

**PERANCANGAN E-LKPD BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
DAN HOTS BERBANTUAN GIM EDUKASI
UNTUK PEMBELAJARAN TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS X
SMAN 13 PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Ella Wulandari
NIM 2019/19016018**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

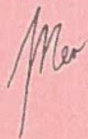
Judul : Perancangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* dan
HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk Pembelajaran
Teks Eksposisi Siswa Kelas XSMAN 13 Padang
Nama : Ella Wulandari
NIM : 19016018
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Departemen : Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Maret 2023
Disetujui oleh Pembimbing



Dr. Tressyalina, M.Pd.
NIP 198407232008012002

Kepala Departemen,



Dr. Yenni Hayati, S.S., M.Hum.
NIP 19740110 1999032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Ella Wulandari
NIM : 19016018

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
dengan judul

**Perancangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* dan HOTS
Berbantuan Gim Edukasi
untuk Pembelajaran Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMAN 13 Padang**

Padang, Februari 2023

Tim Penguji,

Tanda Tangan,

1. Ketua : Dr. Tressyalina, M.Pd.

1 

2. Anggota : Dr. Afnita, M.Pd.

2 

3. Anggota : Ena Noveria, M.Pd

3 

SURAT PERNYATAAN

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 Eksposisi Siswa Kelas X SMAN 13 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,



The image shows a red official stamp of the Indonesian Ministry of Education, Culture, and Higher Education (Kemendikbud). The stamp contains the text 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KULTUR, HIMPUNAN SAINS DAN TEMA' and 'METEKA TEMPEL'. Below the stamp, the number '07FAKX193444632' is visible. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Ella Wulandari
NIM 2019/19016018

ABSTRAK

Ella Wulandari, 2023. “Perancangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk Pembelajaran Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMAN 13 Padang.” *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, yang dapat digunakan secara mandiri dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran teks eksposisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk guru mata pelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Namun, LKPD tidak dapat mendorong kreativitas siswa, karena dinilai tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap pembelajaran dan banyak siswa yang malas dalam mengerjakan LKPD. Oleh karena itu, dirancanglah LKPD elektronik (E-LKPD) untuk memecahkan keterbatasan atau permasalahan tersebut. 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 biasa disebut dengan istilah *mixed methods*. Tujuan dari penelitian *mixed methods* adalah untuk memperluas dan memperkuat kesimpulan penelitian, dan penggunaan metode ini membantu menjawab pertanyaan penelitian, memungkinkan penelitian metode campuran untuk mendapatkan pengetahuan dan validasi yang tinggi. 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 SMAN 13 Padang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk pembelajaran teks eksposisi siswa kelas X SMAN 13 Padang adalah valid. Hal tersebut dapat dilihat dari validitas media pembelajaran ini yang memperoleh nilai validitas sebesar 89,88% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, berdasarkan aspek kelayakan isi diperoleh nilai validitas sebesar 85,00% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek kelayakan kebahasaan diperoleh nilai validitas sebesar 90,38% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek penyajian, diperoleh nilai validitas sebesar 90,38% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek kelayakan kegrafikaan, diperoleh nilai validitas sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk pembelajaran teks eksposisi siswa kelas X SMAN 13 Padang dapat dikatakan sudah valid dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat 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 Eksposisi Siswa Kelas X SMAN 13 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. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada (1) Dr. Tressyalina, M.Pd., selaku Dosen 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 Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia, (4) pihak sekolah SMAN 13 Padang yang telah membantu telaksananya penelitian ini, (5) kedua orang tua, Bapak Paryono dan Ibu Diami, serta (6) Bima Mhd Ghaluh, yang sudah memberikan semangat dan motivasi. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN KOVER.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kajian Teoritis	9
1. Hakikat Teks Eksposisi.....	9
a. Pengertian Teks Eksposisi.....	9
b. Ciri-Ciri Teks Eksposisi	10
c. Struktur Teks Eksposisi.....	11
d. Langkah-Langkah Menulis Teks Eksposisi.....	12
e. Kaidah Kebahasaan Teks Eksposisi	13
f. Contoh Teks Eksposisi	14
2. Hakikat <i>Discovery Learning</i>	16
a. Pengertian <i>Discovery Learning</i>	16
b. Kelebihan dan Kelemahan <i>Discovery Learning</i>	17
c. Langkah-Langkah Pelaksanaan <i>Discovery Learning</i>	18
3. Hakikat <i>High Order Thinking Skills</i> (HOTS)	19
a. Pengertian HOTS.....	19
b. Aspek-Aspek dalam HOTS	20
4. Hakikat Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)	21
a. Pengertian E-LKPD.....	21
b. Fungsi dan Tujuan Penyusunan E-LKPD.....	21
c. Komponen Penyusun E-LKPD.....	22
d. Langkah-Langkah Menyusun E-LKPD.....	22
5. Hakikat Gim Edukasi	23

6. Langkah-Langkah Perancangan Aplikasi E-LKPD Berbasis <i>Discovery Learning</i> dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk Pembelajaran Teks Eksposisi di SMAN 13 Padang	24
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Konseptual.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Jenis, Metode, dan Desain Penelitian	30
B. Model Penelitian	31
C. Prosedur Penelitian	31
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	32
a. Analisis Kebutuhan	32
b. Analisis Kurikulum	32
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	32
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	34
a. Tahap Validasi	34
b. Tahap Praktikalitas	34
c. Tahap Efektivitas	35
D. Instrumen Pengumpulan Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Hasil Tahap Pendefinisian.....	37
a. Analisis Kebutuhan Guru	38
b. Analisis Kebutuhan Siswa	40
c. Analisis Kurikulum	43
d. Analisis Konsep	44
2. Hasil Tahap Perancangan	46
a. Perancangan Kerangka E-LKPD	46
b. Penyusunan Kerangka E-LKPD	47
(1) Bagian Guru	48
(a) Menu KI, KD, Indikator	49
(b) Menu Materi Pembelajaran.....	50
(c) Menu Evaluasi Siswa.....	52
(d) Menu Gim Edukasi	53
(2) Bagian Siswa.....	54
(a) Menu KI, KD, Indikator	54
(b) Menu Materi Pembelajaran.....	55
(c) Menu Evaluasi Siswa.....	56
(d) Menu Gim Edukasi	57
3. Hasil Tahap Pengembangan.....	58
a. Validitas Uji Kelayakan Isi.....	59
b. Validitas Uji Kelayakan Penyajian.....	59
c. Validitas Uji Kelayakan Kebahasaan	60
d. Validitas Uji Kelayakan Kegrafikaan.....	60
B. Hasil Pembahasan	62
1. Proses Perancangan Kerangka E-LKPD yang Valid	62
2. Proses Penyusunan E-LKPD yang Valid	64

C. Revisi Produk.....	66
D. Keterbatasan Penelitian.....	67
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Struktur Teks Eksposisi	15
Tabel 2 Kelebihan dan Kelemahan <i>Discovery Learning</i>	17
Tabel 3 Kategori Kevalidan E-LKPD	36
Tabel 4 Analisis Konsep Perancangan E-LKPD.....	45
Tabel 5 Hasil Validitas Media Pembelajaran oleh Validator	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Aplikasi Construct 3.....	25
Gambar 2 HTML 5.....	26
Gambar 3 Kerangka Konseptual	29
Gambar 4 Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia SMAN 13 Padang.....	38
Gambar 5 Minat Siswa terhadap Media Pembelajaran Elektronik	40
Gambar 6 Pendapat Siswa tentang Variasi Metode Pembelajaran	41
Gambar 7 Minat Siswa tentang Evaluasi setelah Materi Pembelajaran.....	42
Gambar 8 Wawancara dengan Siswa Kelas X SMAN 13 Padang.....	43
Gambar 9 Proses Perancangan E-LKPD.....	47
Gambar 10 Menu E-LKPD “ELaksis”	48
Gambar 11 Menu KI, KD, Indikator untuk Guru.....	49
Gambar 12 Menu Materi Pembelajaran untuk Guru.....	51
Gambar 13 Menu Evaluasi Siswa untuk Guru	52
Gambar 14 Menu Gim Edukasi untuk Guru	53
Gambar 15 Menu KI, KD, Indikator untuk Siswa	54
Gambar 16 Menu Materi Pembelajaran untuk Siswa	55
Gambar 17 Menu Evaluasi Siswa untuk Siswa.....	56
Gambar 18 Menu Gim Edukasi untuk Siswa.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan)	72
Lampiran 2 Lembar Validasi Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan)	74
Lampiran 3 Hasil Lembar Validasi Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan)	76
Lampiran 4 Lembar Hasil Analisis Format Panduan Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan)	78
Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan Guru (Analisis Kebutuhan)	79
Lampiran 6 Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan)	82
Lampiran 7 Lembar Validasi Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan)	87
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan)	89
Lampiran 9 Lembar Hasil Analisis Format Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan)	89
Lampiran 10 Lembar Hasil Angket Pandangan Siswa (Analisis Kebutuhan)	92
Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Validasi Media Pembelajaran	93
Lampiran 12 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Isi	94
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Isi	96
Lampiran 14 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Isi	98
Lampiran 15 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kebahasaan	100
Lampiran 16 Lembar Hasil Validasi Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kebahasaan	102
Lampiran 17 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kebahasaan	104
Lampiran 18 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Penyajian	106
Lampiran 19 Lembar Hasil Validasi Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Penyajian	108
Lampiran 20 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Penyajian	110
Lampiran 21 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kegrafikaan	112
Lampiran 22 Lembar Hasil Validasi Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kegrafikaan	114

Lampiran 23 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran	
Aspek Kelayakan Kegerafikaan	117
Lampiran 24 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	119
Lampiran 25 Surat Permohonan Validator	123
Lampiran 26 Surat Izin Penelitian.....	125
Lampiran 27 Model E-LKPD.....	126

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses yang sangat penting bagi perkembangan dan pengembangan potensi seseorang. Menurut Ausubel (1968), pembelajaran merupakan proses interaksi sosial dan kognitif antara individu dengan lingkungannya yang melibatkan pertukaran informasi, pengalaman, dan pengetahuan. Bransford, Brown, & Cocking (2000) menambahkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mengarah pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pada era digital saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam proses pembelajaran. Menurut Kozma (2003), penggunaan TIK dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri. Salah satu contoh penggunaan TIK dalam pembelajaran adalah E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik), yaitu media pembelajaran yang menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk memberikan materi pelajaran dan tugas-tugas kepada siswa secara elektronik. Penggunaan E-LKPD dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran serta memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam mengerjakan tugas dan mengakses materi pelajaran (Sari, 2019; Widodo, 2016).

Pembelajaran teks eksposisi merupakan proses memahami dan menganalisis teks yang berisi informasi tentang suatu konsep atau topik secara detail dan sistematis (Djamarah & Indrianto, 2015). Pembelajaran teks eksposisi terdapat dalam Kurikulum 2013, dengan Kompetensi Inti (KI) 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 dua Kompetensi Dasar (KD), yakni KD 3.3 menganalisis struktur, isi, dan kebahasaan teks eksposisi yang didengar dan atau dibaca, serta KD 4.3 menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi.

Keterampilan membaca dalam pembelajaran teks eksposisi merupakan kemampuan yang penting bagi siswa, karena dapat membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis (Harmer, 2007). Oleh karena itu, pembelajaran teks eksposisi harus mendapat perhatian yang cukup dalam proses pembelajaran. Meningkatkan efektivitas pembelajaran teks eksposisi dapat dilakukan dengan berbagai metode. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *Discovery Learning*, yaitu proses belajar yang menekankan pada pengalaman langsung, sehingga siswa dapat menemukan sendiri prinsip-prinsip yang mendasari bagaimana suatu konsep terbentuk dengan baik (Bruner, 1961; Jonassen, 2003).

Higher-Order Thinking Skills (HOTS) merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang meliputi analisis, sintesis, evaluasi, dan aplikasi, yang merupakan tahap tinggi dari proses berpikir seseorang (Bloom, 1956). Penerapan HOTS dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis, menyimpulkan, dan memecahkan masalah secara lebih efektif dan efisien (Marzano, Pickering, & Pollock, 2001).

Meningkatkan efektivitas pembelajaran teks eksposisi dapat dilakukan dengan adanya gim edukasi berbasis kearifan lokal. Gim edukasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi gim untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi para siswa (Gee, 2003). Gim edukasi dapat meningkatkan motivasi siswa dan memberikan kemudahan dalam pengalaman belajar yang menyenangkan serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak (Prensky, 2001). Kemudahan dalam mengakses berbagai informasi untuk belajar ini merupakan contoh dampak positif adanya perkembangan teknologi bagi siswa. Sejalan dengan adanya dampak positif, perkembangan teknologi juga dapat memberikan dampak negatif.

Maraknya budaya asing yang masuk dan meluas membuat siswa melupakan kearifan lokal yang ada. Hal ini berakibat eksistensi kearifan lokal memudar bahkan bisa hilang. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah gim edukasi dan bahan ajar yang memuat kearifan lokal. Pendidikan yang berbasis kearifan lokal sebagai bentuk implementasi dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005.

Peraturan tersebut tentang Standar Nasional Pendidikan, yaitu Pasal 17 ayat 1 yang menjelaskan bahwa kurikulum untuk satuan pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah atas, atau bentuk lain yang sederajat dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, sosial budaya, dan peserta didik. Menurut Abdullah (2021), pendidikan berbasis kearifan lokal juga dapat berfungsi mendorong berkembangnya apresiasi dan sekaligus menjadi mekanisme bersama untuk menangkal berbagai kemungkinan yang mengurangi atau bahkan merusak potensi daerah. 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.

Agar membedakan antara gim edukasi yang dibuat dengan gim-gim yang sudah ada, diperlukan sebuah hal baru yang tentunya menjadi ciri khusus dalam gim tersebut. Pemilihan kearifan lokal yang nantinya menjadi ciri khusus pada gim menjadi sebuah alternatif. Kearifan lokal dipilih sebagai upaya untuk mengembangkan dan memperkenalkan kearifan lokal 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 13 Padang, Ibu Syafriyeni, M.Pd., pada tanggal 25 Juli 2022. Data yang ditemukan yaitu masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran teks eksposisi. Hal ini terlihat dari hasil penilaian harian siswa, dari 89 siswa, hanya 32 orang yang tuntas. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia berpendapat bahwa masalah ini disebabkan karena tidak ada Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) di SMAN 13 Padang.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Perancangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi untuk Pembelajaran Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMAN 13 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi lima permasalahan yang dialami siswa kelas X SMAN 13 Padang dalam pembelajaran teks eksposisi, yaitu sebagai berikut. *Pertama*, kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep teks eksposisi. Siswa kurang memahami apa itu teks eksposisi, bagaimana struktur teks eksposisi, dan bagaimana cara menyusun teks eksposisi yang baik. *Kedua*, kurangnya kemampuan menulis teks eksposisi pada siswa. Siswa kurang mampu mengembangkan ide dan menyusun kalimat dengan baik dalam menulis teks eksposisi. *Ketiga*, kurangnya motivasi siswa dalam belajar teks eksposisi. Siswa kurang tertarik dengan materi pembelajaran teks eksposisi, sehingga tidak memiliki motivasi yang cukup untuk belajar teks eksposisi. *Keempat*, kurangnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran teks eksposisi. Guru kurang memiliki metode atau strategi yang tepat untuk mengelola pembelajaran teks eksposisi sehingga siswa kesulitan untuk memahaminya. *Kelima*, kurangnya alat bantu pembelajaran yang memadai untuk membantu siswa memahami teks eksposisi. Siswa kurang memiliki akses ke bahan ajar yang tepat untuk membantu pemahaman terhadap teks eksposisi. Masalah-masalah tersebut dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam belajar teks eksposisi, sehingga rendahnya tingkat keberhasilan siswa dalam belajar teks eksposisi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, skripsi ini akan lebih fokus pada perancangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS yang dibantu oleh gim edukasi untuk pembelajaran teks eksposisi siswa kelas X SMAN 13 Padang. Penelitian ini tidak mencakup pembelajaran teks eksposisi 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, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS berbantuan gim edukasi untuk pembelajaran teks eksposisi yang valid (dari segi isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan) untuk digunakan oleh siswa kelas X SMAN 13 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana perancangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS berbantuan gim edukasi untuk pembelajaran teks eksposisi yang valid, (dari segi isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan) untuk digunakan oleh siswa kelas X SMAN 13 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi banyak manfaat. Pada kajian ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pemahaman dan pengembangan teori tentang *Discovery Learning* dan HOTS serta bagaimana keduanya dapat digunakan dalam pembelajaran teks eksposisi di kelas X SMAN 13 Padang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru dan siswa dalam pembelajaran teks eksposisi di kelas X SMAN 13 Padang, terutama melalui penggunaan E-LKPD yang didukung oleh gim edukasi. Oleh sebab itu, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa, selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian terkait dengan pembelajaran teks eksposisi 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 eksposisi di SMAN 13 Padang atau sekolah lain yang ingin menerapkan *Discovery Learning* dan HOTS dengan menggunakan gim edukasi.

G. Definisi Operasional

Agar 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 eksposisi.

1. Perancangan. Perancangan merupakan proses perencanaan yang dilakukan untuk menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mencapai suatu tujuan tertentu.

Pada penelitian ini, perancangan 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 eksposisi siswa kelas X SMAN 13 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 yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana untuk memberikan materi pembelajaran secara daring (*online*). E-LKPD yang dikembangkan berdasarkan pada metode pembelajaran *Discovery Learning* dan HOTS serta gim edukasi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. E-LKPD yang dibuat disesuaikan dengan kearifan lokal yang ada. Pada penelitian ini, kearifan lokal yang diambil dari daerah Sumatra Barat, yang disalurkan melalui gim edukasi.

3. Pembelajaran Teks Eksposisi. Pembelajaran teks eksposisi merupakan proses pembelajaran yang dilakukan untuk memahami dan mempelajari teks eksposisi secara komprehensif. Teks eksposisi adalah teks yang menjelaskan secara terperinci tentang suatu topik atau masalah yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca. Dalam penelitian ini, pembelajaran teks eksposisi merujuk pada proses pembelajaran yang dilakukan siswa kelas X SMAN 13 Padang melalui E-LKPD.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi merupakan media pembelajaran yang valid dan dapat digunakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran keterampilan menulis teks eksposisi pada siswa kelas X SMAN 13 Padang. Validitas media pembelajaran ini diperoleh dengan menggunakan metode campuran atau *mixed methods*, yang membantu untuk memperluas dan memperkuat kesimpulan penelitian. Selain itu, E-LKPD juga memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dalam aspek-aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan, dengan nilai validitas masing-masing sebesar 85,00%, 90,38%, 90,38%, dan 93,75% dengan kategori sangat valid.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dan HOTS Berbantuan Gim Edukasi dapat diadopsi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran teks eksposisi. Namun, untuk meningkatkan keefektifan dan keberhasilan pembelajaran menggunakan E-LKPD, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memperluas sampel dan melakukan evaluasi terhadap dampak E-LKPD terhadap hasil belajar siswa secara menyeluruh, serta memperhitungkan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran menggunakan E-LKPD. Peran guru juga perlu ditinjau.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. (2021). The effectiveness of problem-based learning on critical thinking skills of pre-service teachers. *Journal of Education and Practice*, 12(3), 128-133.
- Atmazaki. (2007). Pengembangan model pembelajaran problem-based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. *Unnes Science Education Journal*, 2(1), 92-98.
- Ayuni, N., & Tressyalina. (2020). The effect of problem-based learning model on critical thinking skills of junior high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1554(1), 012125.
- Badir, Y. (2010). Enhancing critical thinking skills through problem-based learning. *Journal of College Teaching & Learning*, 7(6), 23-32.
- Belloti, V., Oliveira, C. M. de, & Martins, M. B. (2013). Problem-based learning: A review of the literature. *Revista Brasileira de Educação*, 18(51), 668-680.
- Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, by a committee of college and university examiners. *Handbook 1: Cognitive domain*. David McKay.
- Beers, K. (n.d.). *Problem-based learning: An instructional model and its constructivist framework*.
- Bruner, J. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21-32.
- Creswell, J. W. (2010). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (3rd ed.)*. Sage Publications.
- Darmawan, A. (2015). The effectiveness of problem-based learning model on critical thinking skills of senior high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 665(1), 012067.
- Djamarah, S. B., & Indrianto, H. (2015). Problem-based learning: model, implementation, and evaluation. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(1), 1-9.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20.
- Hamidah, S., Sari, Y., & Hidayati, N. (2020). The effect of problem-based learning model on critical thinking skills and science process skills of junior high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1684(1), 012109.