

ABSTRAK

Budi Suprayogo. NIM 8206192010. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Teks Prosedur dengan Pemanfaatan Game Virtual Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa TP 2021/2022. Tesis. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Negeri Medan. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) bentuk *game virtual* pada lembar kerja peserta didik (LKPD) teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa, (2) proses pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) teks prosedur dengan pemanfaatan *game virtual* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa (3) keefektifan pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) teks prosedur dengan pemanfaatan *game virtual* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan desain pembelajaran (*Instrustructional Design*) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian yang didapatkan adalah kelayakan LKPD dengan pemanfaatan *Game Virtual*. Penggunaan LKPD dengan pemanfaatan *game virtual* dalam pembelajaran, mampu merangsang peserta didik dan menambah pengalaman baru dalam pembelajaran menulis teks prosedur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan LKPD dengan memanfaatkan *game virtual* dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu tahap analisis masalah, tahap desain produk, tahap development, tahap implementasi, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) kelayakan LKPD yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli desain. dengan persentase validasi materi 96,25% dan persentasi ahli desain media 94%. Pendidik dan peserta didik memberikan respon positif terhadap kemenarikan LKPD dengan pemanfaatan *game virtual* sebagai media pembelajaran, dengan persentase respon pendidik 98,8%. Pada uji coba perorangan mendapat persentase 88,10% yang tergolong sangat baik, uji kelompok kecil 89,09%, dan uji lapangan 93,14%. Pengembangan LKPD dengan pemanfaatan *game virtual* dinyatakan sangat layak dan mendapatkan respon positif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. produk LKPD teks prosedur dengan pemanfaatan *game virtual* ini dapat diterapkan untuk melatih pemahaman konsep peserta didik, karena LKPD ini mengandung soal evaluasi yang sesuai dengan indikator pemahaman konsep dan memberikan pengalaman baru dalam materi pembelajaran menulis teks prosedur.

Kata Kunci : Teks Prosedur, LKPD, *Game Virtual*

ABSTRACT

Budi Suprayogo. NIM 8206192010. Development of Student Worksheets (LKPD) Procedure Text by Utilizing Virtual Games for Class VII Students of SMP Negeri 1 Tanah Jawa TP 2021/2022. Thesis. Indonesian language and literature education. Medan State University. 2023.

This study aims to determine: (1) the form of virtual games on student worksheets (LKPD) procedure text for class VII students of SMP Negeri 1 Tanah Jawa, (2) the process of developing student worksheets (LKPD) procedure texts by using virtual games. in grade VII students of SMP Negeri 1 Tanah Jawa (3) the effectiveness of developing student worksheets (LKPD) of procedure text by using virtual games for class VII students of SMP Negeri 1 Tanah Jawa. This research is a type of instructional design development research (Instructional Design) using the ADDIE model. The research results obtained are the feasibility of LKPD with the use of Virtual Games. The use of LKPD with the use of virtual games in learning, is able to stimulate students and add new experiences in learning to write procedural texts. The results of the study show that (1) the LKPD development process by utilizing virtual games is carried out in several stages, namely the problem analysis stage, the product design stage, the development stage, the implementation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. (2) the feasibility of the developed LKPD is declared feasible based on the validation of material experts and design experts. with the percentage of material validation 96.25% and the percentage of media design experts 94%. Educators and students gave a positive response to the attractiveness of LKPD by using virtual games as learning media, with the percentage of educators responding 98.8%. In the individual trial, the percentage of 88.10% was classified as very good, the small group test was 89.09%, and the field test was 93.14%. The development of LKPD with the use of virtual games was declared very feasible and received a positive response to be used as a learning medium. Procedure text LKPD products with the use of virtual games can be applied to train students' conceptual understanding, because this LKPD contains evaluation questions that are in accordance with concept understanding indicators and provide new experiences in learning materials for writing procedural texts.

Keywords: Procedure Text, Worksheet, Virtual Game