



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 2 (2025) pp: 6843-6852

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pengembangan LKPD Berbasis Permainan Ular Tangga Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Bumbu Dan Rempah Di SMK Bidang Kuliner

Alfa Setiana Praviastowo¹, Mauren Gita Miranti², Nugrahani Astuti³, Andika Kuncoro Widagdo⁴

Universitas Negeri Surabaya

¹alfasetiana.21023@mhs.unesa.ac.id ²maurenmiranti@unesa.ac.id ³nugrahaniastuti@unesa.ac.id

⁴andikawidagdo@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui produk akhir dari pengembangan LKPD yang mengadaptasi permainan ular tangga; (2) menilai kelayakan LKPD berbasis permainan tersebut sebagai suplemen pembelajaran pada topik bumbu dan rempah di SMK, khususnya pada elemen Praktik Dasar Memasak Secara Menyeluruh dalam bidang kuliner; serta (3) mengidentifikasi tanggapan siswa SMK terhadap penggunaan LKPD hasil pengembangan dalam pembelajaran berbasis permainan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan pendekatan model ADDIE. Proses pengumpulan data melibatkan enam validator, yang terdiri dari tiga ahli materi dan tiga ahli media, serta melibatkan 30 siswa dari SMKN 1 Dlanggu sebagai subjek uji coba. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah berhasil dikembangkan media berupa papan permainan ular tangga beserta komponennya; (2) berdasarkan hasil validasi, baik soal maupun media dinyatakan sangat layak untuk digunakan; dan (3) tanggapan siswa terhadap media sangat positif dengan rata-rata persentase sebesar 86%, yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis permainan ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif.

Kata kunci: LKPD, Permainan Ular Tangga, Bumbu Dan Rempah, ADDIE, Suplemen Pembelajaran.

1. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka merupakan program pendidikan yang dirancang untuk memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, agar lebih selaras dengan kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta perkembangan zaman. Pendekatan kurikulum ini tidak hanya berfokus pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga menitikberatkan pada pembentukan karakter dan keterampilan siswa. Kurikulum Merdeka menggeser paradigma pembelajaran dari yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, dengan penekanan pada pengembangan kompetensi secara menyeluruh (T. Hasballah & Zulfatmi, 2024). Keberhasilan penerapan kurikulum ini tidak semata-mata ditentukan oleh kebebasan satuan pendidikan dan guru dalam menyusun materi ajar, tetapi juga sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan sesuai dengan potensi serta kebutuhan siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang bersifat adaptif, kolaboratif, dan inovatif guna mencapai tujuan kurikulum secara optimal.

Materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik tidak terlepas dari peran guru dalam kelas. Guru tidak harus selalu menjadi pusat dalam pembelajaran tetapi juga dapat berperan sebagai fasilitator. Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajar juga dapat memberikan pengaruh penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, sehingga guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing siswa untuk berpikir kritis dan menemukan solusi secara mandiri (Nur Hidayati, 2022). Seorang guru yang kreatif sebagai fasilitator yang dapat menginspirasi kreativitas siswa dan mendorong mereka untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kurikulum merdeka memberikan fleksibilitas, tantangan umum terletak pada kesiapan sumber daya manusia, baik guru maupun fasilitas pendidikan yang harus menyesuaikan dengan pendekatan yang lebih dinamis. Demi

menunjang pembelajaran yang menuntut siswa berperan aktif maka diperlukan perangkat pembelajaran yang disiapkan yaitu Lember Kerja Peserta Didik (LKPD).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa (Fitria et al., 2019). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disusun dengan tujuan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Melalui penggunaan LKPD, siswa didorong untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri, sementara guru dapat memantau kemajuan siswa serta memberikan umpan balik yang bersifat membangun. Di sisi lain, suplemen pembelajaran merupakan bahan ajar tambahan yang dirancang untuk melengkapi dan memperdalam penguasaan siswa terhadap materi utama. Bentuknya beragam, mulai dari buku, modul, video, animasi, hingga simulasi atau media lainnya yang dapat digunakan baik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun secara mandiri di luar kelas (Habsy et al., 2024). Pengembangan LKPD dalam konteks ini dimaksudkan sebagai salah satu bentuk suplemen pembelajaran yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman konsep siswa, serta meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penyajian materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan menjadi salah satu strategi yang relevan dalam mendukung proses belajar di era abad ke-21, di mana sistem pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan dinamika dan perkembangan zaman. Ciri utama dalam pembelajaran ini adalah berpusat pada siswa (*student-center learning*), menuntut peran aktif peserta didik dalam proses belajar, serta menekankan pengembangan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan pada abad 21. Sehingga, penggunaan media dan bahan ajar yang lebih menyesuaikan dengan perkembangan baik global dan kebutuhan siswa sangat dibutuhkan. Penulis akan melakukan pengembangan LKPD berbasis permainan ular tangga untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran yang hanya membaca dan menulis. Pengembangan dengan berbasis permainan ini juga diharapkan membangun keterampilan social siswa dengan belajar secara berkelompok dan melakukan diskusi.

Topik materi bumbu dan rempah merupakan materi pada fase E dari elemen ke-6 yaitu Pengetahuan Bahan Makanan, kompetensi dasar - dasar kuliner. Materi ini memuat konten mengenai definisi bumbu dan rempah, fungsi, jenis - jenis, teknik pengolahan, pemilihan, serta teknik penyimpanan bumbu dan rempah. Tuntutan dalam materi ini adalah keterampilan teori yang mana dapat diterapkan dalam praktik memasak yang mana untuk mendapatkan hasil hidangan yang nikmat diperlukan pemahaman teori yang baik. Hal tersebut tercermin dalam Capaian Pembelajaran (CP), di mana peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk menjelaskan secara baik berbagai aspek dalam industri kuliner, seperti peralatan dapur, bahan makanan, jenis menu, serta dasar-dasar masakan Indonesia, Oriental, Kontinental, dan Pastry Bakery. Selain itu, peserta didik juga dituntut mampu melaksanakan praktik dasar memasak sebagai fondasi dalam mengembangkan dan memodifikasi berbagai jenis masakan secara kreatif.

Peneliti melakukan pengamatan pada kondisi yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengamatan ini dilakukan selama melakukan kegiatan perkuliahan pada pengenalan lapangan persekolahan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dalam pembelajaran sering dilakukan dengan mengisi pembelajaran menggunakan LCD untuk menampilkan power point materi yang berisikan point-pont penjelasan guru, selain itu juga menampilkan video ataupun gambar lalu materi akan dijelaskan secara detail oleh guru. Siswa juga diberikan buku paket untuk melakukan pembelajaran secara mandiri, siswa juga akan mendapatkan tugas setelah pembelajaran seperti pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dibuku atau juga tugas dengan melakukan hafalan. Metode seperti ini sering menjadi keluhan siswa dan mengurangi motivasi belajar.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan LKPD pada materi bumbu dan rempah menggunakan permainan ular tangga untuk membantu siswa memahami materi bumbu dan rempah dengan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pengembangan ini juga melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam kelompok, sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman konsep mengenai bumbu dan rempah kepada siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Berangkat dari latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengangkat topik penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Permainan Ular Tangga Sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Bumbu dan Rempah di SMK Bidang Kuliner.”

2. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk merancang bahan ajar berbasis permainan ular tangga sebagai suplemen pembelajaran pada materi Bumbu dan Rempah di SMK. Model pengembangan yang diadopsi dalam penelitian ini adalah model

ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi). Namun, karena keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian, tahap Implementation dan Evaluation tidak dilaksanakan. Pada tahap awal, yaitu Analysis, dilakukan berbagai analisis yang meliputi identifikasi awal, kajian terhadap topik materi, serta penentuan tujuan pembelajaran. Model ADDIE sendiri merupakan pendekatan sistematis dalam perancangan pembelajaran, yang menyusun proses perencanaan ke dalam langkah-langkah terstruktur secara logis. Setiap tahap menghasilkan keluaran yang akan menjadi masukan bagi tahap berikutnya (Rachma et al., 2023). Tahap kedua, Design (perancangan), mencakup penyusunan soal, storyboard, dan penyusunan instrument. Tahap ketiga, Development (pengembangan), mencakup pembuatan desain dengan mengembangkan perancangan yang telah dibuat, serta dilakukannya uji kelayakan dan respon siswa atas hasil. Analisis data untuk melihat validitas soal dihitung menggunakan:

$$CVI = \frac{Ne}{N}$$

Jika jumlah ahli kurang dari atau sama dengan 5 ($N \leq 5$) I-CVI harus 1.00, artinya semua ahli harus setuju butir tersebut relevan

Jika jumlah ahli lebih dari 5 ($N > 5$) I-CVI minimal 0.78 (atau 78%) dianggap dapat diterima.

$$S-CVI = \frac{\sum I-CVI \text{ Semua Item}}{\text{Jumlah Item}}$$

≥ 0.90 (atau 90%): sangat baik

0.80 - 0.90: baik

0.70 - 0.80: cukup

< 0.70 : perlu revisi atau tidak valid

Untuk melihat hasil validasi dari isi soal dan media dilakukan perhitungan persentasi kelayakan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor per item}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Table 1. Kriteria Hasil Penilaian Validator Ahli

| Persentase | Keterangan |
|------------|--------------------|
| 81% - 100% | Sangat layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup layak |
| 21% - 40% | Belum layak |
| 0% - 20% | Sangat belum layak |

Sumber: (Arikunto, 2014 dalam Sinaga et al., 2024)

Menentukan Tingkat persentasi hasil respon siswa dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor per item}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Hasil Respon Siswa

| Persentase | Interpretasi |
|-------------|--------------|
| 0% - 25% | Tidak baik |
| >25% - 50% | Cukup baik |
| >50% - 75% | baik |
| >75% - 100% | Sangat baik |

Sumber: (yonny, 2013 dalam Lidiya Farzana et al., 2024)


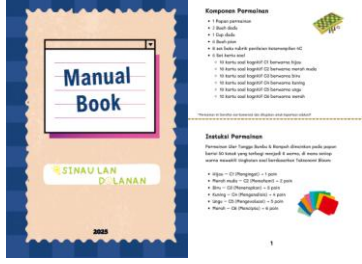

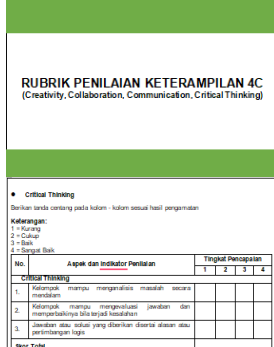
3. Hasil dan Diskusi

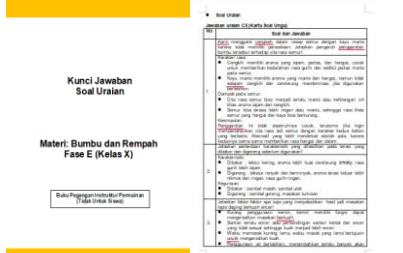



A. LKPD Hasil Pengembangan

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan hasil rancangan pembelajaran yang disusun berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan peserta didik, tujuan

pembelajaran, serta materi yang relevan dengan topik materi Bumbu dan Rempah. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah LKPD berbasis papan permainan ular tangga sebagai bahan ajar berbasis permainan. LKPD ini diberi nama “Sinau Lan Dolanan” yang artinya belajar dan bermain, dimana LKPD dirancang tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga untuk menumbuhkan semangat belajar siswa melalui edukatif yang menarik. Adapun komponen permainan hasil pengembangan adalah: 1) Papan permainan ular tangga, 2) Manual book, 3) Kartu soal, 4) Kartu rubrik penilaian keterampilan 4C, 5) Buku kunci jawaban soal uraian, 6) Pion, 7) Dadu, 8) Cup dadu. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai produk hasil pengembangan:

Tabel 3. LKPD Hasil Pengembangan

| Hasil Pengembangan | Keterangan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|-------------------------------|-------------------------------|--------------------|---|--|---|---|---|---|--------------------------|--|--|--|--|--|----|---|--|--|--|--|----|--|--|--|--|--|----|---|--|--|--|--|---|
|  <p>Gambar 1. Papan Ular Tangga</p> | <p>Papan terdiri dari 50 kotak dengan dibagi menjadi 6 warna yang berbeda untuk melambangkan tingkat level kognitif soal pada kotak tersebut. Tingkat kognitif dalam ranah pembelajaran diklasifikasikan menjadi enam level, yaitu: C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Pemain akan mendapatkan soal sesuai dengan posisi warna kotak mereka berhenti. Dalam permainan, terdapat 5 gambar ular yang mengartikan bahwa pemain yang berhenti pada kotak bergambar ular maka harus turun kebawah. Terdapat 5 gambar tangga yang mengartikan bahwa pemain yang berhenti pada gambar tangga dapat naik pada kotak di atasnya.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  <p>Gambar 2. Manual Book</p> | <p>Manual book yang tersedia memberikan informasi mengenai permainan. Manual book berukuran A6 yaitu sebesar 10.5×14.8 cm, dengan berbahan kertas yasmin. Dalam manual book diberikan informasi mengenai komponen dalam permainan, instruksi permainan, Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  <p>Gambar 3. Kartu Soal</p> | <p>Setiap kartu dibagi menjadi 6 warna sesuai dengan warna pada papan permainan. Terdapat tiga jenis soal yang digunakan, yaitu pilihan ganda, benar-salah, dan uraian. Pada kartu soal pilihan ganda, jawaban yang benar ditandai dengan huruf pilihan yang dicetak tebal (bold). Pada kartu soal benar-salah dilengkapi dengan soal, jawaban, serta rubrik. Kemudian dalam soal uraian terdapat soal dan rubrik kriteria jawaban. Adapula terdapat tampilan bagian belakang kartu soal dengan gambar nama permainan yaitu “Sinau Lan Dolanan”.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  <p>RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN 4C (Creativity, Collaboration, Communication, Critical Thinking)</p> <p>• Critical Thinking Berikan tanda centang pada kolom - kolom sesuai hasil pengamatan</p> <p>Kategori: 1 = Kurang 2 = Cukup 3 = Baik 4 = Sangat Baik</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Aspek dan Indikator Penilaian</th> <th colspan="4">Tingkat Pencapaian</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6">CRITICAL THINKING</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kelompok mampu menganalisis masalah secara mendalam</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Kelompok mampu mengevaluasi jawaban dan mempresentasikannya di depan kelas</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Siswa dan atau yang diberikan diberi skenario atau permasalahan logis</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>•••••</p> | No | Aspek dan Indikator Penilaian | Tingkat Pencapaian | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | CRITICAL THINKING | | | | | | 1. | Kelompok mampu menganalisis masalah secara mendalam | | | | | 2. | Kelompok mampu mengevaluasi jawaban dan mempresentasikannya di depan kelas | | | | | 3. | Siswa dan atau yang diberikan diberi skenario atau permasalahan logis | | | | | <p>Ukuran kartu sebesar 13.7×9.1 cm dengan berbahan kertas art paper yang dilaminasi, sehingga kartu dapat ditulis dengan spidol dan dihapus kembali.</p> |
| No | | | Aspek dan Indikator Penilaian | Tingkat Pencapaian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CRITICAL THINKING | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. | Kelompok mampu menganalisis masalah secara mendalam | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Kelompok mampu mengevaluasi jawaban dan mempresentasikannya di depan kelas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Siswa dan atau yang diberikan diberi skenario atau permasalahan logis | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | |
|---|---|
| <p>Gambar 4. Kartu rubrik penilaian ketrampilan 4C</p> | |
|  <p>Gambar 5. Buku kunci jawaban soal uraian</p> | <p>Buku kunci jawaban soal uraian. Buku bukuran A6 sebesar 10.5×14.8 cm dengan berbahan kertas yasmin</p> |
|  <p>Gambar 6. Pion</p> | <p>Pion yang digunakan sebanyak 6 buah pion dengan ukuran 1.5×3 cm berbahan resin.</p> |
|  <p>Gambar 7. Dadu</p> | <p>Ukuran dadu yang digunakan sebanyak 2 buah dadu dengan ukuran 1.5×1.5cm berbahan akrilik.</p> |
|  <p>Gambar 8. Pengocok dadu</p> | <p>Dadu yang digunakan sebesar 4×4.5cm berbahan plastik.</p> |

B. Kelayakan LKPD Hasil Pengembangan

1. Validitas Soal

a. Soal Level Rendah

Soal level rendah digunakan untuk menilai pengetahuan pada level kognitif C1 (Mengingat) dan C2 (Memahami). Soal pada level ini disajikan dalam bentuk pilihan ganda dengan empat opsi jawaban yang tersedia.

Tabel 4. Validitas Soal Pilihan Ganda

| No. Butir Soal | CVI | Ket |
|----------------|-------|-------------|
| 1 | 1.00 | Valid |
| 2 | 1.00 | Valid |
| 3 | 1.00 | Valid |
| 4 | 1.00 | Valid |
| 5 | 1.00 | Valid |
| 6 | 1.00 | Valid |
| 7 | 1.00 | Valid |
| 8 | 0.667 | Tidak Valid |
| 9 | 1.00 | Valid |
| 10 | 1.00 | Valid |
| 11 | 1.00 | Valid |
| 12 | 1.00 | Valid |
| 13 | 1.00 | Valid |

| No. Butir Soal | CVI | Ket |
|----------------|--------------|--------------------|
| 14 | 1.00 | Valid |
| 15 | 1.00 | Valid |
| 16 | 1.00 | Valid |
| 17 | 1.00 | Valid |
| 18 | 1.00 | Valid |
| 19 | 1.00 | Valid |
| 20 | 1.00 | Valid |
| S-CVI | 0.983 | Sangat baik |

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan hasil validitas soal pilihan ganda dari 20 butir soal dari 3 validator. Terdapat soal valid sebanyak 19 butir dan 1 butir soal tidak valid. Soal tidak valid dapat dibuang atau digunakan kembali dengan revisi. Soal tidak valid karena terdapat 1 validator kurang setuju dengan soal, sehingga dilakukan revisi pada soal. Hal ini sejalan dengan Ningrum et al. (2023) bahwa butir soal yang tidak valid dapat direvisi jika memungkinkan untuk disesuaikan dengan indikator pembelajaran dan tujuan pengukurannya. Adapun hasil penilaian isi soal dari validator sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Penilaian Validator Soal Pilihan Ganda

| Aspek Penilaian | V ₁ (%) | V ₂ (%) | V ₃ (%) | Total (%) | Ket |
|-------------------|--------------------|--------------------|--------------------|-----------|--------------|
| Materi | 92.5 | 93.8 | 98.8 | 95 | Sangat layak |
| Konstruksi | 80 | 95 | 100 | 91.6 | Sangat layak |
| Bahasa | 91.7 | 96.7 | 100 | 96.1 | Sangat layak |
| Total keseluruhan | | | | 94.2 | Sangat layak |

Hasil penilaian ketiga validator pada soal pilihan ganda didapatkan penilaian yang tinggi baik pada aspek materi, konstruksi, dan bahasa dari soal dengan setiap aspek mendapatkan nilai yang memenuhi kategori “sangat layak”. Hasil total nilai rata-rata keseluruhan memenuhi kategori “sangat layak” dengan memenuhi nilai kelayakan sebesar 94.2%. Persentase ini menunjukkan bahwa hampir seluruh aspek yang dinilai, baik dari segi materi, konstruksi, dan bahasa memenuhi kriteria kualitas yang tinggi. Capaian ini mengartikan bahwa soal layak digunakan dalam penelitian. Sejalan dengan pernyataan Fitriyah et al. (2021) bahwa apabila soal dinyatakan valid, maka soal tersebut dianggap layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

b. Soal Level Sedang

Soal level sedang digunakan untuk menilai pengetahuan pada level kognitif C3 (Menerapkan) dan C4 (Menganalisis). Soal level ini berbentuk soal benar-salah, dimana soal disajikan berupa pernyataan dan siswa harus menjawab apakah pernyataan tersebut benar atau salah. Ketika jawaban salah, maka siswa harus memberikan argumen pendukung. Soal dilengkapi dengan pilihan jawaban benar/salah, soal ini juga disertai dengan jawaban dan rubrik penilaian.

Tabel 6. Validitas Soal Benar-Salah

| No. Butir Soal | CVI | Ket |
|----------------|------|-------|
| 1 | 1.00 | Valid |
| 2 | 1.00 | Valid |
| 3 | 1.00 | Valid |
| 4 | 1.00 | Valid |
| 5 | 1.00 | Valid |
| 6 | 1.00 | Valid |
| 7 | 1.00 | Valid |
| 8 | 1.00 | Valid |
| 9 | 1.00 | Valid |
| 10 | 1.00 | Valid |
| 11 | 1.00 | Valid |
| 12 | 1.00 | Valid |
| 13 | 1.00 | Valid |
| 14 | 1.00 | Valid |
| 15 | 1.00 | Valid |

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1772>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

| No. Butir Soal | CVI | Ket |
|----------------|-------------|--------------------|
| 16 | 1.00 | Valid |
| 17 | 1.00 | Valid |
| 18 | 1.00 | Valid |
| 19 | 1.00 | Valid |
| 20 | 1.00 | Valid |
| S-CVI | 1.00 | Sangat baik |

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan hasil validitas soal benar-salah sebanyak 20 butir soal dari 3 validator. Hasil menunjukkan bahwa 20 butir soal dinyatakan valid. Ketiga validator sepakat bahwa seluruh item tersebut relevan dan layak digunakan. Sejalan dengan pernyataan Fitriyah et al. (2021) bahwa apabila soal dinyatakan valid, maka soal tersebut dianggap layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Dengan demikian, hasil validitas ini memperkuat bahwa soal benar-salah yang dikembangkan telah memenuhi validitas isi, serta dapat digunakan. Adapun hasil penilaian isi soal dari validator sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Penilaian Validator Soal Benar Salah

| Aspek Penilaian | V_1 (%) | V_2 (%) | V_3 (%) | Total (%) | Ket |
|-------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| Materi | 96.7 | 96.7 | 100 | 97.8 | Sangat layak |
| Konstruksi | 99.2 | 96.7 | 100 | 98.6 | Sangat layak |
| Bahasa | 93 | 100 | 100 | 97.7 | Sangat layak |
| Total keseluruhan | | | | 98 | Sangat layak |

Hasil penilaian ketiga validator pada soal pilihan ganda didapatkan penilaian yang tinggi baik pada aspek materi, konstruksi, dan bahasa dari soal dengan setiap aspek mendapatkan nilai yang memenuhi kategori “sangat layak”. Pada hasil rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek menunjukkan nilai sebesar 98% yang menunjukkan hasil keseluruhan mendapat kategori “sangat layak” dengan memenuhi nilai kelayakan. Persentase ini menunjukkan bahwa hampir seluruh aspek yang dinilai, baik dari segi materi, konstruksi, serta bahasa memenuhi kriteria kualitas yang tinggi dan dapat digunakan.

c. Soal Level Tinggi

Soal level tinggi digunakan untuk menilai pengetahuan pada level kognitif C5 (Mengevaluasi) dan C6 (Mencipta). Soal level ini berbentuk soal uraian, dimana siswa diminta untuk menjelaskan terkait dengan persoalan atau kasus yang terdapat pada soal. Soal ini juga dilengkapi jawaban dan rubrik jawaban dengan skoring yang berbeda-beda.

Tabel 8. Validitas Soal Uraian

| No. Butir Soal | CVI | Ket |
|----------------|-------|-------------|
| 1 | 1.00 | Valid |
| 2 | 1.00 | Valid |
| 3 | 1.00 | Valid |
| 4 | 1.00 | Valid |
| 5 | 1.00 | Valid |
| 6 | 1.00 | Valid |
| 7 | 1.00 | Valid |
| 8 | 1.00 | Valid |
| 9 | 1.00 | Valid |
| 10 | 1.00 | Valid |
| 11 | 1.00 | Valid |
| 12 | 1.00 | Valid |
| 13 | 1.00 | Valid |
| 14 | 1.00 | Valid |
| 15 | 0.667 | Tidak Valid |
| 16 | 0.667 | Tidak Valid |
| 17 | 0.667 | Tidak Valid |
| 18 | 1.00 | Valid |

| No. Butir Soal | CVI | Ket |
|----------------|--------------|--------------------|
| 19 | 0.333 | Tidak Valid |
| 20 | 1.00 | Valid |
| S-CVI | 0.917 | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel 8. menunjukkan hasil validitas soal uraian sebanyak 20 butir soal. Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 16 butir soal dinyatakan valid dan 4 butir soal dinyatakan tidak valid. Pada butir nomor 19 mendapatkan nilai terendah yaitu 0,333 yang mana terdapat 2 validator tidak setuju dengan soal tersebut karena soal dianggap tidak relevan dengan teori, sehingga soal dilakukan revisi sesuai saran validator. Pada butir soal nomor 15, 16, 17 terdapat 1 validator tidak setuju dengan soal karena soal dianggap tidak relevan dengan teori, sehingga dilakukan revisi pada soal. Sejalan dengan penelitian Puspita & Sari (2024) bahwa soal yang tidak sesuai dan tidak valid harus dibuang atau direvisi agar kualitas tes tetap terjaga. Adapun hasil penilaian isi soal dari validator sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Penilaian Validator Soal Uraian

| Aspek Penilaian | V_1 (%) | V_2 (%) | V_3 (%) | Total (%) | Ket |
|-------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| Materi | 85 | 83.3 | 96.7 | 88.3 | Sangat layak |
| Konstruksi | 84.4 | 87.5 | 97.5 | 89.8 | Sangat layak |
| Bahasa | 84 | 87 | 100 | 90.3 | Sangat layak |
| Total keseluruhan | | | | 89.5 | Sangat layak |

Hasil penilaian ketiga validator pada soal pilihan ganda didapatkan penilaian yang tinggi baik pada aspek materi, konstruksi, dan bahasa dari soal dengan setiap aspek mendapatkan nilai yang memenuhi kategori “sangat layak”. Pada hasil rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek mendapat hasil nilai sebesar 89.5% dengan total nilai yang didapat dinyatakan “sangat layak” dengan memenuhi nilai kelayakan dan dapat digunakan dalam proses penelitian. Meskipun telah dinyatakan sangat layak, perbaikan minor juga perlu dilakukan untuk penyempurnaan.

2. Validitas LKPD Permainan

Tahapan Validasi media dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran dari segi tampilan visual, keterbacaan, desain tata letak dan kemudahan penggunaan. Ahli media yang dilibatkan merupakan pihak perguruan tinggi dan pengajar SMK yang memiliki latar belakang dalam bidang desain media pembelajaran. Ahli media digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba lebih lanjut. Berikut hasil dari uji validasi oleh validator media:

Tabel 10. Penilaian Kelesuruhan Validasi Media

| Aspek Penilaian | V_1 (%) | V_2 (%) | V_3 (%) | Total (%) | Ket |
|-----------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| Efisiensi Media | 96 | 96 | 88 | 93.3 | Sangat layak |
| Keakuratan Media | 90 | 85 | 95 | 90 | Sangat layak |
| Estetika | 96 | 92 | 96 | 94.7 | Sangat layak |
| Ketahanan Media | 80 | 100 | 100 | 93.3 | Sangat layak |
| Keamanan Bagi Peserta didik | 100 | 100 | 100 | 100 | Sangat layak |
| Total keseluruhan | | | | 94.3 | Sangat layak |

Hasil rata-rata keseluruhan nilai sebesar 94.3% yang termasuk dalam katagori “sangat layak”. Secara keseluruhan aspek efisiensi media, ketahanan media, kemanan media dinyatakan sangat layak. Secara keseluruhan hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek media dan dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran.

3. Hasil Respon Siswa

Setelah pengembangan produk dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data respon siswa terhadap penggunaannya dalam proses pembelajaran. Respon peserta didik diperoleh melalui penyebaran angket kepada sejumlah siswa SMK yang menjadi subjek uji coba terbatas. Berikut data hasil uji coba yang berisikan respon siswa.

Tabel 11. Hasil Respon siswa

| No. | Aspek Penilaian | Persentase | Ket |
|----------------------------|--------------------------|------------|-------------|
| 1. | <i>Content</i> | 83% | Sangat baik |
| 2. | <i>Accuracy</i> | 83% | Sangat baik |
| 3. | <i>Format</i> | 89% | Sangat baik |
| 4. | <i>Usefulness</i> | 85% | Sangat baik |
| 5. | <i>Easy Of Use</i> | 88% | Sangat baik |
| 6. | <i>Timeliness</i> | 87% | Sangat baik |
| 7. | <i>User Satisfaction</i> | 85% | Sangat baik |
| Rata-Rata Keseluruh | | 86% | Sangat baik |

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, diperoleh hasil nilai baik dari aspek *content*, aspek *accuracy*, aspek *format*, aspek *usefulness*, aspek *easy of use*, aspek *timeliness*, dan aspek *user satisfaction* masing-masing aspek mendapatkan nilai yang tinggi dengan memperoleh kategori “sangat baik” dalam setiap aspek. Pada total nilai rata-rata persentase keseluruhan sebesar 86%, yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dinilai sangat baik oleh siswa dari berbagai sisi, baik dari segi isi, akurasi informasi, kemudahan penggunaan, maupaun kepuasan pengguna. Dengan demikian LKPD berbasis permainan ular tangga ini dianggap menarik, dan layak digunakan sebagai suplemen dalam pembelajaran materi bumbu dan rempah di SMK khususnya bidang kuliner

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis permainan ular tangga pada materi Bumbu dan Rempah di SMK bidang kuliner menghasilkan produk pembelajaran yang terdiri atas delapan komponen utama, yakni papan permainan ular tangga, buku panduan penggunaan, kartu soal, lembar penilaian keterampilan 4C, kunci jawaban uraian, pion, dadu, dan pengocok dadu. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh instrumen pembelajaran, baik soal pilihan ganda, benar-salah, maupun uraian, memperoleh nilai rata-rata tinggi dan masuk dalam kategori "sangat layak". Penilaian terhadap media juga menunjukkan hasil serupa, yang menandakan bahwa produk tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar tambahan. Selain itu, respon siswa terhadap LKPD ini sangat positif, di mana siswa merasa lebih antusias dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis permainan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan memotivasi. Sehubungan dengan temuan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan ke depan. Pertama, LKPD berbasis permainan ular tangga ini dapat dikembangkan lebih lanjut pada topik pembelajaran lainnya dengan menambah variasi soal dan elemen permainan untuk meningkatkan tantangan serta keterlibatan siswa. Kedua, karena penelitian ini belum sampai pada tahap uji efektivitas di pembelajaran nyata, maka penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan implementasi di kelas secara langsung guna melihat dampak penggunaannya terhadap hasil belajar siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, pengembangan LKPD ini diharapkan tidak hanya menjadi media pembelajaran alternatif, tetapi juga mampu berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan bermakna bagi peserta didik.

Referensi

- ¹ Fitria, A., Wijaya, M., & Danial, M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS) Pada Materi Tabel Periodik Unsur. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 2.
- ² Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- ³ Habsy, B. A., Satsabhila, A., Jihan, N., Syakilah, F., & Surabaya, U. N. (2024). *O f a h*. 4(November),

4189–4203.

- 4 Lidiya Farzana, N. A., Purwidiani, N., Miranti, M. G., & Widagdo, A. K. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet pada Kompetensi Menganalisis Ruang Lingkup, Giliran dan Karakteristik Menu Kontinental. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 6(1), 28–36. <https://doi.org/10.26740/jvte.v6n1.p28-36>
- 5 Ningrum, W. A., Rahmawati, R. C., Minarti, I. B., & Mekar, R. M. (2023). Analisis Butir Soal Ulangan Harian Pembelajaran IPA Pada Kelas VIII Di SMPN 21 Semarang. *Educatio*, 18(1), 91–101. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.18291>
- 6 Nur Hidayati. (2022). Peran Guru Ips Sebagai Fasilitator Dalam Mendorong Siswa Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ips Di Mts Miftahul Ulum Kareteng Kecamatan Sangkapura Kabupaten Gresik. In 2022 (Issue 8.5.2017). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- 7 Puspita, A., & Sari, I. (2024). Validitas dan Reliabilitas Soal Ujian Sumatif Tengah Semester (STS) Kelas X Fase-E SMA Negeri 8 Palembang Tahun Pelajaran 2023 / 2024. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 7(2), 337–347.
- 8 Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- 9 Sinaga, J. O., Miranti, M. G., Bahar, A., & Sulandari, L. (2024). Pengembangan Soal Tes HOTS Berbasis Quizizz Pada Materi Bumbu Dan Rempah Untuk Siswa SMK Kuliner Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1637–1643. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2495>
- 10 T. Hasballah, & Zulfatmi. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka: Tantangan, Kebijakan, Dan Dampak Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 10(2), 312–322. <https://doi.org/10.37567/jie.v10i2.3404>