

PENGEMBANGAN E-LKPD TEKS HIKAYAT BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY UNTUK SISWA KELAS X SMA

Elvi Susana Dalimunthe¹, Trisnawati Hutagalung²

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

1elvisusanadmt@gmail.com, 2trisnahutagalung@unimed.ac.id

3caleapui@unimed.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of knowing the development procedures, forms, and feasibility of E-LKPD for fairy tale texts assisted by Educaplay media for grade X high school students. This research is a Research and Development (RnD) that uses the Borg and Gall research and development procedure with the following stages: a) analysis of potential and problems, b) data collection, c) product design, d) design validation, e) design revision. The assessment of the developed product was carried out by two experts, namely material experts and media experts. The research instruments used were student needs questionnaires, and validation questionnaires from material experts and media experts. The results of the study indicate that the product developed from the study "Development of E-LKPD Hikayat Texts Assisted by Educaplay Media for Grade X High School Students is included in the "Very Feasible" category. This is based on the results of the validation of material experts of 87.27% with the criteria of "very feasible". Then the results of the validation of media experts were 95% with the criteria of "very feasible". Therefore, based on the results of the research that has been conducted, it can be concluded that the developed LKPD is valid with a status of being very suitable for use and this product is used in the educational process,

Keywords: *Development of E-LKPD, Hikayat Text, Educaplay*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan, bentuk, serta kelayakan E-LKPD teks hikayat berbantuan media *Educaplay* untuk siswa kelas X SMA. Penelitian ini merupakan Penelitian Pengembangan (*RnD*) yang menggunakan prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall dengan tahapan a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain. Penilaian produk yang dikembangkan dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket kebutuhan siswa, dan angket validasi ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dari penelitian "Pengembangan E-LKPD Teks Hikayat Berbantuan Media *Educaplay* untuk Siswa Kelas X SMA termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini didasarkan pada hasil validasi ahli materi sebesar 87,27% dengan kriteria "sangat layak". Kemudian hasil validasi ahli media sebesar 95% dengan kriteria "sangat layak". Maka berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan valid dengan status layak digunakan dengan kriteria sangat baik dan produk ini layak digunakan dalam proses pendidikan.

Kata Kunci: Pengembangan E-LKPD, Teks Hikayat, *Educaplay*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta membentuk generasi yang mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter, pengembangan keterampilan berpikir, serta penanaman nilai-nilai kehidupan. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan bermakna bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi digital pada era abad ke-21 turut memengaruhi paradigma pembelajaran di sekolah. Pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan materi,

tetapi juga diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, kemampuan tersebut menjadi bagian penting dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi bernalar kritis. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan tersebut adalah Bahasa Indonesia melalui pembelajaran sastra. Pembelajaran sastra tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga membentuk karakter, meningkatkan kepekaan sosial, dan menanamkan nilai budaya kepada peserta didik. Wuriyani (2021) menyatakan bahwa pembelajaran sastra mampu menanamkan nilai kemanusiaan, moral, dan budaya melalui proses apresiasi sastra. Sejalan dengan itu, Hutagalung (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran sastra dapat mendorong peserta didik berpikir kritis melalui kegiatan menafsirkan dan menganalisis makna dalam teks sastra.

Salah satu materi sastra yang dipelajari pada kelas X SMA adalah

teks hikayat. Hikayat merupakan karya sastra Melayu klasik yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai moral, sosial, budaya, serta pendidikan. Hamzah (1996) menyatakan bahwa hikayat merupakan prosa lama yang mengisahkan kehidupan tokoh-tokoh dengan berbagai keajaiban dan kesaktian, sedangkan Sumasari (2014) menjelaskan bahwa hikayat merupakan karya sastra Melayu klasik yang bersifat imajinatif dan sarat nilai budaya. Melalui pembelajaran teks hikayat, peserta didik diharapkan mampu memahami unsur intrinsik, struktur, kaidah kebahasaan, serta nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya. Selain itu, pembelajaran hikayat juga dapat meningkatkan kemampuan literasi dan apresiasi sastra peserta didik.

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, materi teks hikayat masih dianggap sulit oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 6 Tanjungbalai, peserta didik mengalami kesulitan memahami isi, struktur, dan nilai-nilai dalam teks hikayat. Kesulitan tersebut disebabkan oleh penggunaan bahasa arkais serta alur cerita yang bersifat

imajinatif sehingga peserta didik kurang mampu memahami makna teks secara menyeluruh. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran teks hikayat.

Permasalahan lain juga terlihat pada penggunaan LKPD yang masih bersifat konvensional dan belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Berdasarkan observasi pada Buku Siswa Bahasa Indonesia kelas X Kurikulum Merdeka fase E halaman 85–101, soal-soal pada materi teks hikayat sebagian besar masih berada pada level C1 sampai C3 dalam Taksonomi Bloom, seperti menyebutkan, menjelaskan, dan mengidentifikasi. Peserta didik belum diarahkan untuk melakukan analisis kritis, mengevaluasi nilai-nilai dalam hikayat, maupun menciptakan gagasan baru berdasarkan teks yang dipelajari. Padahal, Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang mampu mengembangkan

kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS), terutama pada aspek menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Rosmaini dkk. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya berfokus pada pertanyaan sederhana menyebabkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kurang berkembang secara optimal.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara bahan ajar yang digunakan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan karakteristik peserta didik generasi digital. Peserta didik saat ini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur visual, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD).

Pengembangan merupakan proses sistematis untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk

agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk pendidikan dan menguji tingkat kelayakan produk tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa E-LKPD pada materi teks hikayat. Depdiknas (2008) menjelaskan bahwa LKPD merupakan bahan ajar yang berisi petunjuk dan tugas yang harus dikerjakan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prastowo (2019) menambahkan bahwa LKPD berfungsi sebagai panduan belajar yang membantu peserta didik memahami materi secara sistematis dan terarah. Seiring perkembangan teknologi, LKPD berkembang menjadi E-LKPD berbasis digital yang lebih interaktif dan fleksibel digunakan dalam pembelajaran.

E-LKPD merupakan inovasi bahan ajar digital yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Hidayah dan Kuntjoro (2022) menyatakan bahwa E-LKPD mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena

memadukan teks, gambar, audio, video, serta aktivitas interaktif. Selain itu, Widyanti dan Lubis (2024) menjelaskan bahwa penggunaan E-LKPD membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, E-LKPD dikembangkan dengan memanfaatkan media Educaplay.

Educaplay merupakan platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan jawaban, video interaktif, dan permainan edukatif lainnya. Penggunaan Educaplay memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif karena peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran berbasis digital. Penggunaan media interaktif seperti Educaplay dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis media digital efektif

meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Miranda et al. (2024) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar digital berbasis platform interaktif memperoleh tingkat validitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Akan tetapi, penelitian yang secara khusus mengembangkan E-LKPD pada materi teks hikayat berbantuan media Educaplay masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan bahan ajar digital pada teks nonsastra.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan E-LKPD teks hikayat berbantuan media Educaplay yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui aktivitas berbasis HOTS. E-LKPD yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi dan latihan interaktif, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk menganalisis nilai-nilai dalam hikayat, mengevaluasi relevansi cerita dengan kehidupan modern, serta menciptakan gagasan baru berdasarkan teks hikayat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses

pengembangan, bentuk produk, dan kelayakan E-LKPD teks hikayat berbantuan media Educaplay untuk siswa kelas X SMA. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar digital inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta meningkatkan kualitas pembelajaran teks hikayat di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D). Research and development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2013:297). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, baik berupa bahan ajar, media, maupun perangkat pembelajaran. Metode penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, yaitu suatu strategi penelitian yang digunakan untuk mengembangkan

dan memvalidasi produk pendidikan secara sistematis.

Dalam penelitian ini, langkah pengembangan disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Penyederhanaan langkah dilakukan agar proses pengembangan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan penelitian tanpa menghilangkan esensi utama model pengembangan Borg & Gall.

Analisis potensi dan masalah dilakukan melalui kegiatan observasi. Observasi dilaksanakan di SMA Negeri 6 Tanjung Balai dengan mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X. Peneliti mengamati penggunaan bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa, metode pembelajaran yang diterapkan, serta respons siswa terhadap materi teks hikayat. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah atau hambatan yang dihadapi siswa dalam memahami teks hikayat, seperti kesulitan menganalisis unsur intrinsik, memahami nilai moral, serta rendahnya minat belajar akibat

penggunaan bahan ajar yang masih bersifat konvensional.

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh berbagai informasi yang dapat dijadikan dasar dalam perencanaan dan pengembangan produk. Data yang dikumpulkan berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran teks hikayat di kelas X SMA. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi sederhana bersama guru dan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media terhadap produk E-LKPD yang dikembangkan. Instrumen tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media.

Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta saran dan masukan dari validator yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket analisis

kebutuhan dan lembar validasi yang kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase untuk menentukan tingkat kelayakan E-LKPD yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD materi teks hikayat berbantuan media Educaplay pada siswa kelas X SMA Negeri 6 Tanjungbalai dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi beberapa tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

Hasil potensi dan masalah menunjukkan bahwa pembelajaran teks hikayat di kelas X SMA masih menghadapi berbagai kendala. Peserta didik mengalami kesulitan memahami isi, struktur, unsur intrinsik, serta nilai moral dalam teks hikayat karena pembelajaran masih menggunakan buku paket dan LKPD konvensional yang kurang interaktif. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi

ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi dalam belajar. Soal-soal yang diberikan juga masih berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS) dan belum mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Rendahnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menyebabkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar peserta didik belum berkembang secara optimal. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi bahan ajar berupa E-LKPD teks hikayat berbantuan media Educaplay yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

Hasil desain produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa E-LKPD berbantuan platform Educaplay pada materi teks hikayat kelas X SMA. Produk ini dirancang sebagai bahan ajar digital interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks hikayat. Pengembangan E-LKPD dilakukan sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang menyesuaikan

perkembangan teknologi di bidang pendidikan, sehingga peserta didik tidak hanya belajar melalui buku cetak, tetapi juga melalui media digital yang lebih menarik, variatif, dan mudah diakses kapan saja serta di mana saja. Kehadiran produk ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta berpusat pada peserta didik. Produk yang dikembangkan disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Fase E dan Tujuan Pembelajaran (TP) kelas X SMA pada materi teks hikayat. Capaian pembelajaran tersebut mencakup kemampuan menyimak, membaca dan memirsa, serta menulis. Pada aspek menyimak, peserta didik diharapkan mampu mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan, atau pesan yang terdapat dalam teks hikayat melalui kegiatan menyimak berbagai bentuk teks secara kritis dan kreatif.

Validasi E-LKPD dilakukan Setelah rancangan E-LKPD selesai dengan tujuan untuk melihat apakah E-LKPD yang dirancang dapat digunakan dengan kriteria yang valid. Validasi E-LKPD dilakukan oleh dua

orang ahli. Validator ahli materi oleh Ibu Yuliana Sari, M.Pd. (Dosen jurusan bahasa dan sastra Indonesia) dan Bapak Syukri Hidayat, S.T., M.Kom. (Dosen Jurusan Pendidikan Geografi). Hasil validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali. Pada tahap pertama memperoleh skor 72,72% dengan berstatus layak, kemudian pada tahap kedua memperoleh skor 87,27% dengan status Sangat layak.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Tahap 1	Tahap 2
1	Aspek Kelayakan Isi	$\sum$ Skor	35	42
		Persentase	70%	84%
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
2	Aspek Kelayakan Bahasa	$\sum$ Skor	26	31
		Persentase	74,28%	88,57%
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
3	Aspek Kelayakan Penyajian	$\sum$ Skor	18	23
		Persentase	72%	92%
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
	Hasil Akhir		72,72%	87,27%
			Layak	Sangat Layak

Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa pada tahap pertama diperoleh persentase sebesar 80,83% dan meningkat

menjadi 95% pada tahap kedua dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian media mencakup aspek tampilan, tipografi, gambar, audio, video, kemasan, pemrograman, dan kemanfaatan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan media *Educaplay* memiliki kualitas media yang baik dan menarik digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Tahap 1	Tahap 2
1	Tampilan	Σ Skor	9	9
		Persentase	90%	90%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
2	Teks/Tipografi	Σ Skor	11	13
		Persentase	73,33%	86,66%
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
3	Gambar	Σ Skor	4	5
		Persentase	80%	100%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
4	Audio	Σ Skor	14	15
		Persentase	93,33%	100%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
5	Video	Σ Skor	11	13
		Persentase	73,33%	86,66%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
6	Kemasan	Σ Skor	13	15

		Persentase	86,66%	100%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
7	Pemrograman	Σ Skor	23	25
		Persentase	76,66%	93,33%
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
8	Kemanfaatan	Σ Skor	12	15
		Persentase	80%	100%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
	Hasil Akhir		80,83%	95%
			Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, E-LKPD teks hikayat berbantuan media *Educaplay* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan produk telah sesuai dengan tahapan penelitian pengembangan yang sistematis sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2019) bahwa produk pembelajaran harus melalui tahap validasi dan revisi agar memenuhi aspek validitas isi, bahasa, dan penyajian.

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,27% dengan kategori “Sangat

Layak”. Peningkatan nilai pada aspek kelayakan isi, bahasa, dan penyajian menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas produk. Materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta memenuhi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan sebagaimana dikemukakan oleh Majid (2020). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Hidayah dan Kuntjoro (2022) serta Miranda et al. (2024) yang menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis digital memiliki tingkat validitas tinggi dan mampu mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Meskipun demikian, masih terdapat aspek yang perlu ditingkatkan, yaitu kemampuan E-LKPD dalam mendorong peserta didik untuk aktif bertanya. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan aktivitas HOTS, khususnya pada aspek questioning dan berpikir kritis, masih perlu diperkuat agar pembelajaran lebih optimal.

Selanjutnya, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD telah memenuhi standar

media pembelajaran digital dari segi tampilan, interaktivitas, dan pemanfaatan teknologi. Desain visual yang menarik, penggunaan audio dan video, serta aktivitas interaktif dalam Educaplay dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Widyanti dan Lubis (2024) serta penelitian Putri dan Ansari (2025) yang menyatakan bahwa E-LKPD berbasis digital mampu meningkatkan motivasi, kemandirian belajar, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD teks hikayat berbantuan media Educaplay telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Produk ini mampu menjadi solusi terhadap keterbatasan LKPD cetak yang kurang interaktif serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan E-LKPD teks

hikayat berbantuan media Educaplay untuk siswa kelas X, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Proses pengembangan E-LKPD dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari Borg and Gall dan disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teks hikayat di kelas X SMA.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa E-LKPD teks hikayat berbantuan media Educaplay yang dirancang secara interaktif dan berbasis digital. E-LKPD disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi teks hikayat. Produk ini memanfaatkan berbagai fitur Educaplay, seperti video quiz, crossword puzzle, matching pairs, dan quiz yang memuat soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada level kognitif C4, C5, dan C6. Materi yang disajikan meliputi pengertian, ciri-ciri,

struktur, serta nilai-nilai dalam teks hikayat. E-LKPD juga dilengkapi dengan gambar, warna, animasi, suara, dan tampilan audiovisual sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kelayakan E-LKPD yang dikembangkan ditinjau berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 87,27% dengan kategori “Sangat Layak” dan status “Layak digunakan dengan revisi”. Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak” dan status “Layak digunakan tanpa revisi”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi teks hikayat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah, A. (1996). *Sastra Melayu Lama dan Raja Rajanya*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Hidayah, I. N., & Kuntjoro, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Perubahan Lingkungan Berbasis Science Literacy untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA. *Bioedu Journal*, 11(3), 384–386.
- Hutagalung, T., Elfitra, F., Firdaus, M., Ramadhani, I., & Frisnoiry, S. (2024). Literacy Collaboration to Enhance Teacher and Student Competence in Building a Literacy Culture at SMP N 23 Medan. *Proceedings of the International Conference on Education and Technology (ICET)*, Universitas Negeri Medan.
- Majid, A. (2020). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Web Genially pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 1(4), 326–333.
- Rosmaini, R., Febriana, I., Lubis, F., Wuriyani, E. P., & Azizah, N. (2025). *Bahan Ajar Keterampilan Bahasa Reseptif*. CV. Gita Lentera.
- Sumasari, Y. J. (2014). “Analisis Unsur-Unsur Intrinsik dalam Hikayat Cerita Taifah”. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.

Prastowo, A. (2019). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

Putri, D. A., & Ansari, K. (2025). Pengembangan LKPD Elektronik Materi Teks Negosiasi Berbantuan Heyzine Flipbooks pada Siswa Kelas X SMA Taman Siswa Tapian Dolok. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(1), 6965–6976.

Widyanti, P., & Lubis, F. (2024). Pengembangan LKPD Interaktif Teks Eksplanasi Berbantuan Liveworksheets. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 2812–2824.

Wuriyani, E. P. (2021). Bahasa Indonesia Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV, Universitas Negeri Medan.