

Pengembangan LKPD Berbasis Wayground Bermuatan Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Membaca Teks Puisi Kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping

Desvina Rahmadani¹, Nina Widyaningsih²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Surel:¹desvinara1617@gmail.com,²nina@upy.ac.id

Corresponding email: nina@upy.ac.id

Abstract

This study aimed to develop a Waygroundbased Student Worksheet (LKPD) integrated with local wisdom for teaching poetry reading to eleventh grade students by employing the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of the media expert validation showed a score of 90,67%, categorized as excellent; the material expert validation reached 96.00%, categorized as excellent; and the assessment expert validation obtained 89,17%, also categorized as excellent. Based on students' responses, the product achieved 94,33% in the smallgroup trial and 92% in the largegroup trial, while the teacher's response reached 90%. Furthermore, the average pretest score was 58,5183, whereas the average posttest score increased to 81,1106. The normality test indicated that both pretest and posttest data were normally distributed. Subsequently, the paired samples t-test produced a significance value of $0.000 < 0,05$, indicating that the LKPD had a significant effect on improving students' learning outcomes. In addition, the N-Gain result was 0,5927, with a percentage of 59,2705%, which falls into the moderately effective category. Therefore, the Wayground-based LKPD integrated with local wisdom is considered feasible, attractive, and moderately effective for use in teaching poetry reading.

Keywords: ADDIE, LKPD, Local Wisdom, Wayground, N-Gain

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD berbasis Wayground bermuatan kearifan lokal dalam pembelajaran membaca teks puisi kelas XI menggunakan model pendekatan pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh hasil 90,67% kriteria sangat baik, ahli materi sebesar 96,00% kriteria sangat baik, ahli soal 89,17% kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil respons peserta didik diperoleh 94,33% pada uji coba kelompok kecil, dan 92% pada uji coba kelompok besar, serta respons guru sebesar 90%. Selanjutnya rata-rata nilai *pretest* 58,5183 dan *posttest* sebesar 81,1106. Berdasarkan uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal, kemudian uji *paired samples t-test* diperoleh $\text{Sig. } 0,000 < 0,05$ sehingga LKPD dapat disimpulkan memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, dan hasil N-Gain 0,5927 dengan persentase 59,2705% mencapai kriteria tingkat keefektifan cukup efektif atau sedang. Dengan demikian, produk LKPD berbasis Wayground bermuatan kearifan lokal disimpulkan layak, menarik, dan cukup efektif sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran membaca teks puisi.

Kata Kunci: ADDIE, LKPD, Kearifan Lokal, Wayground, N-Gain

Pendahuluan

Membaca merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan literasi peserta didik. Pentingnya kemampuan membaca juga dijelaskan dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 4 ayat 5 bahwa prinsip penyelenggaraan pendidikan adalah mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga. Kemampuan literasi yang mencakup kemampuan berbahasa, bersastra, dan bernalar dapat dikembangkan melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya dengan materi pembelajaran teks puisi di kelas XI Fase F. Puisi merupakan karya sastra yang berisi ungkapan seorang penyair yang ditulis memperhatikan keindahan bahasa. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam memahami, mengapresiasi, dan menganalisis karya sastra melalui pembelajaran sastra (Masyitoh et al., 2025:65). Dengan demikian, melalui pembelajaran membaca teks puisi peserta didik tidak hanya mampu mengembangkan kemampuan pemahaman terhadap isi teks, tetapi mampu menginterpretasikan makna, nilai, pesan, dan keindahan yang terkandung di dalamnya.

Pembelajaran teks puisi di sekolah seringkali ditemukan kendala peserta didik dalam memahami makna puisi. Kondisi tersebut terjadi karena kurangnya kemampuan peserta didik dalam menafsirkan isi puisi. Pada penelitian terdahulu ditemukan bahwa peserta didik kesulitan menentukan tema, memahami struktur puisi secara

mendalam, dan mengapresiasi puisi, (Rahmatin et al., 2024:13675). Hal serupa ditemukan bahwa peserta didik sulit memahami dan menginterpretasikan teks puisi dikarenakan beberapa faktor seperti kompleksitas bahasa dalam puisi, kurangnya pemahaman unsur-unsur pembangun puisi, dan kurangnya pengalaman membaca serta mengeksplorasi puisi, (Intan et al., 2024:3).

Paradigma penyelenggaraan pendidikan di era digital menuntut adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kemendikdasmen (2022) menjelaskan bahwa penyelenggaraan kurikulum merdeka pendekatan pembelajaran salah satunya adalah menekankan pemanfaatan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat menciptakan berbagai inovasi pedagogis, sehingga pembelajaran dapat dikelola menjadi lebih menarik dan adaptif, (Hanifah et al., 2025:211). Maka, seorang guru berperan penting dalam merancang pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik dengan mengintegrasikan fungsi strategis kemajuan teknologi, (Febrianti Putri et al., 2023:66). Oleh karena itu, perlu diperhatikan kompetensi digital dan kesiapan guru untuk terus beradaptasi dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran berbasis digital, (Haq et al., 2025:297).

Di sisi lain perkembangan teknologi dan arus informasi yang masif tidak hanya memberikan dampak positif terhadap kemudahan akses informasi tetapi juga membuka jalur budaya asing mudah masuk dan memengaruhi kehidupan generasi

muda Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan mengembangkan kepedulian peserta didik terhadap budaya lokal dan sekitarnya. Dengan demikian, penting untuk memastikan relevansi materi ajar dengan identitas dan konteks kultural peserta didik. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama teks puisi, dapat dijadikan strategi efektif untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi peserta didik terhadap budaya daerah, (Simamora et al., 2025:109). Oleh karena itu, melalui pembelajaran teks puisi optimalisasi pembelajaran tidak hanya menekankan implementasi teknologi, tetapi diperkuat dengan integrasi budaya lokal dalam menyusun bahan ajar seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis digital dan bermuatan kearifan lokal.

LKPD berbasis digital merupakan media pembelajaran yang dirancang memanfaatkan platform daring dalam format digital yang mudah diakses peserta didik dengan tujuan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, (Wahidin, 2025:133–134). Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dan inovatif adalah melalui *Wayground*. *Wayground* memiliki fitur kuis interaktif dengan sajian audio dan visual yang menarik, sehingga menumbuhkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, (Inayati & Waloyo, 2022:251–252). Platform ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa melalui

pendekatan yang menyenangkan, dan interaktif, (Raoda, 2025:50).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Gamping, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia belum didukung dengan ketersediaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang inovatif dan terintegrasi budaya lokal secara komprehensif. Meskipun terdapat LKPD yang telah disajikan dalam bentuk digital, desainnya cenderung statis dan kurang interaktif, sehingga belum memfasilitasi aktivitas peserta didik secara maksimal. Di sisi lain juga diketahui bahwa baik peserta didik, guru, maupun sekolah memiliki perangkat elektronik yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Selanjutnya, lingkungan peserta didik kaya akan budaya dan kearifan lokal, mengingat SMA Negeri 1 Gamping berada di Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki keberagaman budaya dan masih terjaga serta berkembang dimasyarakat. Dengan demikian, mempertimbangkan pentingnya kemampuan membaca, paradigma penyelenggaraan pendidikan di era digital, dan eksistensi kearifan lokal di lingkungan peserta didik, penelitian ini berfokus pada pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Wayground* bermuatan kearifan lokal dalam pembelajaran membaca teks puisi kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan

di bidang pendidikan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang selanjutnya diuji keefektifannya, (Sugiyono, 2019:752). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Branch (2009), (Sugiyono, 2019:765).

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gamping yang melibatkan 24 peserta didik kelas XI D sebagai subjek utama penelitian. Tahap pertama dimulai dengan fase *analyze* untuk memetakan kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik, dilanjutkan dengan fase *design* untuk menyusun LKPD yang disajikan dengan mengintegrasikan contoh puisi-puisi bermuatan budaya kearifan lokal di Daerah Istimewa Yogyakarta. Kemudian peneliti melaksanakan tahapan *development* produk dengan memanfaatkan *Wayground* agar LKPD menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Selanjutnya fase *implementation*, produk diujicobakan kepada kelompok kecil dengan 6 peserta didik, kemudian secara nyata diterapkan dalam pembelajaran di kelas dengan kelompok besar dengan

18 peserta didik. Rangkaian terakhir yaitu fase *evaluation* untuk mengukur kelayakan, kemenarikan dan efektivitas produk LKPD secara menyeluruh.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan (1) instrumen nontes yang terdiri atas pedoman wawancara untuk analisis kebutuhan, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli soal, angket respons guru, serta angket respons peserta didik; (2) instrumen tes yang berupa soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur perkembangan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD tersebut. Validasi oleh pakar atau ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk LKPD sebelum diujicobakan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, angket respons digunakan untuk mengetahui daya tarik terhadap LKPD. Kemudian, *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur efektivitas LKPD yang dikembangkan

Analisis data terhadap angket penilaian ahli dan respons peserta didik serta guru menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

(Sugiyono, 2019:170)

Persentase skor yang diperoleh selanjutnya diukur dengan menggunakan interpretasi skala likert yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Interpretasi Skala Likert

Persentase	Kriteria
81–100%	Sangat Baik/Sangat Layak
61–80%	Baik/Layak
41–60%	Cukup/Cukup Layak
21–40%	Kurang/Kurang Layak

0-20%	Sangat Kurang/Tidak Layak
-------	---------------------------

(Sugiyono, 2019: 170)

Analisis data untuk mengetahui keefektifan LKPD secara terukur dan akurat digunakan pendekatan statistik. Analisis kuantitatif diawali dengan melakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas data menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang digunakan sejumlah <30 untuk selanjutnya dilakukan analisis parametrik melalui uji *paired samples t-test* guna mendeteksi perbedaan

signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan LKPD yang dikembangkan.

Selanjutnya untuk menginterpretasikan tingkat keefektifan produk yang dikembangkan, maka dilakukan uji *N-Gain*. Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

(Andini & Wati, 2024:185)

Setelah diperoleh hasil *N-Gain* dilanjutkan dengan pengkategorian nilai para peserta didik menggunakan tabel klasifikasi interpretasi *N-Gain* berikut:

Tabel 2 Klasifikasi Interpretasi N-Gain

Rata-rata N-Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Andini & Wati, 2024:185)

Tabel 3 Interpretasi Efektivitas Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase N-Gain	Kriteria
$>76\%$	Tidak Efektif
56-75%	Cukup Efektif
40-55%	Kurang Efektif
$<40\%$	Tidak Efektif

(Andini & Wati, 2024:185)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Wayground* bermuatan kearifan lokal dalam pembelajaran membaca teks puisi kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping. Penelitian pengembangan

ini dilaksanakan menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut merupakan penjelasan dan hasil dari setiap tahapan.

1) Tahap Analisis

Peneliti menganalisis pelaksanaan pembelajaran teks

puisi kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping. Tahap analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebagai dasar pengembangan LKPD yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan kurikulum yang sedang berlaku.

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru Bahasa Indonesia kelas XI didapatkan informasi bahwa dibutuhkan pengembangan LKPD yang memuat latihan soal berbentuk pilihan ganda dikarenakan kegiatan-kegiatan ujian sering menggunakan soal dengan bentuk tersebut. Di sisi lain juga dijelaskan bahwa pembelajaran membaca puisi lebih banyak kegiatan praktik daripada teori, sehingga membutuhkan LKPD yang memuat materi dan latihan soal-soal pilihan ganda untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap puisi. Selanjutnya guru berpendapat bahwa jika latihan soal disajikan dalam bentuk kuis permainan seperti dalam *Wayground* dapat lebih menarik semangat peserta didik karena dikemas dengan suasana berkompetisi.

Berdasarkan wawancara kepada peserta didik ditemukan bahwa mereka masih sering mengalami kebingungan atau kesulitan dalam memahami makna puisi secaramendalam. Hal tersebut disebabkan penggunaan

bahasa-bahasa kiasan dan pilihan kata yang kurang familiar dalam puisi, sehingga peserta didik sulit mengerti dan memahami secara langsung makna yang terkandung dalam puisi. Selain itu, peserta didik juga menyampaikan bahwa pembelajaran didominasi dengan ceramah dan penggunaan PPT (*powerpoint*) dalam menampilkan LKPD, sehingga mereka membutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih variatif agar tidak merasa bosan ketika kegiatan belajar mengajar di kelas.

Selanjutnya terkait muatan kearifan lokal dalam pembelajaran, baik guru maupun peserta didik menyampaikan bahwa pembelajaran teks puisi belum terintegrasi kearifan loakal secara mendalam. Guru berpendapat bahwa pembelajaran teks puisi cenderung fokus terhadap pengembangan perasaan pribadi peserta didik. Namun, guru menyampaikan bahwa integrasi kearifan lokal penting dilakukan karena akan membuat peserta didik lebih paham tentang daerahnya, dan mereka akan terbuka jika mendapatkan pembelajaran teks puisi dengan tema yang dekat dengan lingkungan dan budaya sekitarnya, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengembangkan puisi. Peserta didik juga berpendapat bahwa

integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran penting untuk mengenalkan dan melestarikan budaya, menambah rasa bangga dan kepedulian terhadap budaya daerah, serta dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap puisi.

Berdasarkan hasil wawancara guru Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas XI tersebut dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik yang interaktif, dan memuat budaya lokal. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik dengan berbasis *Wayground* bermuatan kearifan lokal dalam pembelajaran teks puisi.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan wawancara kepada guru Bahasa Indonesia kelas XI disampaikan bahwa peserta didik masa kini merupakan anak yang lahir dan bertumbuh di era digital, sehingga mereka menyukai dan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam mendapatkan dan menambah sumber-sumber belajar melalui platform digital seperti *google* dan *youtube*. Selama pembelajaran teks puisi berdasarkan wawancara peserta didik dijelaskan bahwa guru seringkali menggunakan *PPT (powerpoint)* atau video dari platform *youtube* atau platform digital lainnya sebagai media

dan sumber materi pembelajaran. Mereka cukup tertarik dengan penggunaan media tersebut, tetapi menginginkan variasi tambahan kegiatan seperti pembelajaran berbasis kuis permainan daring yang memanfaatkan gawai dalam pengerjaannya. Peserta didik mengungkapkan bahwa kuis dapat melatih kecepatan dan ketepatan berpikir. Selain itu, tampilan dari kuis daring seperti menggunakan *Wayground* membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan menumbuhkan sikap kompetitif bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan LKPD sebagai sumber dan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan adaptif sesuai perkembangan zaman disertai dengan memanfaatkan media digital dalam menunjang aktivitas pembelajaran yang optimal. Dengan demikian, pengembangan LKPD berbasis *Wayground* dalam pembelajaran membaca teks puisi kelas XI dapat diterapkan.

c. Analisis Kurikulum

Hasil analisis kurikulum diketahui bahwa SMA Negeri 1 Gamping khususnya kelas XI menggunakan kurikulum merdeka. Selanjutnya, peneliti melakukan kajian literatur melalui Buku Panduan

Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase F dan laman Ruang GTK untuk merumuskan CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), dan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) dalam pembelajaran teks puisi fase F kelas XI elemen membaca yang sesuai dengan keputusan BSKAP (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan) tahun 2024. Dengan demikian analisis CP, TP, dan ATP digunakan sebagai pedoman dalam merancang LKPD yang akan dikembangkan dalam penelitian.

2) Tahap Perencanaan

Peneliti mendesain LKPD berdasarkan analisis pada tahap sebelumnya. LKPD disusun bertahap mulai dari (1) pemilihan materi, (2) pengumpulan materi, (3) perumusan CP, TP, dan ATP, hingga (4) pembuatan LKPD. Sistematika LKPD memuat judul, petunjuk penggunaan, pemetaan kompetensi, materi yang ringkas, kegiatan membaca puisi, latihan soal, dan daftar pustaka. LKPD didesain dengan memanfaatkan aplikasi *canva* untuk menghasilkan tampilan yang menarik dan *Wayground* untuk menyajikan kuis interaktif.

Pada tahap ini dilanjutkan dengan merancang modul ajar sebagai pedoman pembelajaran dan membuat instrumen penelitian. Instrumen tersebut terdiri atas penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli soal yang bertujuan untuk menilai kelayakan

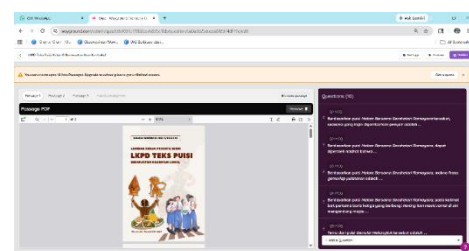
produk LKPD yang dikembangkan sebelum diujicobakan.

3) Tahap Pengembangan

LKPD dikembangkan dari desain yang telah dirancang sebelumnya dengan ditransformasikan ke dalam *Wayground*. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli soal. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan LKPD yang dikembangkan sebelum diujicobakan.

a. Pengembangan LKPD

Pengembangan LKPD memanfaatkan fitur *passage* dalam *Wayground* untuk menyajikan media sebuah teks bacaan kepada peserta didik yang menjadi dasar untuk

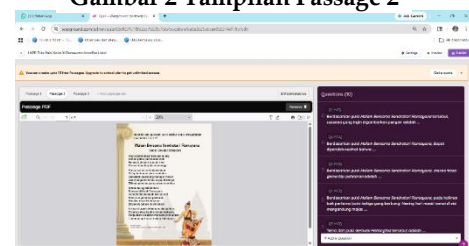


Gambar 1 Tampilan Passage 1

menjawab serangkaian soal atau pertanyaan, (*Wayground*, 2025).

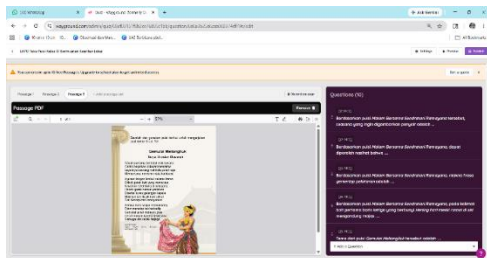
Passage 1 berisi LKPD yang memuat judul, petunjuk penggunaan LKPD, penataan kompetensi (elemen, CP, TP, ATP), materi, petunjuk

Gambar 2 Tampilan Passage 2



penggunaan latihan soal kuis, daftar pustaka.

Passage 2 berisi bacaan puisi yang berjudul *Malam Bersama*



Gambar 3 Tampilan Passage 3

Sendratari Ramayana karya Uswatun Khasanah dalam buku *Sajak Negeri Seribu Budaya: Kumpulan Puisi*. Bacaan puisi tersebut digunakan untuk menjawab soal nomor 1 s.d. 5.

Passage 3 berisi bacaan puisi yang berjudul *Gemulai*

b. Hasil Penilaian LKPD

LKPD yang telah dikembangkan kemudian dinilai kelayakannya oleh para ahli. Peneliti menggunakan lembar angket yang telah

Tabel 4 Hasil Penilaian Ahli

Ahli	Rata-rata	Kriteria
Media	90,67%	Sangat Baik
Materi	96,00%	Sangat Baik
Soal	89,17%	Sangat Baik

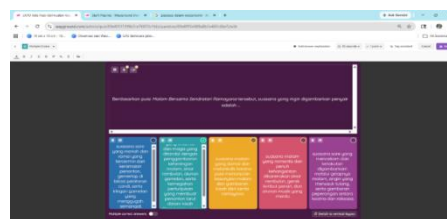
Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli soal dalam LKPD, maka dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Wayground* bermuatan kearifan lokal layak untuk digunakan dan diujicobakan kepada peserta didik dalam pembelajaran membaca teks puisi kelas XI.

4) Tahap Implementasi

Peneliti melakukan uji coba LKPD kepada peserta didik kelas XI

Gambar 4 Tampilan Editor Kuis

Meliangliuk karya Uswatun Khasanah dalam buku *Sajak Negeri Seribu Budaya: Kumpulan*



Puisi. Bacaan puisi tersebut digunakan untuk menjawab soal nomor 6 s.d. 10.

Tampilan editor kuis dalam fitur *passage*, bagian digunakan untuk mengedit latihan soal berbentuk pilihan ganda.

divalidasi oleh validator sebelumnya. Hasil penilaian ahli disajikan dalam tabel berikut:

D dan guru Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping. Uji coba pertama dilakukan kepada 6 (enam) orang peserta didik berdasar rekomendasi guru untuk mengetahui respons daya tarik terhadap LKPD yang dikembangkan. Peneliti menggunakan angket respons yang telah divalidasi oleh validator sebelumnya. Hasil respons peserta didik sebesar 94,33% dengan kriteria sangat baik, sehingga LKPD dapat

digunakan dalam uji coba kelompok besar.

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada 18 (delapan belas) peserta didik kelas XI D. Hasil respons peserta didik sebesar 92% dan respons guru sebesar 90%. Selanjutnya hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba kelompok besar dianalisis keefektifan melalui uji statistik. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan data berdistribusi normal (*Sig. pretest* 0,079 dan *posttest* 0,075), sehingga dapat dilanjutkan uji *t* (*paired samples t-test*). Hasil *paired samples t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pretest* (58,5183) dan *posttest* (81,1106) dengan nilai signifikansi 0,000 yang artinya kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berpengaruh nyata secara signifikan terhadap hasil belajar. Selanjutnya, uji *N-Gain* diperoleh hasil 0,5927 dengan persentase *N-Gain* 59,2705% berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa LKPD cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5) Tahap Evaluasi

Evaluasi yang digunakan peneliti adalah evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan mengumpulkan data untuk penyempurnaan produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui pengaruh LKPD berbasis *Wayground* bermuatan kearifan lokal terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis *Wayground*

bermuatan kearifan lokal dalam pembelajaran membaca teks puisi kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *anlyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis ditemukan bahwa peserta didik dan guru membutuhkan variasi bahan ajar yang lebih interaktif, menarik, memuat latihan soal berbentuk pilihan ganda untuk membantu peserta didik memahami teks puisi secara mendalam dan mudah diakses melalui perangkat elektronik. Selain itu, integrasi kearifan lokal dinilai penting untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Hal ini selaras dengan temuan pada penelitian terdahulu bahwa LKPD bermuatan kearifan lokal mampu memfasilitasi peserta didik mengenal budaya mereka sendiri, dan mengembangkan kemampuan bahasa, baik lisan maupun tulis, (Widyaningsih et al., 2024:113), juga memudahkan mengembangkan kemampuan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta meningkatkan motivasi peserta didik, (Kusumayanthi et al., 2024:1135). Di sisi lain juga ditemukan bahwa integrasi kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman kognitif dan membantu menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya daerah peserta didik, (Melati et al., 2025:102). Kemudian, pada analisis karakteristik peserta didik

menunjukkan bahwa mereka menyukai pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi seperti penggunaan *Wayground*. Penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran digital yang interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat terhadap konsep kebahasaan, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan bermakna, (Patimah et al., 2025:329). Dari sisi kurikulum, penggunaan kurikulum merdeka berbasis CP, TP, dan ATP memastikan bahwa pengembangan LKPD selaras dengan kebijakan pendidikan yang berlaku dan panduan pembelajaran Bahasa Indonesia Fase F kelas XI elemen membaca dan memirsa.

Pada tahap desain dilakukan penyusunan instrumen penelitian dan rancangan LKPD secara sistematis. LKPD disusun mulai dari judul, petunjuk penggunaan, penataan kompetensi, materi, contoh bacaan puisi beserta latihan soal hingga daftar pustaka. Sebagaimana dijelaskan oleh Prastowo dan Kosasih bahwa LKPD memuat materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi, (Prastowo, 2019:460) berupa soal-soal dan latihan, (Kosasih, 2021:45). LKPD didesain dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk menghasilkan tampilan LKPD yang menarik. Sebagaimana penelitian terdahulu juga melibatkan bantuan aplikasi seperti *canva* untuk mendesain LKPD, (Zainal et al., 2026).

Selanjutnya pada tahap pengembangan, LKPD yang telah dibuat diintegrasikan ke dalam platform *Wayground* dengan memanfaatkan fitur *passage* yang menyediakan fitur untuk menyajikan bacaan teks yang panjang dan kuis interaktif. Proses ini menghasilkan LKPD digital yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi memberi ruang peserta didik untuk meningkatkan pemahaman bacaan, mendorong berpikir kritis, dan meningkatkan keterampilan membaca dilengkapi dengan pengalaman permainan yang menyenangkan, (*Wayground*, 2025).

Sebelum diimplementasikan kepada peserta didik, produk LKPD diuji kelayakannya oleh ahli. Uji kelayakan media dilakukan seorang dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia didapat hasil sebesar 90,67% dengan kriteria sangat baik dan mendapat sedikit revisi untuk mengubah nama file LKPD sesuai dengan fokus pengembangan.

Selanjutnya kelayakan materi dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping didapat hasil sebesar 96,00% dengan kriteria sangat baik. Kemudian uji kelayakan butir latihan soal dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan guru Bahasa Indonesia didapatkan rata-rata gabungan sebesar 89,17% dengan kriteria sangat baik.

Setelah LKPD dinilai layak, pada tahap implementasi LKPD diujicobakan kepada kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil respons peserta didik menunjukkan tingkat

ketertarikan yang sangat tinggi, yaitu 94,33% pada kelompok kecil dan 92% pada kelompok besar, serta respons guru sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, dilakukan analisis keefektifan melalui uji statistik. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan data berdistribusi normal (*Sig. pretest* 0,079 dan *posttest* 0,075), sehingga dapat dilanjutkan uji *t* (*paired samples t-test*). Hasil *paired samples test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pretest* (58,5183) dan *posttest* (81,1106) dengan nilai signifikansi 0,000 yang artinya kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berpengaruh nyata secara signifikan terhadap hasil belajar. Selanjutnya, uji *N-Gain* diperoleh hasil 0,5927 dengan persentase *N-Gain* 59,2705% berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa LKPD cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian terdahulu terkait penggunaan *Wayground* berfokus pada fitur kuis interaktif pada jenjang SD hingga SMA dalam berbagai mata pelajaran. Namun, belum banyak yang mengintegrasikan kearifan lokal di dalamnya dan berfokus pada pemanfaatan fitur *passage* dalam *Wayground* melalui pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia materi teks puisi. Dengan demikian, penelitian ini dapat menambah referensi dalam mengembangkan LKPD berbasis *Wayground* dan bermuatan kearifan lokal.

Pada tahap evaluasi, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif menjadi acuan

untuk memperbaiki produk berdasarkan masukan dari ahli, guru, dan peserta didik, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai efektivitas produk melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan tidak hanya layak dan menarik, tetapi juga cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Simpulan

Penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *Wayground* dalam bermuatan kearifan lokal pembelajaran membaca teks puisi kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping diperoleh kesimpulan (1) LKPD dikembangkan menggunakan pendekatan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implemetation, and Evaluation*, (2) LKPD memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli. Penilaian ahli media sebesar 90,67% dengan kriteria sangat baik, ahli materi sebesar 96,00% dengan kriteria sangat baik, dan ahli soal 89,17% dengan kriteria sangat baik, (3) LKPD mampu menciptakan pembelajaran yang menarik berdasarkan respons peserta didik sebesar 94,33% dalam uji coba kelompok kecil dan 92% pada uji coba kelompok besar, serta respons guru sebesar 90%, (4) LKPD berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan tingkat keefektifan sedang berdasarkan hasil *Sig. 0,000 < 0,05* pada uji *paired samples t-test*, dan hasil uji *N-Gain* 0,5927 dengan persentase 59,2705%.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis *Wayground* bermuatan kearifan lokal mampu menjawab kebutuhan pembelajaran di era digital yang menuntut integrasi teknologi, interaktivitas, dan nilai budaya dari kearifan lokal. LKPD yang dikembangkan terbukti layak, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan dalam tingkat cukup efektif. Dengan demikian, produk ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pemahaman kontekstual peserta didik, serta adaptif dengan perkembangan zaman.

Daftar Pustaka

- Andini, N., & Wati, T. L. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD. *Jurnal Papeda*, 6(2).
- Febrianti Putri, A., Prasetyo, K., Perdana Prasetya, S., & Imron, A. (2023). *Kelayakan E-Lkpd Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Ips* (Vol. 3, Number 2).
- Hanifah, N., Umurohmi, U., Kusuma, N., Maisaroh, I., & Tinggi Ilmu Tarbiyah Pringsewu-Lampung, S. (2025). Kompetensi Guru dalam Era Digital di Madrasah Ibtidaiyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.8003>
- Haq, A., Hendra Sunarya, M., Negeri Banjarmasin, P., & KUNCI Kompetensi Digital Guru Wayground Pelatihan Guru Pengabdian kepada Masyarakat Gamifikasi Evaluasi Pembelajaran, K. (2025). *Pelatihan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Digital Guru SMPN 32 Banjarmasin*. 5(5). <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i5.2125>
- Inayati, N., & Waloyo, A. A. (2022). The influence of Quizziz-Online Gamification on Learning Engagement and Outcomes in Online English Language Teaching. *Journal on English as a Foreign Language*, 12(2), 249–271. <https://doi.org/10.23971/jefl.v12i2.3546>
- Intan, M., Harfiandi, & Mahmud, T. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Teks Puisi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Panga. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(1).
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara.
- Kusumayanthi, M. Y., Rasna, I. W., & Paramarta, I. K. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Nusa Penida pada Materi Teks Negosiasi Kelas X. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 1127–1138. <https://jurnaledukasia.org>
- Masyitoh, S., Nugroho, A., & Juwati, J. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Menganalisis Unsur Pembangun Puisi Berbasis Pendidikan Karakter Di Siswa Kelas X Sma Negeri 4 Kota Lubuklinggau. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 8(1), 63–76.
- Patimah, S. P., Huda, Z. N., Nurfitri, T., & Ertinawati, Y. (2025). Penggunaan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Baku bagi Peserta Didik Kelas X SMK Al-Falah Tanjungjaya. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 329–341. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i4.2574>
- Prastowo, A. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktis*. Kencana.
- Rahmatin, S., Elmustian, & Zulhafizh. (2024). *Validitas Pengembangan Media Multimodal untuk Pembelajaran Puisi dalam Era*

- Digital di Sekolah Menengah Pertama (Vol. 7).
<http://jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
- Raoda. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Menggunakan Storyboardthat Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Palopo*.
- Simamora, Y. F., Eva, B. S., Apiek, G., Ediza, I H., & Dody, F. P. A. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia pada Materi Puisi Berbasis Kearifan Lokal Kota Tanjung Balai pada Kelas V SD Negeri 137957 TA 2024/2025. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 3(3), 108–118. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i3.2641>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, Kombinasi, R&D, Penelitian Pendidikan)*. CV Alfabeta.
- Wahidin. (2025). Strategi Penerapan Lkpd Digital Di Sekolah (Inovasi Dalam Pembelajaran Abad 21). *Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(1), 131–145.
- Wayground. (2025, November 6). <https://help.wayground.com/support/solutions/articles/158000405008-create-a-passage>.
- Widyaningsih, N., Septariantio, T. W., Wahyuni, P., Jamilah, F., & Kintoko. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Cerita Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Community Service*, 4, 110–115.
- Zainal, Z., Putri, N. S., & Hasan, K. (2026). Pengembangan LKPD Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika Perbandingan di Kelas V SD. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 8, 99–127. <https://doi.org/10.61227>