

# Pengembangan E-LKPD Menulis Cerpen Berbasis *Project Based Learning* di SMK Negeri 1 Belitang Madang Raya

Safitri<sup>1\*</sup>, Indah Sulmayanti<sup>2</sup>, Sugiarti<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Universitas Nurul Huda OKU Timur

[Safitrit693@gmail.com](mailto:Safitrit693@gmail.com)

[Indah81@unuha.ac.id](mailto:Indah81@unuha.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD menulis cerpen berbasis *Project Based Learning* di SMK Negeri 1 Belitang Madang Raya. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran menulis cerpen sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian difokuskan pada tahap pengembangan (*development*). Pengumpulan data dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi, serta uji kemenarikan oleh siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Guttman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas media mencapai 83,3% dengan kategori layak. Sementara itu, hasil validasi ahli materi, praktisi, dan uji kemenarikan oleh 35 siswa memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat layak dan sangat menarik. Berdasarkan hasil tersebut, LKPD menulis cerpen berbasis *Project Based Learning* dinyatakan layak dan menarik digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Belitang Madang Raya.

**Kata Kunci:** E-LKPD; Menulis Cerpen; *Project Based Learning*

## PENDAHULUAN

Menurut Lestari (2023) pendidikan adalah pembaharuan, pembenaran serta peningkatan segala kemampuan dan keterampilan seseorang. Pendidikan bisa diartikan sebagai usaha seseorang yang dilakukan untuk mencoba memperbaiki, atau mempromosikan individualitas dan sikap sesuai pada nilai-nilai yang resmi dan faktor budaya masyarakat. Dalam upaya membantu generasi penerus mencapai tujuan hidup secara fisik dan mental, pendidikan meningkatkan pengalaman, nilai, kognisi, dan keterampilan psikomotorik saat ini (Kurniawan, 2020).

Kegiatan yang melibatkan menulis sangat penting untuk pengajaran dan pembelajaran. Di antara beberapa kemampuan linguistik, kemampuan menuangkan pikiran dan gagasan di atas kertas dikenal sebagai menulis. Pembuatan konsep untuk sebuah karya tulis adalah salah satu cara untuk mengkarakterisasi tulisan. Sebagai sebuah keterampilan sastra, kemampuan menulis cerpen adalah salah satu yang harus diupayakan oleh semua siswa untuk diperoleh dan disempurnakan. Faktanya, cerita pendek adalah karya sastra (Pranoto, 2020). Pemahaman yang kuat terhadap karya sastra lain diperlukan untuk menyajikan kegiatan, perilaku, dan penampilan berbahasa secara tepat dalam bentuk tulisan dengan sistematika dan ejaan yang benar dan untuk menggunakan dan menikmati karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Salah satu bentuk karya sastra yang sesuai dengan deskripsi tersebut adalah cerita pendek.

Perangkat pembelajaran untuk pengembangan pedagogik (LKPD) mencakup lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai salah satu komponennya. LKPD, atau yang lebih sering dikenal dengan LKS, adalah suatu dokumen yang merinci informasi dan kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik, serta sinopsis materi pelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan untuk menyelesaikan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan (Prastowo, 2011). LKPD sangat membantu siswa dan guru karena didasarkan pada hasil pembelajaran dalam elemen menulis 11.6. Elemen ini menuntut siswa untuk menulis cerpen yang kreatif dengan menggunakan bahasa yang memikat dan menyebarkanluaskannya dalam media cetak dan digital. LKPD yang bersifat verbal dan visual, jika disajikan dengan cara yang kekinian, akan memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi. Pendidik harus berusaha untuk menciptakan kembali LKPD dengan memanfaatkan teknologi saat ini, dengan

mempertimbangkan kemajuan IPTEK. Semua tingkat pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak hingga universitas, mengandalkan berbagai bentuk materi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di berbagai institusi pendidikan, terlihat jelas bahwa para pendidik menggunakan media pembelajaran untuk memberikan pengetahuan kepada para siswa. Pembahasan mengenai media pembelajaran tidak hanya sebatas penggunaannya dalam proses belajar, tetapi juga mencakup penyesuaiannya dengan kebutuhan kelas, karakteristik individu siswa, materi yang diajarkan, serta tingkat pemahaman siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model *Project Based Learning* yang berfokus pada kegiatan atau proyek yang menarik dan mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat memengaruhi hasil belajar siswa. PjBL adalah model pembelajaran berbasis aktivitas jangka panjang yang mengubah peran guru menjadi fasilitator, di mana siswa belajar melalui proses menyelesaikan masalah nyata dan menghasilkan produk fisik maupun digital yang mencerminkan pemahaman mendalam mereka terhadap materi pelajaran (Selian dkk, 2023; Putri dkk, 2025).

Guru dapat memanfaatkan LKPD berbasis *e-flipbook* untuk menstimulus kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik melalui paparan grafis yang informatif. Sejalan dengan pandangan Nurseto (2011), media tersebut menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm yang dapat disajikan baik dalam bentuk cetak maupun digital. Buku elektronik tiga dimensi yang dikenal sebagai "*flipbook*" baru-baru ini mengalami peningkatan popularitas yang luar biasa. Dengan antarmuka yang intuitif, berbagai fungsi, dan kompatibilitas dengan semua platform seluler utama. *Canva* adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media *flipbook*. Para peneliti memilih media ini karena dapat membantu siswa mempelajari materi dan mendapatkan banyak pengetahuan. Selain itu, siswa akan mendapatkan pengalaman baru, seperti menulis cerita pendek dengan bantuan gambar yang disediakan oleh guru, yang akan meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas mereka.

Dari apa yang dapat disampaikan di kelas, guru-guru mata pelajaran Bahasa Indonesia belum menerapkan penggunaan LKPD dengan *flipbook*. Kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, serta ketidakmampuan mereka untuk berhasil menyelesaikan tugas yang mengharuskan mereka untuk menulis cerita pendek, merupakan hasil dari model pembelajaran berbasis ceramah yang sudah ketinggalan zaman yang lazim digunakan dalam media pendidikan saat ini. Penelitian ini menemukan bahwa minat dan kinerja siswa dalam kelas bahasa Indonesia, khususnya yang melibatkan pembuatan cerita pendek, meningkat ketika guru menggunakan media pembelajaran, khususnya pengembangan portofolio pembelajaran elektronik berbasis *project based learning* dengan *flipbook*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2019), R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan suatu produk. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Belitang Madang Raya, Desa Bangsa Negara, Kecamatan Belitang Madang Raya. Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan uji validasi oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan skala Guttman.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Prosedur pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dengan prosedur pengembangan yang meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Penelitian ini mencapai tahap pengembangan (*Development*) karena fokus penelitian adalah pengembangan E-LKPD menulis cerpen berbasis *project based learning*.

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis kebutuhan adalah tahap awal dari proses pengembangan ADDIE. Tahap ini dilakukan dengan menyebarkan angket kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi berbagai bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pengetahuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

pendekatan tradisional terhadap pendidikan masih digunakan. Guru memberikan pelajaran dari buku teks bahasa Indonesia. Proses pembelajaran tersebut dinilai kurang efektif bagi peserta didik sehingga memerlukan adanya sebuah sistem pembelajaran yang harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi digital terutama mengenai pembelajaran menulis cerpen. Penggunaan media E-LKPD menulis cerpen dalam pembelajaran sangat cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut, karena kebanyakan peserta didik mengalami kesulitan berimajinasi untuk menentukan alur dalam pembuatan sebuah cerita. Pendidik dapat bereksplorasi mengatasi kendala penggunaan buku teks yang monoton dengan memanfaatkan media ini. Selain itu, peserta didik dapat menambah kepercayaan diri dan pengalaman dalam keterampilan menulis dengan memanfaatkan media E-LKPD untuk membuat cerita pendek yang memanfaatkan gambar yang sudah ada.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah sebuah E-LKPD dengan materi menulis cerpen menggunakan model pembelajaran *project based learning* untuk siswa kelas XI mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada tahap ini peneliti membuat kerangka produk dengan memastikan pokok materi pembelajaran, tujuan, format produk, penyusunan kerangka produk, serta pengumpulan data disesuaikan dengan keefektifan dan keefisienan produk bagi peserta didik.

## 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Ahli materi, ahli media, dan praktisi melakukan validasi terhadap hasil akhir media pembelajaran E-LKPD menulis cerpen berdasarkan desain yang telah dihasilkan. Untuk mengetahui apakah media tersebut layak dan menarik, maka diujicobakan kepada peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Belitang Madang Raya. Setelah itu, media tersebut diperbaiki berdasarkan komentar yang diberikan oleh para validator. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran E-LKPD menulis cerpen. Media pembelajaran E-LKPD yang dibuat ini terdapat gambar sebagai penunjang atau penguat pemahaman peserta didik mengenai materi menulis cerpen tersebut. Siswa terbantu dalam pembelajaran mereka dengan gambar-gambar yang diberikan. Sebagai hasilnya, ide di balik konten ini adalah bahwa siswa harus dapat menarik kesimpulan mereka sendiri dengan menganalisis foto-foto yang diberikan sebagai contoh di beberapa halaman. Produk media E-LKPD menulis cerpen dikembangkan peneliti menggunakan *website Flipbook* tujuannya supaya peserta didik dapat mengakses melalui gawai atau *handphone* masing-masing. E-LKPD tersebut dapat diakses dengan cara *scan barcode* di bawah ini.



Gambar 1. Barcode E-LKPD

### 1) Validasi Produk Media E-LKPD Menulis Cerpen Berbasis *Project Based Learning*

#### a) Tahap Validasi Ahli Materi

Berikut ini adalah hasil dari evaluasi komprehensif terhadap materi cerpen, yang mencakup total 10 butir pernyataan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Kategori	No Indikator										Jml	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Ya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40	100%
Tidak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa semua indikator memiliki nilai 100% untuk pertanyaan Ya dan 0% untuk pertanyaan Tidak. Oleh karena itu, media pembelajaran E-LKPD berbasis *project based learning* menulis cerpen dinilai sangat praktis. Menurut ahli materi perbaikan pada media E-LKPD menulis cerpen terdapat pada halaman VII berkaitan dengan sistematika E-LKPD menulis cerpen mengenai penulisan capaian pembelajaran harus dalam satu paragraf tidak boleh diberikan penomoran dan halaman VIII tujuan pembelajaran pada media yang dikembangkan harus disesuaikan dengan modul pembelajaran. Tabel berikut ini menunjukkan perubahan dari versi pertama ke versi validasi dari media yang telah dibuat dengan masukan dari para ahli materi:

Tabel 2. Halaman VII (Perbaikan Capaian Pembelajaran)

Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
<p style="text-align: center;"><b>Sistematika E-LKPD</b></p> <p style="text-align: center;">Capaian pembelajaran</p> <p>E-LKPD ini menggunakan capaian pembelajaran fase F kurikulum merdeka yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas 11 dan 12 ditingkat SMA, SMK, atau sederajat, isi dari capaian pembelajaran fase F yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis dan dunia kerja.</li> <li>2. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam.</li> <li>3. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan.</li> <li>4. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang.</li> <li>5. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksikan dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa.</li> </ol> <p style="text-align: right;"><small>Bahasa Indonesia Cerpen Kelas XI SMA/SMK VII</small></p>	<p style="text-align: center;"><b>Sistematika E-LKPD</b></p> <p style="text-align: center;">Capaian pembelajaran</p> <p>Capaian pembelajaran fase F kurikulum merdeka yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas 11 dan 12 ditingkat SMA, SMK, atau sederajat, isi dari capaian pembelajaran fase F yaitu:</p> <p>Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksikan dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa.</p> <p style="text-align: right;"><small>Bahasa Indonesia Cerpen Kelas XI SMA/SMK VII</small></p>

Tabel 3. Halaman VIII (Perbaikan Tujuan Pembelajaran)

Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
<p style="text-align: center;"><b>Elemen Menulis</b></p> <p>Elemen menulis capaian pembelajaran fase F yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognitif untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.</li> <li>2. Peserta didik mampu menulis karya sastra dalam berbagai genre. Peserta didik mampu menulis teks refleksi diri.</li> <li>3. Peserta didik mampu menulis hasil penelitian, teks fungsional dunia kerja, dan pengembangan studi lanjut.</li> <li>4. Peserta didik mampu memodifikasi/mendekonstruksikan karya sastra.</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <p>11.6 Peserta didik menulis cerpen secara kreatif dengan menggunakan bahasa yang menarik dan memublikasikan cerpen ke media cetak maupun digital</p> <p style="text-align: center;"><b>Indikator</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan unsur-unsur pembangun cerpen pada teks yang dibaca</li> <li>2. Menulis cerpen berdasarkan pengalaman pribadi sesuai kejadian sehari-hari dan memublikasikannya.</li> </ol> <p style="text-align: right;"><small>Bahasa Indonesia Cerpen Kelas XI SMA/SMK VII</small></p>	<p style="text-align: center;"><b>Elemen Menulis</b></p> <p>Elemen menulis capaian pembelajaran fase F yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognitif untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.</li> <li>2. Peserta didik mampu menulis karya sastra dalam berbagai genre. Peserta didik mampu menulis teks refleksi diri.</li> <li>3. Peserta didik mampu menulis hasil penelitian, teks fungsional dunia kerja, dan pengembangan studi lanjut.</li> <li>4. Peserta didik mampu memodifikasi/mendekonstruksikan karya sastra.</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <p>Mempersiapkan peserta didik untuk merancang dan menuliskan cerpen berdasarkan gambar sesuai dengan pengalaman sehari-hari baik yang dialami sendiri maupun oleh orang lain dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen</p> <p style="text-align: center;"><b>Indikator</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan unsur-unsur pembangun cerpen pada teks yang dibaca</li> <li>2. Menulis cerpen berdasarkan pengalaman pribadi sesuai kejadian sehari-hari dan memublikasikannya.</li> </ol> <p style="text-align: right;"><small>Bahasa Indonesia Cerpen Kelas XI SMA/SMK VII</small></p>

## b) Tahap Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi media pembelajaran yang terdiri dari 12 butir pernyataan secara keseluruhan adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Kategori	No Indikator												Jml	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Ya	1	1	1	1	1	1	-	-	1	1	1	1	10	83,3%
Tidak	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	2	16,7%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari total keseluruhan tanggapan, 83,3% mendukung aspek media dan 16,7% tidak setuju dalam hal aspek komunikasi visual. Oleh

karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran E-LKPD berbasis *project based learning* ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Media LKPD menulis cerpen pada halaman VI, 32, dan 33 berkaitan dengan jenis dan ukuran huruf yang tidak konsisten; saran dan masukan dari validator ahli media dapat mengatasi masalah ini. Halaman 8 yang membahas isu-isu penting sebaiknya ditandai dan halaman 9 yang berisi kolom tanggapan sebaiknya dihilangkan. Tabel berikut ini menunjukkan perubahan dari versi awal ke versi validasi dari media yang telah dibuat sesuai dengan rekomendasi ahli materi:



**Tabel 5. Halaman VI (Perbaikan Font)**

Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
<p><b>DAFTAR ISI</b></p> <p>validator.....I                      Kata Pengantar.....II                      Pendahuluan.....III                      Daftar isi.....VI                      Sistematika E-LKPD.....VII                      Peta Konsep.....IX                      kegiatan 1. mengidentifikasi cerpen.....1                      Latihan 1.....10                      kegiatan 2. menulis cerpen.....22                      Latihan 2.....23                      Evaluasi.....28                      Refleksi.....31                      Glosarium.....32                      Daftar Pustaka.....33                      Biodata Penulis.....34</p>	<p><b>DAFTAR ISI</b></p> <p>Validator.....I                      Kata Pengantar.....II                      Pendahuluan.....III                      Daftar isi.....VI                      Sistematika E-LKPD.....VII                      Peta Konsep.....IX                      Kegiatan 1. mengidentifikasi unsur cerpen.....1                      Latihan 1.....10                      Kegiatan 2. menulis cerpen.....22                      Latihan 2.....23                      Evaluasi.....28                      Refleksi.....31                      Glosarium.....32                      Daftar Pustaka.....33                      Biodata Penulis.....34</p>

**Tabel 6. Halaman 8 (Perbaikan *Highlight* Poin Penting)**

Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
<p>Tono mengangguk mengerti, lalu teman-teman sekelasnya pun ikut mengangguk juga. Lantas dia pun embali ke tempat duduk dan mengikuti pelajaran sampai waktu belajar selesai.</p> <p>Ketika jam sekolah usai, Tono mengajak Ridwan segera keluar kelas. Mereka tidak buru-buru pulang, tapi ke mushola sekolah untuk menunaikan sholat dzuhur. Bu Retno yang melihat mereka dari kejauhan pun tersenyum bangga.</p> <p style="text-align: right;">Merdeka.com</p> <p>Berdasarkan teks cerpen diatas, ditemukan unsur-unsur pembangun cerpen yaitu sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tema</b> : Pendidikan karakter anak</li> <li>• <b>Tokoh</b> : Tono, Bu Retno, Ridwan</li> <li>• <b>Penokohan</b> : Tono (polos, pelupa, ingin tahu banyak hal), Bu Retno (Baik hati, sabar, dan ramah), Ridwan (agak bandel, tapi penurut)</li> <li>• <b>Latar</b> : Di dalam kelas, pagi hari</li> <li>• <b>Ahur</b> : Maju</li> <li>• <b>Sudut Pandang</b> : orang ketiga karena ditandai dengan menggunakan kata ganti seperti 'ia' dan 'dia'</li> <li>• <b>Amanat</b> : Pendidikan Pancasila harus ditanamkan sejak dini serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila adalah cara menjadi warga negara yang baik.</li> </ul>	<p>Tono mengangguk mengerti, lalu teman-teman sekelasnya pun ikut mengangguk juga. Lantas dia pun embali ke tempat duduk dan mengikuti pelajaran sampai waktu belajar selesai.</p> <p>Ketika jam sekolah usai, Tono mengajak Ridwan segera keluar kelas. Mereka tidak buru-buru pulang, tapi ke mushola sekolah untuk menunaikan sholat dzuhur. Bu Retno yang melihat mereka dari kejauhan pun tersenyum bangga.</p> <p style="text-align: right;">Merdeka.com</p> <p>Berdasarkan teks cerpen diatas, ditemukan unsur-unsur pembangun cerpen yaitu sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tema</b> : Pendidikan karakter anak</li> <li>• <b>Tokoh</b> : Tono, Bu Retno, Ridwan</li> <li>• <b>Penokohan</b> : Tono (polos, pelupa, ingin tahu banyak hal), Bu Retno (Baik hati, sabar, dan ramah), Ridwan (agak bandel, tapi penurut)</li> <li>• <b>Latar</b> : Di dalam kelas, pagi hari</li> <li>• <b>Ahur</b> : Maju</li> <li>• <b>Sudut Pandang</b> : orang ketiga karena ditandai dengan menggunakan kata ganti seperti 'ia' dan 'dia'</li> <li>• <b>Amanat</b> : Pendidikan Pancasila harus ditanamkan sejak dini serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila adalah cara menjadi warga negara yang baik.</li> </ul>

**Tabel 7. Halaman 9 (Hapus Kolom Jawaban)**

Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
<p>Apakah kalian sudah memahami tentang cerpen? jika belum, untuk mengetahui tentang cerpen lebih jelas lagi, mari saksikan video berikut ini!</p> <div style="text-align: center;">  <p>sumber : <a href="https://youtu.be/KMB6TUnHHeFai-Vj_SsifngWsdCIyp">https://youtu.be/KMB6TUnHHeFai-Vj_SsifngWsdCIyp</a></p> </div> <p>Bagaimanakah pendapat mu setelah menyaksikan video tersebut? tentunya sudah tidak asing lagi bukan, jadi apakah video diatas termasuk cerpen? coba jelaskan dan tuliskan jawabanmu pada lembar berikut!</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Apakah kalian sudah memahami tentang cerpen? jika belum, untuk mengetahui tentang cerpen lebih jelas lagi, mari saksikan video berikut ini!</p> <div style="text-align: center;">  <p><a href="https://youtu.be/KMB6TUnHHeFai-dcAPpenZwfCkMAPk">https://youtu.be/KMB6TUnHHeFai-dcAPpenZwfCkMAPk</a></p> </div> <p>Bagaimanakah pendapat mu setelah menyaksikan video tersebut? tentunya sudah tidak asing lagi bukan, jadi apakah video diatas termasuk cerpen? coba jelaskan dan tuliskan jawabannya pada buku tulismu!</p>

Tabel 8. Halaman 32 (Perbaikan Font)

Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
<p style="text-align: center;"><b>Glosarium</b></p> <p>Cerita pendek : Kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu Komprehensif; situasi (pada suatu ketika) Cerita atau kisah terutama yang melibatkan konflik atau emosi, yang khusus disusun untuk pertunjukan teater</p> <p>Komik : Bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita</p> <p>Konteks : Situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian</p> <p>Literasi : Kemampuan menulis dan membaca</p> <p>Prosa : Karangan bebas (tidak terikat oleh kaidah yang terdapat dalam puisi)</p> <p>Resensi : cara yang dipakai untuk menilai sebuah karya entah berupa buku, film, atau musik apakah layak untuk dibaca, ditonton, atau didengarkan oleh masyarakat.</p> <p>Sinopsis : Sinopsis, ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu, ringkasan, abstraksi.</p> <p>Struktur : Penyusunan atau penggabungan berbagai unsur menjadi suatu bahasa yang berpolo</p> <p>Unsur : Bagian terkecil dari suatu benda atau bagian benda yang tidak dapat dibagi-bagi lagi dengan proses kimia atau bahan asal atau zat asal atau elemen</p> <p style="text-align: right;"><small>Bahasa Indonesia Cerpren Kelas XI SMA/SMK 32</small></p>	<p style="text-align: center;"><b>Glosarium</b></p> <p>Cerita pendek : Kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu Komprehensif; situasi (pada suatu ketika) Cerita atau kisah terutama yang melibatkan konflik atau emosi, yang khusus disusun untuk pertunjukan teater</p> <p>Komik : Bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita</p> <p>Konteks : Situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian</p> <p>Literasi : Kemampuan menulis dan membaca</p> <p>Prosa : Karangan bebas (tidak terikat oleh kaidah yang terdapat dalam puisi)</p> <p>Resensi : cara yang dipakai untuk menilai sebuah karya entah berupa buku, film, atau musik apakah layak untuk dibaca, ditonton, atau didengarkan oleh masyarakat.</p> <p>Sinopsis : Sinopsis, ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu, ringkasan, abstraksi.</p> <p>Struktur : Penyusunan atau penggabungan berbagai unsur menjadi suatu bahasa yang berpolo</p> <p>Unsur : Bagian terkecil dari suatu benda atau bagian benda yang tidak dapat dibagi-bagi lagi dengan proses kimia atau bahan asal atau zat asal atau elemen</p> <p style="text-align: right;"><small>Bahasa Indonesia Cerpren Kelas XI SMA/SMK 32</small></p>

Tabel 9. Halaman 33 (Perbaikan Font)

Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
<p style="text-align: center;"><b>Daftar Pustaka</b></p> <p>Achmad,S.W.(2016). Menulis kreatif itu gampang: Panduan menulis puisi, cerpen, novel, esaisastra, scenario, dan naskah lakon. Yogyakarta:Araska.  <a href="https://kompas.id/kategori/sastra/cerpren-hiburan/">https://kompas.id/kategori/sastra/cerpren-hiburan/</a>,  <a href="https://youtu.be/_s_0yQRxq87si-mSD499UGVleorL">https://youtu.be/_s_0yQRxq87si-mSD499UGVleorL</a>,  Pranoto,Naning.2015.Seni Menulis Cerita Pendek.Jakarta: Opus AgrapaPana Mandiri  sichikomik.<a href="https://kompas.id/kategori/sastra/cerpren-hiburan/">https://kompas.id/kategori/sastra/cerpren-hiburan/</a>  Waskitaningtiias.2021.Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK kelas XI.Jakarta Selatan:Pusat Perbukuan.</p> <p style="text-align: right;"><small>Bahasa Indonesia Cerpren Kelas XI SMA/SMK 33</small></p>	<p style="text-align: center;"><b>Daftar Pustaka</b></p> <p>Achmad,S.W.(2016). Menulis kreatif itu gampang: Panduan menulis puisi, cerpen, novel, esaisastra, scenario, dan naskah lakon. Yogyakarta:Araska.  <a href="https://kompas.id/kategori/sastra/cerpren-hiburan/">https://kompas.id/kategori/sastra/cerpren-hiburan/</a>,  <a href="https://youtu.be/_s_0yQRxq87si-mSD499UGVleorL">https://youtu.be/_s_0yQRxq87si-mSD499UGVleorL</a>,  Pranoto,Naning.2015.Seni Menulis Cerita Pendek.Jakarta: Opus AgrapaPana Mandiri  sichikomik.<a href="https://kompas.id/kategori/sastra/cerpren-hiburan/">https://kompas.id/kategori/sastra/cerpren-hiburan/</a>  Waskitaningtiias.2021.Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK kelas XI.Jakarta Selatan:Pusat Perbukuan.</p> <p style="text-align: right;"><small>Bahasa Indonesia Cerpren Kelas XI SMA/SMK 33</small></p>

## c) Tahap Validasi Praktisi

Berikut ini adalah hasil evaluasi keseluruhan dari pendapat para validator dengan menggunakan 15 butir pernyataan.

Tabel 10. Hasil Validasi Praktisi

Kategori	No Indikator															Jml	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
Ya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%
Tidak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%

Data pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa aspek media dan komunikasi visual memiliki nilai rata-rata 100% untuk jawaban Ya dan 0% untuk jawaban Tidak. Dengan demikian, media pembelajaran E-LKPD untuk pembelajaran menulis cerpen berbasis proyek dinilai sangat praktis. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran E-LKPD untuk *project based learning* ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Menurut praktisi media E-LKPD menulis cerpen yang dikembangkan peneliti tidak perlu perbaikan karena dinilai sudah cukup bagus dan sesuai untuk proses pembelajaran di kelas sehingga tidak ada saran terkait media yang dikembangkan peneliti.

d) Uji Coba Produk Media E-LKPD Menulis Cerpen Berbasis *Project Based Learning*

Sebanyak 35 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Belitang Madang Raya berpartisipasi dalam uji coba daya tarik produk. Peneliti memberikan angket evaluasi yang terdiri atas 10 butir pernyataan untuk menilai daya tarik media yang dikembangkan. Berdasarkan data pada tabel berikut, dapat diketahui tingkat daya tarik media menurut siswa kelas XI Akuntansi:

Tabel 11. Hasil Uji Coba Kemerarikan Peserta Didik

Responden	Kategori	No Indikator										Jml	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
35	Ya	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	350	100%
	Tidak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%

Berdasarkan hasil evaluasi uji coba lapangan, jumlah total jawaban “ya” adalah 350. Jika dipersentasekan, diperoleh 100% jawaban “ya” dan 0% jawaban “tidak”. Dengan demikian, media pembelajaran E-LKPD berbasis *Project Based Learning* di SMK Negeri 1 Belitang Madang Raya dinilai sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen.

## Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran E-LKPD menulis cerpen berbasis *Project Based Learning* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini difokuskan pada tahap pengembangan (*development*). Tahap awal yang dilakukan adalah analisis, meliputi analisis materi, kebutuhan peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan terbatas pada sumber belajar dari buku panduan guru. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif untuk meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media E-LKPD berbasis *Project Based Learning* ini memuat petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, serta tugas-tugas yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam menulis cerpen. Materi yang disajikan mencakup unsur-unsur cerpen, struktur, dan maknanya, serta dilengkapi dengan visual bergaya komik untuk meningkatkan daya tarik.

Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, uji coba produk, dan angket kemerarikan peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa pada aspek materi diperoleh persentase 100% dengan kategori sangat layak, sedangkan aspek media memperoleh persentase 83,3% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, uji coba kepada 35 siswa kelas XI Akuntansi menunjukkan hasil 100% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran E-LKPD menulis cerpen berbasis *Project Based Learning* dinyatakan layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## PENUTUP

Penelitian pengembangan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Belitang Madang Raya menghasilkan media pembelajaran E-LKPD berbasis *Project Based Learning* untuk menulis cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI. Penelitian ini dibatasi pada tahap pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh nilai 100% dari ahli materi, 83,3% dari ahli media, dan 100% dari praktisi, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, produk diuji coba kepada 35 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Belitang Madang Raya. Hasil angket kemerarikan menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji kemerarikan tersebut, E-LKPD menulis cerpen berbasis *Project Based Learning* dinyatakan layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan. (2020). Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Department Of English Language And Literature*, 4(1), 61.
- Lestari, A. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak Berbasis Inkuiry Terbimbing di Kelas XI MA Al-Musthofa Nusa Tunggal* (Vol. 5). <https://www.Ncbi.Nlm.Nih.Gov/Books/NBK558907/>
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), Safitri, Indah Sulmayanti, Sugiarti

19-35.

Pranoto. (2020). Penguasaan Sastra Bahasa. *Journal Of English Language Teaching*, 1(Maret), 445–454.

Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.

Putri, D., Samhati, S., Widodo, M., Ariyani, F., & Rusminto, N. E. (2025). Efektivitas E-LKPD Berdiferensiasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis Project Based pada Siswa Kelas VII SMP. *Estetik: Jurnal Bahasa Indonesia*, 8(1), 40–51. <https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/view/12683/3406>

Selian, K. A., Anas, N., & Reflina. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas XI. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(4), 66-78. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/837/715>

Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.