

## Pengembangan LKPD Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Kelas X SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan

Muhammad Faisal Kansal\*, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Liesna Andriany, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Ali, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

### ABSTRACT

*This study endeavors to develop Audio Visual-based Student Worksheets (LKPD) for poetry writing material in class X at SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan. Employing the Research and Development (R&D) model, the study encompasses five steps: information gathering, product development, validation testing, product revision, and product testing. Data collection utilized a total sampling technique, testing 22 students in class X. Assessment percentages for the developed LKPD were: material validator one 77%, material validator two 79%, media validator one 95%, media validator two 84%, all judged proper. The student response questionnaire yielded an 84% score in the appropriate category. Analysis of poetry writing answer sheets revealed 17 students scoring above 75, with 5 below. Overall, results from the validator questionnaire test, feasibility questionnaire, and poetry writing analysis support the suitability of LKPD based on Audio Visual as an effective learning medium.*

### ARTICLE HISTORY

Received 06/01/2024

Revised 19/01/2024

Accepted 20/01/2024

Published 30/01/2024

### KEYWORDS

Develop; Audio Visual-based Student Worksheets (LKPD); poetry writing; class X; SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan

### \*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ [faisalkansal1718@gmail.com](mailto:faisalkansal1718@gmail.com)

### PENDAHULUAN

Media informasi dan teknologi sangat berhubungan dengan kemampuan dalam literasi teknologi (Muhson, 2010). Pembelajaran dan inovasi keterampilan meliputi kemampuan komunikasi, bekerja sama, berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan kreativitas untuk berinovasi (Respati, 2014). Dalam pembelajaran peserta didik dituntut untuk bisa mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Bisa dilihat kemampuan berpikir kritis, kreativitas dan berinovasi merupakan kemampuan tertinggi dalam ranah HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) (Sani, 2019). Salah satu upaya untuk menghasilkan perubahan perilaku peserta didik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik adalah dengan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah (Suratno et al., 2020).

Proses pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan bahan ajar yang berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbentuk cetak, penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) sekitar 5 kali dalam satu semester (Fitriyah & Ghofur, 2021). Cover bagian depan buku tidak menarik, soal-soal di dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) masih sedikit. Sehingga proses pembelajaran menulis puisi yang dilakukan guru di dalam kelas kurang optimal (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Dengan adanya lembar kerja peserta didik (LKPD) berbentuk audio visual dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi menulis puisi. Untuk itu lembar kerja peserta didik (LKPD) perlu adanya inovasi, agar proses belajar menulis puisi lebih optimal (Sari et al., 2020).

Pendidikan merupakan landasan penting dalam membentuk generasi masa depan yang berkualitas. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pembelajaran yang efektif dan menarik (Setiawan, 2019). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Khususnya dalam mata pelajaran sastra seperti menulis puisi, diperlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif untuk memotivasi siswa. Oleh karena itu, pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis audio visual menjadi pilihan yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis puisi (Sati & Mutmainnah, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis audio visual dalam pembelajaran menulis puisi di kelas X SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan. Metode pengembangan yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang melibatkan langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur. Pembelajaran menulis puisi memerlukan pendekatan yang kreatif dan stimulatif, sehingga LKPD berbasis audio visual diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi puisi.

SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan dipilih sebagai lokasi penelitian karena kebutuhan akan peningkatan kualitas pembelajaran dan kesempatan untuk menerapkan inovasi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di SMA tersebut. Dengan demikian, pengembangan LKPD berbasis audio visual diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis puisi di kelas X SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan.

Berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti pada saat proses pembelajaran di SMA Al-Wasliyah Pasar Medan, maka peneliti memilih LKPD berbentuk audio visual dikarenakan kelebihan audio visual adalah dapat menampilkan gambar, video, serta suara. Bahan ajar ini dapat disimpan dalam CD, flashdisk, serta alat penyimpan lainnya. Audio visual yang digunakan berupa animasi gambar dan tulisan untuk menguatkan materi yang dipelajari serta menstimulus ide peserta didik dalam menulis puisi. Hal ini dapat memudahkan proses pembelajaran dan mengurangi kejenuhan siswa pada saat belajar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D) (Jusuf & Istiyowati, [2020](#)). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian dan pengembangan Borg & Gall, yang terdiri dari 10 tahap yaitu: 1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi), 2) *Planning* (perencanaan), 3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan draf produk), 4) *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), 5) *Main product revision* (merevisi hasil uji coba), 6) *Main field testing* (uji coba lapangan), 7) *Operational product revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan), 8) *Operational field testing* (uji kelayakan), 9) *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir), 10) *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi) (Borg et al., [2006](#)). Dari sepuluh tahapan tersebut peneliti melakukan penyederhanaan tahapan karena keterbatasan waktu dan juga biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga sampai 5 tahap saja yaitu: 1) pengumpulan informasi, 2) pengembangan produk, 3) uji validasi, 4) revisi produk, 5) uji coba produk (Arikunto, [2010](#)).

## PEMBAHASAN

### *Pengumpulan Informasi*

Penelitian pengembangan bahan ajar ini dilakukan di SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan, Informasi diperoleh dari guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas X di SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan. Pengumpulan informasi dari guru dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa wawancara. Sedangkan pengumpulan informasi dari siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Selain guru Bahasa Indonesia dan siswa, pengumpulan informasi juga diperoleh dari telaah buku teks pelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan dalam pembelajaran.

### *Pengembangan Produk*

Pengembangan produk dilakukan dengan membuka *google* untuk mencari *background* LKPD audio visual dengan beberapa gambar yang nantinya akan di cocokkan pada saat pembuatan LKPD audio visual. Peneliti menggunakan android untuk men-*download* aplikasi VN.

### *Uji Validasi*

Uji Validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang dihasilkan. Rancangan diberikan kepada empat validator yang terdiri dari dua validator ahli materi dan dua validator ahli desain dengan cara mengisi angket yang pengukurannya menggunakan skala *likert*. Adapun penilaian dari tim ahli validasi yaitu:

#### *Validator Ahli Materi 1*

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi 1 diperoleh total penilaian 77, jumlah skor maksimal 100, selanjutnya analisis data yang dilakukan dengan menghitung hasil presentasi pada tingkat kelayakan yang bertujuan untuk memindahkan data kuantitatif ke data kualitatif berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{77 \times 100}{100} \%$$

$$P = 77\%$$

Analisis data di atas dapat diperoleh hasil akhir 77%, angka tersebut jika diubah ke dalam data kualitatif pencapaian 77% berada pada kriteria Layak. Maka media pembelajaran LKPD berbasis audio visual pada materi menulis puisi dikatakan layak.

#### *Validator Ahli Materi 2*

Data yang diperoleh dari penilaian validator ahli materi 2 yaitu data kuantitatif dengan total penilaian 79, jumlah skor maksimal 100, kemudian analisis data dilakukan dengan menghitung hasil presentasi pada tingkat kelayakan yang bertujuan untuk memindahkan data kuantitatif ke data kualitatif berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{79 \times 100}{100} \%$$

$$P = 79\%$$

Pada analisis data di atas diperoleh hasil akhir yaitu 79%, dan angka tersebut jika diubah ke dalam data kualitatif pencapaian 79% berada pada kriteria layak. Maka media pembelajaran berbasis audio visual pada materi menulis puisi dikatakan Layak.

#### *Validator Ahli Media 1*

Penilaian ahli media 1 menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian dengan total penilaian 120, dan jumlah skor maksimal 150, selanjutnya analisis data dilakukan dengan menghitung hasil presentasi pada tingkat kelayakan dan memindahkan data kuantitatif ke data kualitatif berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{120 \times 100}{150} \%$$

$$P = 80\%$$

Analisis data di atas mendapat hasil akhir yaitu 80%, dan angka tersebut diubah ke dalam data kualitatif dengan pencapaian 80% berada pada kriteria Layak. Maka media pembelajaran berbasis audio visual pada materi menulis puisi dikatakan Layak tanpa revisi.

#### *Validator Ahli Media 2*

Hasil penilaian ahli media 2 diperoleh data kuantitatif dengan hasil penilaian yaitu total penilaian 142, jumlah skor maksimal 150, selanjutnya analisis data yang dilakukan dengan menghitung hasil presentasi pada tingkat kelayakan. Data tersebut bertujuan untuk memindahkan data kuantitatif ke data kualitatif berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{142 \times 100}{150} \%$$

$$P = 95\%$$

Setelah melakukan analisis data maka diperoleh hasil akhir 95%, kemudian angka tersebut diubah ke dalam data kualitatif dengan pencapaian 95% berada pada kriteria Sangat Layak. Maka media pembelajaran berbasis audio visual pada materi menulis puisi dikatakan sangat layak.

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

$$\bar{x} = \frac{79+80+77+95}{4}$$

$$\bar{x} = 83\%$$

Setelah data dari keempat ahli validator dicari dan nilai yang didapat berjumlah 83%, maka dapat disimpulkan bahwa produk dapat dinyatakan Layak.

$$P = \frac{47}{50} \times 100 \%$$

$$P = 94\%$$

### Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh dosen ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah merevisi atau memperbaiki produk sesuai dengan masukan dari ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang dikembangkan. Pada bahan ajar LKPD audio visual yang peneliti buat hanya memiliki satu kritik dan saran dari validator materi 1 yaitu perbaiki redaksi soal, perbaiki soal dan video pada soal.

### Uji Coba Produk

Uji coba produk kepada peserta didik dengan pemberian angket untuk penilaian bahan ajar yang peneliti kembangkan. Uji coba produk dilakukan oleh 22 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 84%. Kemudian peneliti menyuruh peserta didik untuk mengerjakan soal menulis puisi pada LKPD audio visual, hasil yang didapat dari analisis lembar kertas jawaban soal menulis puisi peserta didik adalah sebesar 15 peserta didik mendapatkan nilai soal menulis puisi di atas 75 dan 7 peserta didik mendapat nilai di bawah 75.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan dapat ditarik. Pertama, pengembangan LKPD berbasis audio visual dalam pembelajaran menulis puisi di kelas X SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan sepuluh langkah, yang kemudian disederhanakan menjadi lima langkah, yakni pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validasi, revisi produk, dan uji coba produk. Desain audio visual yang digunakan adalah aplikasi android VN. Kedua, kelayakan media pembelajaran dievaluasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi, dengan hasil nilai validasi keempat validator mencapai 83% dengan kategori layak. Ketiga, kelayakan berdasarkan respons siswa yang melibatkan 22 siswa di SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan menunjukkan nilai kelayakan sebesar 84% dengan kategori layak. Analisis lembar jawaban soal menulis puisi menunjukkan bahwa 15 peserta didik dapat menulis puisi dengan nilai di atas KKM, sementara 7 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM. Berdasarkan hasil lembar angket validasi, angket kelayakan, dan analisis lembar jawaban menulis puisi, produk LKPD berbasis audio visual dapat disimpulkan layak untuk digunakan.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Borg, W. R., Gall, J., & Damien, M. (2006). *Educational Research: an Introduction* (Eighth Edition). Pearson.
- Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1957–1970. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.718>
- Jusuf, H., & Istiyowati, L. S. (2020). *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Indonesia Emas Group.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Respati, W. (2014). Transformasi Media Massa Menuju Era Masyarakat Informasi di Indonesia. *Humaniora*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.2979>

- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. TSmart.
- Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Menggunakan Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.434>
- Sati, S., & Mutmainnah, I. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1041–1051. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4815>
- Setiawan, A. R. (2019). Efektivitas Pembelajaran Biologi Berorientasi Literasi Sainifik. *Thabiea: Journal Of Natural Science Teaching*, 2(2). <https://doi.org/10.21043/thabiea.v2i2.5345>
- Suratno, S., Kamid, K., & Sinabang, Y. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 127–139. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i1.249>
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.59141/JAPENDI.V2I07.233>