

**PERANCANGAN E-LKPD BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
DAN HOTS BERBANTUAN GIM EDUKASI
UNTUK PEMBELAJARAN TEKS HIKAYAT SISWA KELAS X
SMAN 4 PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



NOVIA TRI RAMADANI

NIM 2019/19016038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSetujuan PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Perancangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* dan HOTS
Berbantuan Gim Edukasi untuk Pembelajaran Teks Hikayat
Siswa Kelas X SMAN 4 Padang
Nama : Novia Tri Ramadani
NIM : 19016038
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Departemen : Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Februari 2023
Disetujui oleh Pembimbing



Dr. Tressyalina, M.Pd.
NIP 198407232008012002

Kepala Departemen



Dr. Yenni Hayati, S.S., M.Hum.
NIP 1974011019999032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nevia Tri Ramadani
19016028

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di hadapan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Perancangan E-L KPD Berbasis *Discovery Learning* dan HOTS
Berbantuan Gta Edukasi untuk Pembelajaran Teks Hikayat
Siswa Kelas X MAN 4 Padang

Padang, Februari 2023

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Tiessyaling, M.Pd.
2. Anggota : Dr. Afaita, M.Pd.
3. Anggota : Ena Noveria, M.Pd.

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan hal-hal berikut ini,

1. Skripsi saya yang berjudul "Perancangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk Pembelajaran Teks Hikayat Siswa Kelas X SMAN 4 Padang", adalah benar karya tulis saya dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya, dan bukan merupakan duplikasi dari skripsi lain.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara jelas dicantumkan dalam kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya tulis dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh, karena karya tulis ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, Februari 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Novia Tri Ramadani

NIM 2019/19016038

ABSTRAK

Novia Tri Ramadani, 2023. “Perancangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk Pembelajaran Teks Hikayat Siswa Kelas X SMAN 4 Padang.” *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana proses perancangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS berbantuan gim edukasi yang valid, yang dapat dilihat dari segi isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan. Jenis penelitian ini adalah metode campuran atau *mixed methods*. Model atau desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *definition* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X MIPA 3 SMAN 4 Padang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk pembelajaran teks hikayat siswa kelas X SMAN 4 Padang adalah valid. Hal tersebut dapat dilihat dari validitas media pembelajaran ini yang memperoleh nilai validitas sebesar 86,46% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, berdasarkan aspek kelayakan isi diperoleh nilai validitas sebesar 80,00% dengan kategori valid. Berdasarkan aspek kelayakan kebahasaan diperoleh nilai validitas sebesar 86,54% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek penyajian, diperoleh nilai validitas sebesar 86,54% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek kelayakan kegrafikaan, diperoleh nilai validitas sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS berbantuan gim edukasi untuk pembelajaran teks hikayat siswa kelas X SMAN 4 Padang dapat dikatakan sudah valid untuk melanjutkan ketahap selanjutnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah swt., yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Perancangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk Pembelajaran Teks Hikayat Siswa Kelas X SMAN 4 Padang”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S-1) di Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada (1) Dr. Tressyalina, M.Pd., selaku Pembimbing yang telah memberikan saran, nasehat, membimbing, dan memotivasi penulis, (2) Dr. Afnita, M.Pd., selaku dosen penguji I, (3) Ena Noveria, M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran serta perhatian dalam proses penyusunan skripsi ini, (3) Dr. Yenni Hayati, M.Hum., selaku Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia, (4) pihak sekolah SMAN 4 Padang yang telah membantu penelitian ini, (5) kedua orang tua, Bapak Triyono (Alm) dan Ibu Desmiati (Almh), (6) Eka Triwahyuni dan Twutriyana, selaku kakak penulis yang telah memberikan semangat dan motivasi, serta (7) teman-teman yang sudah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional.....	9
1. Perancangan.....	9
2. E-LKPD Berbasis <i>Discovery Learning</i> dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi serta Berkearifan Lokal	10
3. Pembelajaran Teks Hikayat.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teoritis.....	12
1. Hakikat Teks Hikayat.....	12
2. Hakikat <i>Discovery learning</i>	19
3. Hakikat <i>High Order Thinking Skills</i> (HOTS).....	22
4. Hakikat Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).....	25
5. Hakikat Gim Edukasi	28
6. Langkah-Langkah Perancangan E-LKPD Berbasis <i>Discovery</i>	

<i>Learning</i> dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk Pembelajaran	
Teks Hikayat	29
B. Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Konseptual	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis, Metode, dan Desain Penelitian.....	36
B. Model Penelitian	37
C. Prosedur Penelitian.....	37
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	38
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	39
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	40
D. Instrumen Pengumpulan Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Hasil Tahap Pendefinisian.....	43
2. Hasil Tahap Perancangan.....	54
a. Perancangan Kerangka E-LKPD.....	54
b. Penyusunan Kerangka E-LKPD	54
3. Hasil Tahap Pengembangan.....	64
a. Validitas Uji Kelayakan Isi	65
b. Validitas Uji Kelayakan Penyajian.....	66
c. Validitas Uji Kelayakan Kebahasaan	67
d. Validitas Uji Kelayakan Kegrafikaan.....	67
B. Hasil Pembahasan	69
1. Proses Perancangan Kerangka E-LKPD yang Valid	69
2. Proses Penyusunan E-LKPD yang Valid	72
C. Revisi Produk.....	73
D. Keterbatasan Penelitian.....	74
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Aplikasi Construct 3.....	30
Gambar 2 HTML 5.....	31
Gambar 3 Kerangka Konseptual	35
Gambar 4 Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia SMAN 4 Padang.....	44
Gambar 5 Minat Siswa terhadap Media Pembelajaran Digital.....	46
Gambar 6 Pendapat Siswa tentang Variasi Metode Pembelajaran	47
Gambar 7 Minat Siswa terhadap Media Pembelajaran yang Variatif dan Menarik.....	48
Gambar 8 Wawancara dengan Siswa Kelas X SMAN 4 Padang.....	49
Gambar 9 Minat Siswa tentang Evaluasi setelah Materi Pembelajaran.....	49
Gambar 10 Menu E-LKPD “Ekuasis”	55
Gambar 11 Menu KI, KD Indikator untuk Guru.....	56
Gambar 12 Menu Materi Pembelajaran untuk Guru.....	58
Gambar 13 Menu Evaluasi Siswa untuk Guru	59
Gambar 14 Menu Gim Edukasi untuk Guru	60
Gambar 15 Menu KI, KD, Indikator untuk Siswa	61
Gambar 16 Menu Materi Pembelajaran untuk Siswa	62
Gambar 17 Menu Evaluasi Siswa untuk Siswa.....	63
Gambar 18 Menu Gim Edukasi untuk Siswa.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Analisis Karakteristik Hikayat Bayan Budiman	17
Tabel 2 Analisis Nilai-Nilai Kehidupan Bayan Budiman.....	18
Tabel 3 Kelebihan dan Kelemahan Discovery Learning	21
Tabel 4 Kategori Kevalidan E-LKPD	42
Tabel 5 Analisis Konsep Perancangan E-LKPD.....	52
Tabel 6 Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Validator	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan)	80
Lampiran 2 Lembar Validasi Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan).....	82
Lampiran 3 Hasil Lembar Validasi Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan)	84
Lampiran 4 Lembar Hasil Analisis Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan)	86
Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan).....	87
Lampiran 6 Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan)	89
Lampiran 7 Lembar Validasi Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan).....	94
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan).....	96
Lampiran 9 Lembar Hasil Analisis Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan).....	98
Lampiran 10 Lembar Hasil Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan).....	99
Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Validasi Media Pembelajaran	100
Lampiran 12 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Isi.....	101
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Isi	103
Lampiran 14 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Isi.....	105
Lampiran 15 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kebahasaan	107
Lampiran 16 Lembar Hasil Validasi Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kebahasaan	109
Lampiran 17 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kebahasaan	111
Lampiran 18 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Penyajian.....	113
Lampiran 19 Lembar Hasil Validasi Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Penyajian.....	115
Lampiran 20 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Penyajian.....	117
Lampiran 21 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kegrafikan.....	119
Lampiran 22 Lembar Hasil Validasi Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kegrafikan.....	121
Lampiran 23 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kegrafikan.....	124
Lampiran 24 Surat Izin Penelitian.....	126

Lampiran 25 Surat Permohonan Validator	129
Lampiran 26 Dokumentasi	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Trianto (2009:17) pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari guru dan siswa, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan. Sejalan dengan itu, Pane (2017:334) menambahkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Pada Revolusi Industri 4.0 saat ini, Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) memengaruhi aktivitas sekolah dengan sangat masif (Subakti et al., 2021:1249). Hal ini menyebabkan pendidikan mengalami perubahan besar yang sangat hebat, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Sehingga, guru dituntut dapat menyediakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi tersebut, sehingga tidak tertinggal dengan teknologi. Salah satunya yang dapat disediakan guru adalah bahan ajar atau lembar kerja *online* dalam pembelajaran. Bahan ajar atau lembar kerja *online* ini nantinya bisa diakses siswa melalui *gadget* masing-masing. Bahan ajar *online* ini juga disebut E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik).

E-LKPD adalah bahan ajar lembar kerja siswa yang dikemas secara elektronik. Bahan ajar berupa E-LKPD ini didesain agar dapat membuat ketertarikan dan minat siswa dalam pembelajaran (Adawiyah et al., 2021:3395). E-LKPD bertujuan untuk memudahkan guru dalam memberikan materi pelajaran dan pengerjaan tugas yang diberikan kepada siswa, serta memudahkan guru untuk melakukan evaluasi pada siswa, salah satunya pada pembelajaran teks hikayat.

Pembelajaran teks hikayat merupakan proses memahami dan mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam teks hikayat. Teks hikayat merupakan cerita yang berkembang pada masyarakat sejak dulu sebagai sebuah ciri khas di setiap bangsa sebagai suatu kekayaan budaya sejarah yang dimiliki (Septiani, 2020:893). Pembelajaran teks hikayat ini diajarkan di kelas X, sesuai dengan Kurikulum 2013 SMA Bahasa Indonesia. Kompetensi inti dari materi teks hikayat ini yaitu memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. KI ini dirinci menjadi empat kompetensi dasar, yakni KD 3.7 mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat), baik lisan maupun tulis, KD 3.8 membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat (hikayat) dan cerpen, KD 4.7 menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca, serta

KD 4.8 mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memperhatikan isi dan nilai-nilai.

Keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil (Zulela, 2017). Keterampilan menulis ini sangat penting dikuasai oleh siswa, karena dengan menulis siswa mampu menuangkan ide dan gagasan pemikirannya ke dalam bahasa tulis, salah satunya dalam pembelajaran teks hikayat. Keterampilan menulis dalam pembelajaran teks hikayat terdapat dalam KD 4.7 yaitu menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca. Dalam keterampilan menulis hikayat ini, siswa dituntut untuk dapat mengembangkan daya imajinasi serta kreatifitas untuk dapat menghasilkan tulisan yang sesuai dengan cerita tersebut.

Pembelajaran teks hikayat harus mendapat perhatian yang cukup dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan meningkatkan efektivitas pembelajaran menggunakan metode *Discovery Learning*. Menurut Riyanto metode pembelajaran *discovery learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri, dalam pembelajarannya siswa diberi peluang untuk mencari, memecahkan, hingga menemukan cara-cara penyelesaiannya dan jawaban-jawabannya sendiri (dalam Desyandri et al., 2019:17). Metode *discovery learning* juga disebut-sebut sebagai metode pembelajaran yang terbaik.

Higher Order Thinking Skills (HOTS) merupakan sebuah yayasan keterampilan yang harus dikuasai guru untuk menumbuhkan pemikiran siswa dan

meningkatkan pembelajaran di kelas melalui penerapannya dalam proses belajar mengajar (Hamzah et al., 2022:1). Bentuk pembelajaran HOTS juga dapat membantu meningkatkan dan mempengaruhi tingkat prestasi siswa dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain meningkatkan keterampilan siswa, bentuk pembelajaran HOTS juga dapat meningkatkan keingintahuan siswa dan meningkatkan pemikiran kritis dari dalam diri siswa.

Selanjutnya yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran adalah kreatifitas yang dimana nantinya bisa menjadi penyemangat siswa dalam belajar. Semakin maju perkembangan teknologi, maka semakin maju pula metode perkembangan atau kreatifitas yang diperlukan atau digunakan dalam hal pembelajaran. Salah satu kreatifitas dalam pembelajaran yang bisa dilakukan yakni melakukan pembelajaran dengan bantuan berbentuk gim. Dimana gim ini dibentuk berbentuk gim edukasi berbasis kearifan lokal. Hal ini nantinya berkaitan dengan android dan aplikasi dalam penggunaannya. Selain itu, metode pembelajaran atau kreatifitas yang dilakukan ini termasuk kedalam pembelajaran elektronik.

Gim edukasi dapat membantu siswa dalam mendapatkan dan menyampaikan konten pembelajaran dengan mudah, menarik, dan menghibur (Hasanah et al., 2021:57). Hal ini nantinya diharapkan dapat tercapai hasil belajar siswa yang lebih optimal dan menambah semangat dalam pembelajaran nantinya. Nantinya gim edukasi yang akan dilakukan berdasarkan atau dirancang berbasis kearifan lokal.

Apalagi saat sekarang ini sedang maraknya dengan budaya asing yang masuk dan meluas membuat siswa melupakan kearifan lokal yang ada. Hal ini dapat mengakibatkan keberadaan kearifan lokal memudar bahkan bisa menghilang suatu

saat nanti jika dibiarkan tertinggal. Pendidikan yang berbasis kearifan lokal sebagai bentuk implementasi dari Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 pasal 35 ayat 2, yang menjelaskan bahwa pemerintah kabupaten/kota melaksanakan dan atau memfasilitasi perintisan program dan atau satuan pendidikan yang sudah atau hampir memenuhi Standar Nasional Pendidikan untuk dikembangkan menjadi program dan atau satuan pendidikan bertaraf internasional dan atau berbasis keunggulan lokal. Sejalan dengan itu, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 17 ayat 1, yang menjelaskan bahwa kurikulum untuk satuan pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah atas, atau bentuk lain yang sederajat dikembangkan di sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, sosial budaya, dan peserta didik. Adanya unsur kearifan lokal ini didalam pembelajaran teks hikayat, peneliti berharap siswa dapat lebih mengenal dan mengetahui budaya lokal dari daerah sendiri nantinya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah gim edukasi dan bahan ajar yang memuat kearifan lokal untuk pembelajaran teks hikayat.

Menurut Nadlir (2016:306), pendidikan berbasis kearifan lokal bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, dan perilaku kepada siswa agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai atau aturan yang berlaku di daerahnya dan mendukung pembangunan daerah serta pembangunan nasional. Tidak hanya itu, pendidikan berkearifan lokal mampu menanamkan rasa cinta terhadap budaya sendiri, serta menjadi pelindung jati diri siswa dalam menghadapi berbagai persoalan globalisasi yang semakin marak.

Kearifan lokal inilah yang menjadi ciri khusus dalam gim tersebut untuk dijadikan sebuah alternatif dalam pembelajaran dan yang membedakan antara gim edukasi yang dibuat dengan gim-gim edukasi yang sudah. Kearifan lokal yang dipilih yaitu kearifan lokal daerah Sumatera Barat, dimana bertujuan untuk mengembangkan dan memperkenalkan kearifan lokal daerah Sumatera Barat melalui gim edukasi.

Perancangan bahan ajar berupa E-LKPD mampu menjawab permasalahan yang terdapat pada siswa. Permasalahan ini didasari atas hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 4 Padang pada tanggal 6 Juli 2022. Data yang ditemukan yaitu masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran teks hikayat. Hal ini terlihat dari hasil penilaian harian siswa, dari 35 siswa, hanya 21 orang yang tuntas. Menurut Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, masalah ini disebabkan karena kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran teks hikayat dengan menggunakan media pembelajaran yang hanya terfokus pada buku saja yang terdapat di SMAN 4 Padang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Perancangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk Pembelajaran Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi lima permasalahan yang dialami siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang dalam pembelajaran teks hikayat, yakni sebagai berikut. *Pertama*, kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran teks hikayat. Siswa kurang memahami bagaimana

cara mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung didalam cerita hikayat tersebut, hal ini dikarenakan teks hikayat yang terlalu panjang yang menyebabkan siswa kurang tertarik dan jadinya susah memahaminya. *Kedua*, kurangnya motivasi siswa dalam belajar teks hikayat. Siswa mungkin kurang tertarik dengan materi pembelajaran teks hikayat, sehingga tidak memiliki motivasi yang cukup untuk belajar teks hikayat. *Ketiga*, kurangnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran teks hikayat. Guru mungkin kurang memiliki metode atau cara dan strategi yang tepat dalam mengelola pembelajaran teks hikayat yang dapat menarik minat siswa, sehingga siswa kesulitan untuk memahaminya. *Keempat*, kurangnya alat bantu pembelajaran yang memadai untuk membantu siswa memahami teks hikayat. Siswa mungkin kurang memiliki akses bahan ajar yang tepat untuk membantu pemahaman terhadap teks hikayat. *Kelima*, kurangnya kemampuan menulis teks hikayat pada siswa. Siswa mungkin kurang mampu mengembangkan ide dan imajinasi untuk menyusun kalimat dengan baik dalam menulis kembali teks hikayat. Masalah-masalah inilah yang menyebabkan siswa kesulitan dalam belajar teks hikayat, sehingga tingkat keberhasilan siswa dalam belajar menjadi rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah skripsi ini akan lebih fokus pada perancangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS yang dibantu oleh gim edukasi untuk pembelajaran teks hikayat siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang. Penelitian ini tidak mencakup pembelajaran teks hikayat pada siswa kelas lain atau pembelajaran jenis teks lainnya, serta tidak mencakup penggunaan E- LKPD untuk keperluan lain selain sebagai bahan ajar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS berbantuan gim edukasi untuk pembelajaran teks hikayat yang valid (dari segi isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan) untuk digunakan oleh siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana perancangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS berbantuan gim edukasi untuk pembelajaran teks hikayat yang valid (dari segi isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan) untuk digunakan oleh siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat. Dalam kajian ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pemahaman dan pengembangan teori tentang *Discovery Learning* dan HOTS, serta bagaimana keduanya dapat digunakan dalam pembelajaran teks hikayat di kelas X SMA Negeri 4 Padang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru Bahasa Indonesia dan siswa dalam pembelajaran teks hikayat di kelas X SMA Negeri 4 Padang, terutama melalui penggunaan E-LKPD yang didukung oleh gim edukasi. Dengan demikian,

diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian terkait dengan pembelajaran teks hikayat dengan menggunakan *Discovery Learning* dan HOTS, serta gim edukasi. Terakhir, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan dalam mengembangkan pembelajaran teks hikayat di SMA Negeri 4 Padang atau sekolah lain yang ingin menerapkan *Discovery Learning* dan HOTS dengan menggunakan gim edukasi.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran dalam penelitian, penulis merasa perlu untuk memberikan definisi operasional. Definisi operasional dalam penelitian ini ada tiga, yaitu (1) perancangan, (2) E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS berbantuan gim edukasi, dan (3) pembelajaran teks hikayat.

1. Perancangan

Perancangan adalah proses perencanaan yang dilakukan untuk menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, perancangannya merujuk pada proses perencanaan yang dilakukan dalam merancang E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Discovery Learning* dan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang dibantu oleh gim edukasi untuk pembelajaran teks hikayat siswa kelas X SMA

Negeri 4 Padang. Perancangan aplikasi ini menggunakan bantuan aplikasi Construct 3.

2. E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi serta Berkearifan Lokal

E-LKPD merupakan media pembelajaran siswa yang memudahkan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk elektronik yang dapat dilihat secara *online* dari komputer desktop, *notebook*, dan telepon genggam. E-LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini didasarkan pada metode pembelajaran *Discovery Learning* dan HOTS serta gim edukasi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. E-LKPD yang dibuat juga disesuaikan dengan kearifan lokal yang ada, kearifan lokal pada penelitian ini diambil dari daerah Sumatera Barat, yang disalurkan melalui gim edukasi.

3. Pembelajaran Teks Hikayat

Pembelajaran teks hikayat merupakan proses pembelajaran yang dilakukan untuk memahami dan mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita hikayat, serta menuliskan kembali teks hikayat tersebut menggunakan pemahaman siswa setelah membacanya. Teks hikayat merupakan cerita yang berkembang pada masyarakat sejak dulu sebagai sebuah ciri khas di setiap bangsa sebagai suatu kekayaan budaya sejarah yang dimiliki. Teks hikayat juga merupakan salah satu jenis cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun yang menonjolkan unsur penceritaan berciri kemustahilan dan kesaktian tokoh-tokohnya. Dalam penelitian ini, pembelajaran teks hikayat merujuk pada proses

pembelajaran yang dilakukan oleh siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang melalui E-LKPD.