

# PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS TEKA-TEKI SILANG PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA UNTUK SISWA SMP

Farah Nisa' Salsabila\*, Anik Nur Handayani, Baskoro Arif Widodo

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Indonesia

\*Corresponding author, email: farah.nisa.2331539@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um066.v3.i12.2023.4

## Kata kunci

Pengembangan  
LKPD  
Tekan Teki Silang  
Informatika

## Abstrak

Pendidikan memegang peranan penting dalam pengembangan individu dan kemajuan suatu bangsa. Namun, tantangan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa di SMP, terutama dalam pembelajaran Informatika, masih menjadi perhatian. Dalam era digital yang cepat berkembang, pembelajaran memerlukan inovasi dalam penyampaian materi. Salah satu tantangan utama adalah kebosanan akibat penyampaian materi yang monoton dan kurang menarik. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan penggunaan teknologi dan metode yang inovatif, menjadi solusi efektif. Penelitian ini mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis permainan Tekan Teki Silang (TTS) untuk pembelajaran informatika di SMP, dengan tujuan memfasilitasi pemahaman konsep siswa dan sebagai bahan ajar tambahan bagi guru. Model ADDIE digunakan sebagai kerangka kerja dalam pengembangan ini, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan LKPD berbasis TTS sangat efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi informatika dan sangat layak digunakan dilihat dari segi media dan materi. LKPD ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta memfasilitasi pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran informatika di SMP.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan dianggap sebagai pondasi utama untuk perkembangan individu serta kemajuan suatu bangsa. Di tengah arus perkembangan teknologi yang begitu cepat, proses pembelajaran memerlukan terus menerus inovasi dalam penyampaian materi. Salah satu tantangan utama yang sering dihadapi adalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam proses belajar-mengajar, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Faktor-faktor seperti kebosanan akibat penyampaian materi yang monoton dan kurang menarik menjadi penyebab utama hal ini.

Dalam era digital saat ini, penting bagi guru untuk mengerti siswanya dengan baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, guru perlu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Karena pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Inovasi dalam pengajaran tidak hanya membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dengan penggunaan teknologi dan metode yang inovatif, dapat membantu mengatasi tantangan ini. Aktivitas siswa sangat penting dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif memungkinkan mereka belajar dengan aktif, seperti menggunakan permainan. Menurut Bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dilihat dari bagaimana cara mereka mengemukakan pendapat, tanggung jawab, serta keterlibatannya dalam kelompok belajar (Nilam et al., 2023). Siswa SMP cenderung menyukai permainan, sehingga pembelajaran yang melibatkan permainan dapat meningkatkan semangat mereka. Sebagai contoh, permainan Tekan Teki Silang (TTS) bisa membuat siswa merasa lebih tertantang dan memahami materi dengan lebih baik. Menurut Alim et al., (2023), Tekan-teki silang adalah permainan yang

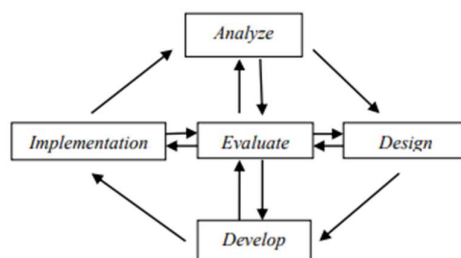
melatih otak, yang memiliki bentuk kotak-kotak kosong yang diberi petunjuk dalam kategori mendatar dan menurun. Pemain diminta untuk mengisi jawaban-jawaban tersebut pada kotak kosong yang tersedia di papan teka-teki silang.

Berdasarkan observasi di SMPN 23 Malang, terlihat bahwa saat mengikuti pembelajaran informatika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan mudah dan cenderung bosan di kelas. Mengingat tantangan tersebut, pengembangan lembar kerja berbasis teka teki silang pada pembelajaran informatika untuk SMP menjadi solusi yang efektif. Dengan menggunakan permainan Teka Teki Silang (TTS), diharapkan siswa akan merasa lebih tertantang dalam mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru, selain itu siswa akan lebih memahami tentang materi yang telah diberikan dengan mudah, karena hal ini dapat mengatasi kejenuhan siswa yang selama ini hanya menjawab soal-soal yang diberikan dengan model soal pilihan ganda atau uraian. Dengan menggunakan LKPD dalam bentuk pembelajaran dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan LKPD berbasis Teka-teki Silang (TTS) agar lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran (Andrianto et al., 2021).

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mengembangkan LKPD berbasis teka-teki silang untuk pembelajaran informatika dengan materi yang akan diajarkan pada kelas VIII SMP dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Teka-teki Silang Pada Pembelajaran Informatika untuk Siswa SMP”

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development* (R&D) dengan model atau prosedur pengembangan produk mengacu pada model pengembangan ADDIE. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memfasilitasi pemahaman konsep siswa dan sebagai bahan ajar tambahan bagi guru. Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari dengan menggambarkan pendekatan yang sistematis (Anggraini & Zulfah, 2020). Sesuai dengan namanya, Model ADDIE terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu, *(A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation*.



Gambar 1. Tahap R&D

### 2.1. Tahap Analisis (Analyze)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa, materi pembelajaran dan tujuan pembelajarannya.

### 2.2. Tahap Desain (Design)

Pada tahap ini melibatkan perancangan desain dan format Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta Teka-Teki Silang (TTS) yang akan digunakan dalam pembelajaran. Ini mencakup penentuan struktur, tata letak, dan konten yang akan disertakan dalam LKPD dan TTS sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

### 2.3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap Pengembangan melibatkan implementasi desain yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini melibatkan uji validitas LKPD oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen yang telah disiapkan Hasil dari validasi ini akan memberikan gambaran tentang keunggulan dan

kelemahan LKPD yang telah dibuat, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan jika diperlukan.

## 2.4. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada Tahap Implementasi, pengujian produk akan dilakukan secara terbatas pada kelas yang telah ditetapkan. Ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan. Selama tahap ini, siswa akan menggunakan LKPD yang telah dikembangkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

## 2.5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap LKPD yang telah dikembangkan berdasarkan masukan yang diperoleh dari angket validasi dan angket respon. Hasil dari evaluasi ini akan digunakan untuk membuat kesimpulan mengenai kualitas dan efektivitas produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan instrumen berupa angket lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta instrumen respon dari siswa. Hasil dari evaluasi tersebut akan dijadikan dasar untuk perbaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi serta tanggapan, saran, atau perbaikan dari hasil review dan penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba oleh siswa. Data kuantitatif diperoleh dari angket respon siswa dan validasi atau penilaian terhadap LKPD. Analisis lembar angket validasi media dan materi dianalisis dengan deskriptif kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Dari analisis tersebut maka dapat diperoleh penentuan tingkat kelayakan media dan materi dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 1. Persentase kriteria penilaian kelayakan media**

No	Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan
1	0 % - 20 %	Tidak Layak
2	21 % - 40 %	Kurang Layak
3	41 % - 60 %	Cukup Layak
4	61 % - 80 %	Layak
5	81 % - 100 %	Sangat Layak

Analisis lembar angket respon siswa, diketahui dengan pengisian kolom angket secara deskriptif kuantitatif yang disebarkan kepada siswa menurut perhitungan skala likert. Setelah data diperoleh dari angket lembar respon siswa kemudian data dianalisis berdasarkan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Seluruh Skor}} \times 100\%$$

Dari analisis tersebut hasil perhitungan angket respon siswa dikonversikan menurut kriteria sebagai berikut:

**Tabel 2. Konversi Nilai Angket Respon Siswa**

No	Kriteria	Tingkat Respon
1	0 % - 20 %	Respon Sangat Kurang
2	21 % - 40 %	Respon Kurang
3	41 % - 60 %	Respon Cukup
4	61 % - 80 %	Respon Baik
5	81 % - 100 %	Respon Sangat Baik

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis permainan Teka-Teki Silang (TTS) pada pembelajaran informatika materi dampak sosial informatika

dengan topik *Bullying* dan *Cyberbullying*. LKPD ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Adapun komponen yang terdapat dalam LKPD yaitu cover, identitas dan tujuan pembelajaran, peta konsep, petunjuk penggunaan materi ajar, rangkuman materi, kegiatan 1 (*True or False*), kegiatan 2 (Tekan Teki Silang), kegiatan 3 (Refleksi Diri), sumber. Berikut ini merupakan desain dari LKPD:



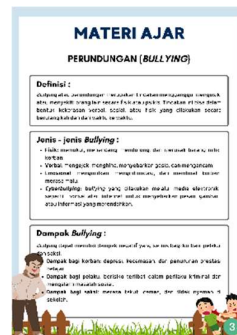
Gambar 2. Cover LKPD



Gambar 3. Identitas dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Petunjuk Penggunaan LKPD



Gambar 5. Materi Bullying



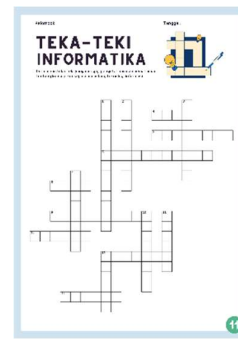
Gambar 6. Materi Cyberbullying



Gambar 7. Rangkuman Materi



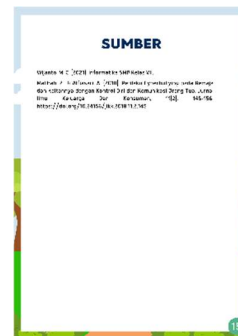
Gambar 8. Kegiatan 1



Gambar 9. Kegiatan 2



Gambar 10. Kegiatan 3



Gambar 11. Sumber LKPD

Dari LKPD yang telah dikembangkan, untuk mengetahui tingkat kelayakan sehingga dapat menghasilkan produk yang baik dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, perlu adanya penilaian dari ahli terkait LKPD. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dari ahli media dan ahli materi didapatkan nilai yang tertera pada tabel 1 dan 2.

**Tabel 3. Hasil validasi Ahli Media**

Aspek	Persentase Capaian	Interpretasi
Kegrafikan	100%	Sangat Layak
Penyajian	100%	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa	100%	Sangat Layak
Total	100%	Sangat Layak

Rata-rata hasil dari validasi oleh ahli media memperoleh persentase nilai sebesar 100%, sehingga diketahui tingkat kelayakan dari segi media adalah sangat layak, artinya LKPD sangat valid dan sangat layak digunakan dalam segi aspek penyajian media.

**Tabel 4. Hasil validasi Ahli Materi**

Aspek	Persentase Capaian	Interpretasi
Isi	100%	Sangat Layak
Penyajian	100%	Sangat Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak
Total	100%	Sangat Layak

Rata-rata hasil dari validasi oleh ahli materi memperoleh persentase nilai sebesar 100%, sehingga diketahui tingkat kelayakan dari segi isi materi adalah sangat layak, artinya LKPD sangat valid dan sangat layak digunakan dalam segi aspek penyajian materi.

**Tabel 5. Hasil Uji Coba Respon Siswa**

Aspek	Persentase Capaian	Interpretasi
Penyajian	84%	Respon Sangat Baik
Bahasa	86%	Respon Sangat Baik
Kegrafikan	89%	Respon Sangat Baik
Total	86%	Respon Sangat Baik

Dari hasil uji coba tersebut diperoleh respon siswa terhadap LKPD sebesar 86% yang berarti LKPD memperoleh respon yang sangat baik dari siswa.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk pembelajaran Informatika di SMP Negeri 23 Malang dapat dikategorikan sebagai sangat layak untuk digunakan. Penilaian dari ahli media dan ahli materi, serta respon siswa dalam uji coba, menunjukkan skor penilaian maksimal yaitu 100% dari ahli media dan ahli materi, serta 86% dari respon siswa. Skor ini mengindikasikan bahwa LKPD tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, LKPD ini siap dan sangat layak digunakan untuk pembelajaran Informatika di SMP Negeri 23 Malang dengan sedikit revisi. LKPD berbasis Teka-Teki Silang (TTS) dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta memfasilitasi pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran Informatika di SMP.

#### Daftar Rujukan

- Alim, F. A. L. P., Ramlawati, Hasan, N. R., & Harisa, M. (2023). Penerapan LKPD Berbantu Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA di SMP Negeri 18 Makassar. 5(2), 874–879.
- Andrianto, S., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2522–2526. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1224>
- Anggraini, N., & Zulfah, Z. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Open-Ended Kelas XI SMA pada Tahapan Preliminary Research. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 23. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i2.729>
- Nilam, N., Fitri, R., & Selaras, G. H. (2023). Meta-analisis Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning. *EduNaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 4(2), 69. <https://doi.org/10.26418/edunaturalia.v4i2.65774>
- Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Wicahyo, G. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) ISSN:2337-6708*, 01(02), 2. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/download/23541/21521/>