rata-rata empirisnya dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

$\bar{x}$ = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

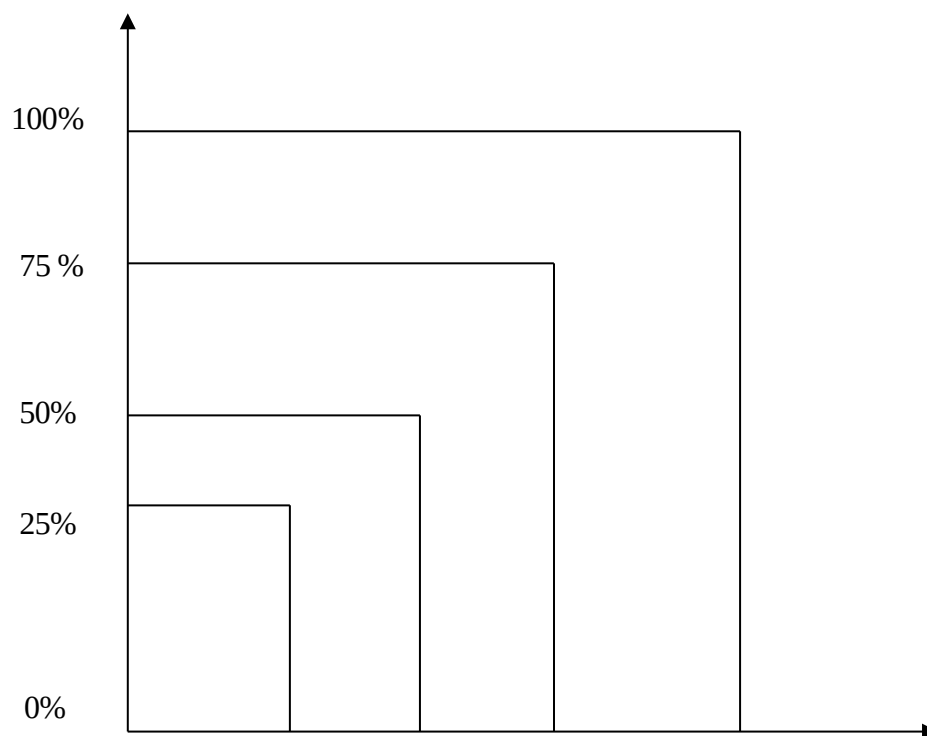
n = jumlah responden

Kemudian menghitung rerata persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rerata Persentase} = \frac{\text{skorrata} - \text{ratax} 100\%}{\text{skortertinggi}}$$

Untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi empat skala. Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase.

Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase mengadopsi cara Sukardi (2005); dan Sudaryono (2013) sebagai berikut.



Skema 1. Grafik Skala Likert

Keterangan:

Angka 0% - 25% = Tidak Layak

Angka 26% - 50% = Kurang Layak

Angka 51% - 75% = Layak

Angka 76% - 100% = Sangat Layak

3. Efektivitas diperoleh dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* kemudian diuji menggunakan rumus statistik *N-gain* sebagai berikut.

$$(S_t) - (S_i)$$

Keterangan :

(g) = Gain ternormalisasi

S_t = Nilai *Posttest*

S_i = Nilai *Pretest*

S_m = Nilai Maksimum

$$(g) = (S_t) - (S_i)$$

Tabel 3.4 Nilai rata-rata *Gain* ternormalisasi dan klasifikasinya

Rata-rata	klasifikasi	Tingkat efektivitas
$(g) \geq 0,70$	Tinggi	Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Cukup efektif
$g, 0,3$	Rendah	Kurang efektif

Sumber : (Safitri, 2020)

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan E-LKPD teks laporan hasil observasi berbasis *problem based learning*, simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan E-LKPD dilakukan dengan menggunakan pendekatan ADDIE, dengan tahapan peneliti melakukan analisis kebutuhan yang mendalam dengan mengidentifikasi kesulitan peserta didik. E-LKPD dirancang dengan mempertimbangkan capaian pembelajaran yang diharapkan dengan menggunakan metode *problem based learning* diintegrasikan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik. E-LKPD mendapat hasil yang diharapkan sesuai dari penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi. Implementasi dilakukan di 2 sekolah yaitu SMA N 1 Terbanggi Besar dan MAN 1 Lampung Timur dengan melibatkan 65 peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa bahan E-LKPD yang dikembangkan memiliki skor validasi yang tinggi, dengan penilaian dari ahli media dan praktisi yang menyatakan bahwa E-LKPD tersebut sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. E-LKPD berbasis *problem based learning* untuk materi teks laporan hasil observasi yang dikembangkan memenuhi kriteria dan dinyatakan sangat layak. Kriteria tersebut diperoleh dari hasil penilaian ahli materi/bahasa yang mendapatkan skor 80% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media yang mendapatkan skor 83,3% dengan kriteria sangat layak, dan penilaian praktisi yang mendapatkan skor 92,5% dengan kriteria sangat layak.
3. E-LKPD berbasis *problem based learning* untuk materi teks laporan hasil observasi yang dikembangkan memenuhi kriteria dan dinyatakan efektif.

Uji efektivitas E-LKPD berbasis *problem based learning* untuk materi teks laporan hasil observasi menunjukkan nilai N-gain SMA N 1 Terbanggi Besar sebesar 0.73 dengan jumlah 22 peserta didik termasuk kategori tinggi, rata-rata N-gain MAN 1 Lampung Timur sebesar 0.74 dengan jumlah 26 peserta didik termasuk kategori tinggi, sehingga produk tersebut dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. E-LKPD dinyatakan efektif, karena berhasil meningkatkan nilai peserta didik dari nilai rata-rata pretest SMA N 1 Terbanggi Besar sebesar 44 menjadi 87 dan nilai rata-rata MAN 1 Lampung Timur sebesar 52 menjadi 87.

5.2 Saran

Adapun saran pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik hendaknya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman dalam materi teks laporan hasil observasi karena mengandung soal-soal yang dikombinasikan dengan *Kahoot!*.
2. Bagi guru, E-LKPD diharapkan dapat menambah wawasan, pelengkap buku teks, dan tambahan referensi dalam pembelajaran, berbasis metode *problem based learning* agar peserta didik dapat secara aktif dan kreatif menambah pengetahuan dan wawasan terhadap materi teks laporan hasil observasi.
3. Bagi peneliti lain, disarankan untuk mengembangkan lembar kerja peserta didik yang berbasis elektronik tambahan yang mencakup topik terkait, pembelajaran Bahasa Indonesia agar dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberikan konteks yang lebih luas untuk pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiasriani. (2014, February 14). *Model “Problem Based Learning Sebagai Implementasi Konsep Psikologi Pendidikan Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Kelompok B.”* Aiasriani.Wordpress.Com. <https://aiasriani.wordpress.com/2014/02/14/model-problem-based-learning-sebagai-implementasi-konsep-psikologi-pendidikan-dalam-pembelajaran-anak-usia-dini-di-kelompok-b/>
- Aisyah, S. (2018). *Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Di Taman Kanak- Kanak.* https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://osf.io/d6acm/download&ved=2ahUKEwjfkdbrs7eIAxVSTmwGHTNfEggQFnoECBQQAQ&usq=AOvVaw38NhQBEO6kKO62Jc8M_Qb7
- Aliponga, J. (2013). Reading Journal: Its Benefits for Extensive Reading. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(2).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Irma. (2021). *Keterampilan Membaca*. Pustaka Taman Ilmu.
- Kemendikbud. (2013). *Buku Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademis Kelas X*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Keraf, G. (2004). *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Berbahasa*. Nusa Indah.
- Kosasih. (2014). *Jenis-Jenis Teks*. Yrama Widya.
- Mulyadi. (2014). *Kontribusi Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Membaca Pemahaman terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Swasta Bukittinggi*. Universitas Negeri Padang.
- Munirah. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas III SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/2372/1875>
- Muslimah. (2019). Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika. *SHEs: Conference Series*, 3(3), 9–25.
- Nurhanifah. (2014). *Jenis-Jenis Teks*. Gava Media.
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD Muhammadiyah Danunegaran* [Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa]. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/8151>
- Purnomo, S. (2016). *Panduan Evaluasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Diva Press.

- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendikia*, 5(1).
- Putri, H., & Widoyoko, R. (2021). *Keterampilan Menyimak: Pengajaran serta Strategi Pembelajaran di Sekolah dan Perguruan Tinggi*. CV. Bintang Semesta Media.
- Rahmadani. (2019). *Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*. *Lantanida Journal*, 7(1).
- Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rianti, S. (2021). *Pengembangan Alat Evaluasi Subtema Energi Alternatif Untuk Pembelajaran Campuran (Blended Learning) di Kelas III Sekolah Dasar* [Doctoral dissertation]. Universitas Jambi.
- Subhayni. (2017). *Keterampilan Berbicara*. Syiah Kuala University Press.
- Sudaryono. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Surono. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia flash Pada Kompetensi Mengelas dengan Oksi Asitilen di SMK Muhammadiyah Prambanan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tarigan, H. G. (2021). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Titian Ilmu.
- Taufina. (2019). Penerapan Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1038–1046.
- Tim Edukasi. (2013). *Mahir Berbahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII*. Erlangga.
- Tofa, K. (2016, February 3). *Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Berbasis Masalah*. Kangtofa.Wordpress.Com. <https://kangtofa.wordpress.com/2016/02/03/tujuan-dan-manfaat-pembelajaran-berbasis-masalah/>
- Tungga, D. W. (2018). *Pengembangan Media Animasi 3 Dimensi pada Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Muvizu pada Sifat-Sifat Benda Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Ulfaria, U. (2021). *Pengembangan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan* [Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/33581/>
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab 2 pasal 3. (2003). Universitas Lampung. (2018). *Format Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Universitas Lampung.
- Wulandari, A., & Suparno. (2020). *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini*. 4(2), 862.
- Yulianto. (2013). Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas XII SMA di Surabaya. *Jurnal Bahasa Dan Satra Indonesia*, 1(1).