

Analisis Kebutuhan E-LKM Interaktif pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia

Faiza Nurrahmah¹, Nursaid²

faizanurrahmah.file@gmail.com¹, nursaid@fbs.unp.ac.id²

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang^{1,2}

Needs Analysis of Interactive E-LKM in Bahasa Indonesia Course

ABSTRACT

This study aims to describe the results of the analysis of the design needs of interactive e-LKM in general Indonesian Language courses at Padang State University. This study was motivated by the low writing skills of students because they were assisted by AI and the lack of teaching media used in learning. The subjects of the study were lecturers and 200 students. The method used in this study was a mixed method. The research data were in the form of quantitative and qualitative data consisting of a questionnaire consisting of 14 questions and 13 interview sheets with lecturers. The results of this study indicate good scientific article writing skills, a student will find it easier to work on final assignments or write other research results. In addition, it is also necessary to develop e-LKM media that are in accordance with student needs with training. From the concept analysis, it was found that the concept of existing teaching materials is in accordance with the needs of the curriculum but is not specific, so it is necessary to develop specific e-LKM to improve students' writing skills.

Keywords: Needs analysis, Student worksheets, Writing skills

Article Info

Received date: 25 Desember 2024

Revised date: 28 April 2025

Accepted date: 23 Mei 2025

PENDAHULUAN

Teknologi digital telah bertransformasi dan membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Transformasi digital yang masif menuntut adanya adaptasi dan inovasi dalam proses belajar mengajar. Keterampilan menggunakan teknologi digital menjadi sebuah keniscayaan bagi mahasiswa di era Revolusi Industri 4.0 untuk menghadapi tantangan global (Siregar et al., 2020). Selain itu, kondisi pandemi *Covid-19* yang sempat melanda Indonesia juga memberikan percepatan adopsi teknologi digital dalam pembelajaran di perguruan tinggi (Murtalib et al., 2022). Universitas Negeri Padang sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi mengalihkan proses pembelajaran menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan) sebagai respons terhadap situasi pandemi. Peralihan ke pembelajaran daring ini menuntut penyesuaian, baik dari dosen maupun mahasiswa.

Mata kuliah umum Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata kuliah wajib di Universitas Negeri Padang yang masih dilaksanakan secara daring pascapandemi. Kondisi ini menuntut dosen untuk mampu memanfaatkan teknologi digital melalui berbagai *platform* dan aplikasi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran daring. Namun, pemanfaatan teknologi digital belum menjadi perhatian khusus para dosen karena keterbatasan pengetahuan terkait teknologi pembelajaran yang dimiliki. Hal ini mengakibatkan implementasi pembelajaran daring pada MKU Bahasa Indonesia mengalami berbagai tantangan, salah satunya adalah keterampilan menulis karangan ilmiah pada mahasiswa berada pada kategori rendah. Secara khusus, terdapat kesenjangan antara keterampilan menulis karangan ilmiah dengan kemampuan literasi mahasiswa (Anwar et al., 2022). Permasalahan ini sejalan dengan temuan penelitian Tuwu et al., (2022) yang menyatakan bahwa mahasiswa literasi digital mahasiswa untuk pembelajaran jauh masih belum efektif. Selain itu, mahasiswa tidak mampu mengidentifikasi informasi dari sumber kredibel yang berdasarkan metode ilmiah (Anwar et al., 2022). Ketidakmampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi informasi dan permasalahan literasi digital yang belum efektif menjadi satu penyebab rendahnya kualitas teks karangan ilmiah yang ditulis mahasiswa. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memfasilitasi mahasiswa untuk

meningkatkan keterampilan menulis karangan ilmiah pada pembelajaran MKU bahasa Indonesia yang dapat diakses secara daring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Padang, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran menulis artikel ilmiah. Pertama, lebih dari 50% mahasiswa tahun satu yang mengambil MKU Bahasa Indonesia tidak mampu menulis teks karangan ilmiah. Kedua, kesalahan umum yang terjadi pada teks karangan ilmiah yang ditulis mahasiswa berupa penggunaan kalimat efektif, penulisan rujukan dari sumber ilmiah, dan penulisan daftar pustaka. Ketiga, ditemukan pelanggaran etika akademik dalam penggunaan *Artificial Intelligence* yang dilakukan mahasiswa ketika menulis karangan ilmiah. Mahasiswa menggunakan *Generative AI* dengan tidak bertanggung jawab untuk membuat teks karangan ilmiah. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pendidikan saat ini tidak memberikan kedisiplinan normatif di tengah-tengah mahasiswa (Chrismastianto et al., 2022). Padahal, selain keterampilan menulis yang baik, mahasiswa juga harus memiliki integritas dalam menghasilkan karya berupa karangan ilmiah.

Mengingat adanya kesenjangan pada keterampilan menulis karangan ilmiah pada mahasiswa, diperlukan upaya pembaruan dalam pembelajaran MKU Bahasa Indonesia secara daring. Pemanfaatan teknologi digital perlu dimaksimalkan penggunaannya oleh dosen untuk membuat bahan ajar interaktif berbasis elektronik yang dapat diakses mahasiswa. Penggunaan bahan ajar elektronik dengan unsur interaktivitas dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, serta kemandirian belajar (Wulandari et al., 2021). Salah satu contoh bahan ajar elektronik untuk meningkatkan keterampilan menulis adalah e-LKM (Awal et al., 2024). E-LKM adalah lembar kerja interaktif yang berisi materi, soal, dan kegiatan yang harus dilakukan mahasiswa dalam pembelajaran yang diakses melalui internet (Wahyuni & Kurniawan, 2019). E-LKM interaktif dapat dibuat menggunakan bantuan situs *Liveworksheets* (Le & Prabjandee, 2023). Dengan menggunakan e-LKM interaktif *Liveworksheet* pada mata kuliah Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Padang, dosen dapat mengamati secara intensif dan menilai tingkat keterampilan menulis mahasiswa dari asesmen yang diberikan. Dosen juga dapat memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa berdasarkan kelemahan yang telah diidentifikasi.

Adapun penelitian dan pengembangan e-LKM untuk pembelajaran MKU Bahasa Indonesia belum ditemukan. Sementara itu, penelitian dan pengembangan e-LKM pada disiplin ilmu lain sudah banyak dikembangkan, di antaranya pada ilmu Biologi (Fatmawati, 2024), ilmu pengetahuan sosial (Nasution et al., 2023), dan bahasa Arab (Kamaluddin et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian pada bidang Bahasa Indonesia penting untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan e-LKM interaktif *Liveworksheet* untuk keterampilan menulis teks karangan ilmiah pada mata kuliah umum Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan bagi dosen dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Indonesia di perguruan tinggi.

KAJIAN PUSTAKA

Keterampilan Menulis Karangan ilmiah

Menulis merupakan salah satu dari enam keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai mahasiswa. Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat membagikan ide, pikiran, dan perasaannya kepada orang lain (Aisy et al., 2023). Selain itu, puncak dari keterampilan berbahasa yang baik dari seseorang dapat dinilai dari tulisannya (Harahap et al., 2023; Sari et al., 2022). Sebagai keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, keterampilan menulis dapat menggambarkan penguasaan keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang (Ruspayanti et al., 2018). Seseorang yang keterampilan berbahasanya baik cenderung akan mampu menulis dengan baik pula (Harjono, 2018). Dengan keterampilan menulis yang baik, seorang mahasiswa dapat membagikan idenya secara efisien, mengurangi miskomunikasi dalam komunikasi tertulis, dan memudahkan mahasiswa ketika menyusun tugas akhir.

Dalam mata kuliah umum Bahasa Indonesia di perguruan tinggi, termasuk di Universitas Negeri Padang, keterampilan menulis mahasiswa diperhitungkan sebagai tugas akhir mata kuliah. Hal ini tergambar dalam capaian pembelajaran yang ditetapkan. Setelah mengikuti mata kuliah ini,

mahasiswa diharapkan mampu menulis teks karangan ilmiah dengan baik dan benar. Teks karangan ilmiah adalah karya tulis yang dibuat dengan kerangka keilmuan dan melalui proses-proses keilmiah yang kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan (Maryana & Sukmawati, 2021). Data dari teks karangan ilmiah didapatkan melalui penelitian atau kajian literatur sehingga yang disajikan dalam teks karangan ilmiah adalah fakta dari berbagai sumber terpercaya. Selain itu, sebagai tulisan ilmiah, teks karangan ilmiah juga harus memperhatikan struktur dan kaidah-kaidah penulisan (Judijanto et al., 2024). Semua hal ini dipelajari di dalam mata kuliah Bahasa Indonesia di perguruan tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa keterampilan menulis teks karangan ilmiah adalah keterampilan yang penting dimiliki oleh semua mahasiswa. Melalui keterampilan menulis teks karangan ilmiah yang baik, seorang mahasiswa akan lebih mudah untuk mengerjakan tugas akhir atau menulis karya hasil penelitian lainnya. Selain itu, dalam penulisan teks karangan ilmiah juga sangat memperhatikan aturan penulisan, termasuk struktur dan kaidah kebahasaan sehingga teks karangan ilmiah yang dihasilkan mahasiswa dapat menjadi rujukan yang baik bagi penelitian lainnya di masa mendatang.

Lembar Kerja Mahasiswa Elektronik (E-LKM)

Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) merupakan sumber belajar yang dirancang untuk membantu pembelajaran di perguruan tinggi (Maulana et al., 2022). Dalam perancangannya, LKM memuat ringkasan materi perkuliahan, petunjuk pelaksanaan pembelajaran, soal evaluasi, dan pembahasan lainnya yang membantu mahasiswa belajar secara mandiri (Iltavia & Mulyati, 2024). Penggunaan LKM dalam pembelajaran di perguruan tinggi dapat membantu mahasiswa untuk memecahkan masalah dengan berpikir kritis. Selain itu, LKM juga dapat membantu mahasiswa untuk mempelajari konsep dan materi pembelajaran secara aktif (Nasution et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan LKM bagi mahasiswa di perguruan tinggi dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran di kelas.

Tidak hanya di kelas dengan sistem tatap muka, LKM juga dapat digunakan secara daring. LKM dapat diakses secara daring melalui media elektronik, sehingga LKM daring disebut sebagai e-LKM. E-LKM merupakan pengembangan dari LKM yang dibuat lebih efisien dan praktis (Mukmin et al., 2024). Selain itu, keberadaan e-LKM juga menjadi solusi dari pembelajaran daring. E-LKM pada fungsinya sama dengan LKM (Murtalib et al., 2022). Namun, e-LKM memiliki keunggulan yang lebih daripada LKM karena dapat memberikan penilaian secara otomatis dalam pembelajaran. Selain itu, e-LKM juga menawarkan kepraktisan dalam penggunaannya. E-LKM dapat digunakan dan diakses mahasiswa di mana saja dan kapan saja.

E-LKM dapat dibuat untuk pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi (Nasution et al., 2023). Dalam mata kuliah umum Bahasa Indonesia, e-LKM dapat digunakan untuk mengevaluasi dan menilai teks karangan ilmiah yang dihasilkan mahasiswa. Dengan demikian, dosen akan lebih terbantu dalam memberi nilai tugas yang dikerjakan mahasiswa. Tidak hanya itu, mahasiswa juga akan terbantu karena langsung mengetahui tingkat penguasaan materinya sehingga lebih termotivasi untuk meningkatkan keterampilan menulisnya secara mandiri. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa e-LKM dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. Penggunaan e-LKM tidak hanya membantu dosen dalam menilai tugas mahasiswa, tetapi juga membantu mahasiswa untuk mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki.

Media E-LKM Interaktif *Liveworksheet*

Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk membuat e-LKM, di antaranya *3D Pageflip*, *Kvisof Flipbook Maker*, dan *Liveworksheet*. Namun, pada penelitian ini akan berfokus pada *Liveworksheet*. *Liveworksheet* adalah sebuah *platform* pendidikan yang didirikan oleh Victor Gay pada 2016 untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran di ruang kelas (Le & Prabandee, 2023). Lembar kerja peserta didik yang awalnya berbentuk cetak menjadi bentuk digital yang interaktif dan dapat diakses peserta didik dari berbagai perangkat.

Unsur interaktif dalam e-LKM ini berupa penilaian secara otomatis dari pekerjaan peserta didik sehingga guru tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk mengecek satu per satu jawaban mahasiswa (Murtalib et al., 2022). Mahasiswa dapat langsung mengetahui hasil pekerjaannya setelah menyelesaikan latihan. *Liveworksheet* juga menyediakan fitur untuk mahasiswa sesuai kode sesi kelas masing-masing sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat terjadi secara intensif dan interaktif (Pratama et al., 2020). Selain itu, pada e-LKM interaktif *Liveworksheet* dapat ditambahkan berbagai media berupa gambar, video, audio, dan beberapa jenis latihan soal interaktif sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Jenis latihan yang disediakan beragam dan dapat

dicocokkan dengan pengetahuan atau keterampilan peserta didik yang ingin diuji (Prabowo, 2021). Untuk menguji keterampilan menulis mahasiswa, jenis latihan yang dapat digunakan adalah *fill in the blanks*, *drag and drop*, dan *box writing*.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa *Liveworksheet* merupakan platform yang dapat digunakan dalam membuat e-LKM yang interaktif dan dapat diakses di berbagai perangkat. Pada media ini dilengkapi berbagai jenis latihan yang dapat digunakan untuk menguji berbagai keterampilan. *Fill in the blanks*, *drag and drop*, dan *box writing* merupakan beberapa jenis latihan yang dapat digunakan untuk menguji keterampilan menulis teks karangan ilmiah di perguruan tinggi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian campuran atau *mixed method*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dosen dan mahasiswa akan pengembangan E-LKM dalam pembelajaran keterampilan menulis teks karangan ilmiah pada mata kuliah umum Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Padang. Subjek penelitian ini adalah dosen pengampu dan 200 mahasiswa yang mengambil mata kuliah Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Padang. Subjek penelitian dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Data penelitian diperoleh dengan teknik pengambilan data berupa wawancara terstruktur dan angket. Wawancara terstruktur dilakukan dengan memberi pertanyaan kepada dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia dengan 13 butir pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang terjadi sebenarnya di Universitas Negeri Padang. Angket dengan 14 butir pernyataan digunakan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa dalam pengembangan E-LKM dalam pembelajaran keterampilan menulis teks karangan ilmiah pada mata kuliah umum Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Padang. Setelah data dikumpulkan, data diolah dengan Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan langkah-langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan, langkah awal yang perlu dilakukan peneliti adalah mendefinisikan produk yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan dilakukan pada beberapa indikator untuk mendapatkan produk yang sesuai dan relevan dengan yang diterapkan di lapangan. Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa yang mengambil mata kuliah umum Bahasa Indonesia. Berikut disajikan penjelasannya.

Analisis Kebutuhan Dosen

Analisis kebutuhan pada penelitian ini digunakan untuk penelitian pengembangan e-LKM interaktif dalam mata kuliah umum Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Padang. Untuk mengetahui kebutuhan dosen terhadap pengembangan media tersebut, dilakukan wawancara dengan Dr. Afnita, M.Pd., salah seorang dosen pengampu mata kuliah umum Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Padang. Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara ini adalah 13 butir pertanyaan. Berdasarkan wawancara tersebut, ditemukan beberapa hal pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Dosen

No	Indikator	Hasil Wawancara
1	Penggunaan media pembelajaran	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dosen dalam mengajar adalah <i>salindia</i> presentasi dan LMS. LKM belum digunakan, tetapi dosen memiliki buku ajar yang berisi latihan soal yang dibuat sendiri. Untuk UTS, dosen mengevaluasi dengan menggunakan <i>Google Formulir</i> . Ketika UAS, media yang digunakan adalah aplikasi CBT yang dibuat oleh pihak universitas.
2	Penerapan media ajar digital dalam pembelajaran	E-LKM dapat diterapkan dalam mata kuliah umum Bahasa Indonesia. Hal ini sangat membantu pembelajaran MKU di UNP yang saat ini masih dilaksanakan secara daring. Namun, pada semester mendatang terdapat kabar bahwa MKU akan dilaksanakan secara <i>blended</i> dan E-LKM ini dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung. Mahasiswa juga lebih senang menggunakan media pembelajaran dengan teknologi karena mereka adalah pengguna teknologi dalam sehari-hari.

3	Karakteristik dosen	Dosen menyambut baik akan pengembangan e-LKM ini. Saat ini belum menguasai penggunaannya, tetapi dosen akan berusaha mempelajarinya untuk menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih baik ke depannya. Harapannya pihak pengembang melakukan sosialisasi terkait pengembangan media ini agar lebih paham saat menggunakannya.
---	---------------------	--

Berdasarkan wawancara tersebut, dapat dipahami beberapa hal. *Pertama*, pembelajaran mata kuliah umum Bahasa Indonesia dilaksanakan secara daring dengan menggunakan media berupa LMS dan salindia presentasi. Selain itu, dosen telah membuat bahan ajar secara mandiri dalam bentuk buku ajar. Namun, bahan ajar yang digunakan dosen belum mendukung pembelajaran secara mandiri bagi mahasiswa dan penyajian isi media masih dasar dan belum membangun pemikiran kritis dan kreativitas bagi mahasiswa untuk menulis. Padahal, bahan ajar mandiri sangat diperlukan bagi mahasiswa. Bahan ajar mandiri dapat menstimulasi mahasiswa untuk belajar, meningkatkan daya berpikir kritis, dan meningkatkan kreativitas yang diperlukan untuk membuat sebuah karya tulis (Karim, 2023). Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan Gilis & Winarta (2019) menemukan bahwa bahan ajar mandiri yang berpusat pada mahasiswa dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran lebih banyak serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam penulisan akademik. Dengan demikian, hasil wawancara ini mengonfirmasi adanya kebutuhan terdapat bahan ajar mandiri yang interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kedua, penerapan media ajar berupa e-LKM dapat diterapkan dalam mata kuliah umum Bahasa Indonesia. Media e-LKM dapat memudahkan dosen dan mahasiswa untuk mengakses materi secara daring. Mahasiswa dapat belajar secara mandiri setelah pertemuan kelas dilaksanakan dengan adanya e-LKM. Selain itu, dosen juga akan terbantu untuk memeriksa semua tugas mahasiswa dengan bantuan penilaian otomatis dengan teknologi. Penelitian oleh Budiono et al., (2023) menegaskan bahwa penggunaan e-LKM interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengajar dan memudahkan pengajar untuk melakukan tugas administrasi. Hal serupa juga ditegaskan oleh Murtalib et al., (2022) yang dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa efektivitas fitur penilaian otomatis pada e-LKM dapat mengurangi beban administrasi pada dosen yang mempercepat pemberian umpan balik dari hasil kerja mahasiswa. Dari hal tersebut dapat dipahami bahwa integrasi antara pembelajaran dan teknologi tentu sangat dibutuhkan dosen untuk meringankan pekerjaan dosen secara administrasi, termasuk untuk memberi nilai pada tulisan-tulisan mahasiswa akibat waktu dosen yang terbatas untuk memeriksa semua tugas mahasiswa.

Ketiga, dosen berpendapat bahwa media ajar digital akan menjadi suatu media ajar yang sangat menarik bagi mahasiswa. Mahasiswa sangat senang apabila belajar dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini didukung oleh penelitian Wiliyanti et al., (2024) yang menyatakan bahwa minat dan motivasi mahasiswa untuk belajar dapat ditingkatkan melalui bahan ajar yang menarik. Mahasiswa saat ini termotivasi dengan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi yang interaktif (Muharam & Sobri, 2025). Untuk menggunakan bahan ajar ini, sebagian besar mahasiswa sudah memiliki fasilitas yang cukup untuk mengakses media ajar digital. Oleh sebab itu, dosen membutuhkan media ajar digital yang dapat memuat materi ajar yang lebih lengkap, contoh teks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, latihan yang mudah dipahami, serta penyajian yang interaktif dan menarik perhatian mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen tersebut, dapat diketahui bahwa pengembangan e-LKM dalam pembelajaran MKU Bahasa Indonesia sangat dibutuhkan. Analisis kebutuhan ini memuat gambaran karakteristik e-LKM interaktif yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring. E-LKM yang dibutuhkan untuk dikembangkan adalah e-LKM yang interaktif, berbasis teknologi, dapat digunakan secara mandiri, membantu proses pembelajaran secara daring, dan memuat konten materi yang lebih lengkap.

Analisis Kebutuhan Mahasiswa

Adapun untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan media tersebut, dilakukan penyebaran angket kepada 200 mahasiswa yang mengambil mata kuliah umum Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Padang. Pernyataan yang diajukan dalam angket ini adalah 14 butir pernyataan yang dipilih dengan skala likert berupa sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), dan tidak setuju (TS). Hasil dari angket yang dibagikan disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Mahasiswa

No	Pernyataan	Kategori (%)			
		STS	TS	S	TS
1	Saya sering melaksanakan perkuliahan secara daring	3,3	10	36,7	50
2	Saya menggunakan laptop atau <i>smartphone</i> untuk perkuliahan	0	3,3	26,7	70
3	Saya mempunyai sinyal internet yang baik untuk pembelajaran secara daring	0	23,3	36,7	40
4	Saya kesulitan memahami materi perkuliahan MKU Bahasa Indonesia secara daring	3,3	40	43,3	13,3
5	Topik "Karangan Ilmiah" pada MKU Bahasa Indonesia sulit saya pahami	6,7	26,7	43,3	23,3
6	Saya sering membaca dan menulis karangan ilmiah	56,7	26,7	6,7	10
7	Saya sering mengulang pembelajaran MKU Bahasa Indonesia secara mandiri	3,3	20	63,3	13,3
8	Saya membutuhkan bahan ajar elektronik yang dapat membantu saya untuk belajar MKU Bahasa Indonesia secara mandiri	3,3	6,7	40	50
9	Dosen belum menyediakan bahan ajar elektronik berupa e-LKM untuk pembelajaran MKU Bahasa Indonesia secara mandiri	10	30	33,3	26,7
10	Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi digital memudahkan saya dalam memahami pembelajaran MKU Bahasa Indonesia	0	6,7	36,7	56,7
11	Saya membutuhkan media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan teknologi digital dalam pembelajaran MKU Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Karangan Ilmiah	0	10	56,7	33,3
12	Saya menginginkan bahan ajar elektronik yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja	0	0	40	60
13	Saya membutuhkan latihan-latihan soal untuk memahami pembelajaran MKU Bahasa Indonesia	0	3,3	43,3	53,3
14	Setelah pembelajaran MKU Bahasa Indonesia, saya lebih senang jika langsung mengerjakan soal evaluasi	6,7	6,7	40	46,7

Berdasarkan hasil angket diketahui 90% mahasiswa menyukai pembelajaran secara mandiri yang dibantu dengan adanya e-LKM, khususnya untuk materi karangan ilmiah. Minat terhadap materi karangan ilmiah juga tinggi, tetapi 66,6% mahasiswa merasa kesulitan untuk memahami topik materi karangan ilmiah. Hal tersebut terjadi karena rendahnya intensitas interaksi mahasiswa dengan kegiatan membaca karangan ilmiah. Dari data angket menunjukkan bahwa 83,4% mahasiswa jarang membaca teks karangan ilmiah. Akibatnya, mahasiswa yang jarang membaca teks karangan ilmiah tersebut belum mengenal struktur dan aturan yang seharusnya ada dalam karangan ilmiah. Dengan kata lain, mahasiswa yang mengambil MKU Bahasa Indonesia, biasanya mahasiswa tahun satu perlu dikenalkan terlebih dahulu dengan membaca lebih banyak teks karangan ilmiah. Hal ini sesuai dengan penelitian Fajri (2018) yang menekankan pentingnya observasi dan pemodelan teks dalam pembelajaran. E-LKM dapat memuat kebutuhan tersebut agar mahasiswa dapat belajar dari contoh yang dibaca. Selain itu, e-LKM memuat latihan yang dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis karangan ilmiah. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan menulis teks karangan ilmiah pada mahasiswa adalah dengan memberikan banyak latihan kepada mahasiswa (Kusuma et al., 2022) Latihan yang dibuat hendaknya dikembangkan dengan menggunakan teknologi untuk memastikan kepraktisan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan karakteristik mahasiswa yang menyenangi pembelajaran yang berbasis teknologi digital yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja (Ghafara et al., 2023; Nursaid et al., 2023). Kebutuhan ini dapat diwujudkan melalui pengembangan e-LKM yang digunakan mahasiswa untuk mengerjakan latihan-latihan soal. Dari angket nomor 13, diketahui bahwa 96,6% mahasiswa menyatakan bahwa latihan-latihan soal dapat membantu mahasiswa untuk belajar dan meningkatkan keterampilan menulisnya. Selain itu, 86,7% mahasiswa menyatakan bahwa soal evaluasi dalam bentuk e-LKM merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga sangat penting untuk dikembangkan pada pembelajaran.

Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk memeriksa kembali ketepatan konsep pada buku ajar *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi* yang digunakan dalam pembelajaran MKU Bahasa Indonesia. Tujuannya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan bahan ajar tersebut terkait dengan konsep pembelajaran menulis teks karangan ilmiah serta memeriksa kesesuaian konsep dengan e-LKM interaktif yang akan dirancang sesuai kurikulum. Kurikulum yang diterapkan saat ini adalah kurikulum berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) dan media ajar yang digunakan adalah LMS Moodle dan Zoom. Hasil analisis konsep disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Konsep Bahan Ajar

No	Aspek yang Diamati	Skala				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Relevansi konsep bahan ajar dengan kurikulum OBE			✓		Konsep yang disajikan pada bahan ajar yang ada sudah cukup relevan dengan prinsip kurikulum OBE. Meski demikian, tetap diperlukan penyesuaian terkait contoh-contoh yang disajikan pada bahan ajar dengan konteks yang dekat dengan kehidupan mahasiswa.
2	Akurasi konsep dan kebenaran teori yang dipakai				✓	Konsep dan materi yang disajikan sudah baik dengan menggunakan teori pakar-pakar yang terpercaya.
3	Penyajian konsep dalam bentuk ilustrasi, grafik, dan keterbacaan		✓			Bahan ajar masih kurang dalam menyajikan ilustrasi atau grafik yang dapat memudahkan mahasiswa untuk memahami konsep karangan ilmiah. Diperlukan tampilan yang lebih baik untuk bahan ajar.
4	Potensi pengembangan pemikiran kritis dan kreatif		✓			Bahan ajar kurang dalam memfasilitasi mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Semua konsep disajikan kepada mahasiswa sehingga membuat mahasiswa cenderung menerima bahan ajar apa adanya tanpa mengeksplorasi materi lebih jauh.

Berdasarkan Tabel 3, konsep utama dalam bahan ajar menulis teks karangan ilmiah sudah cukup relevan dengan rumusan kurikulum OBE. Konsep utama materi pembelajaran menulis teks karangan ilmiah dimulai dari mengenal teks karangan ilmiah, mengidentifikasi informasi dan fakta dalam teks karangan ilmiah, mempresentasikan berbagai topik ke dalam teks karangan ilmiah, dan mencermati langkah-langkah menciptakan teks karangan ilmiah. Meskipun *Buku Ajar Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi* yang digunakan siswa telah mencakup konsep utama yang relevan dengan kurikulum, rincian konsep pembelajaran teks karangan ilmiah belum terlihat secara menyeluruh. Pembahasan pada bahan ajar masih sangat sederhana dan kurang interaksi sehingga tidak mampu memicu mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Menurut Pattiasina et al., (2023) materi yang kompleks dan melibatkan interaksi dengan mahasiswa dapat meningkatnya daya kritis mahasiswa. Kurikulum OBE menuntut agar sumber belajar memberikan penjelasan konsep materi secara menyeluruh dan mendorong mahasiswa untuk aktif mengeksplorasi materi agar mahasiswa dapat memahami teks melalui kegiatan menulis (Muzakir & Susanto, 2023). Namun, dalam buku ajar dalam pembelajaran teks karangan ilmiah yang digunakan mahasiswa, pemaparan konsep pembelajaran hanya berupa penjelasan inti. Contoh yang ada pada sumber belajar masih sangat umum dan disajikan dengan ilustrasi hitam putih dan tidak menarik secara visual. Selain itu, contoh teks artikel ilmiah yang disajikan belum dekat dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa. Contoh yang dekat dengan mahasiswa dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan menulis (Ecce et al., 2025). Dengan demikian, meskipun konsep bahan ajar yang digunakan telah cukup relevan dengan kurikulum yang digunakan, kegiatan interaktif dalam bahan ajar, kedalaman pembahasan, strategi penyajian, dan penyediaan contoh yang tekstual dibutuhkan untuk mengembangkan e-LKM pada mata kuliah Bahasa Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dosen menyambut baik akan rencana pengembangan e-LKM dalam pendidikan. Namun, dosen menyadari akan keterbatasan waktu

dan keterampilan mengoperasikan teknologi. Dosen menyarankan perlu melakukan sosialisasi penggunaan media tersebut. Dari sisi mahasiswa, mahasiswa lebih senang menggunakan teknologi untuk proses belajar mengajar. Selain itu, perangkat dan sinyal yang dimiliki mahasiswa sudah mumpuni dan dapat digunakan untuk pembelajaran menulis teks karangan ilmiah. Adapun dari analisis konten menunjukkan hasil bahwa bahan ajar yang digunakan saat ini telah ada dan dibuat sendiri oleh dosen. Akan tetapi, konsepnya belum rinci dan kurang interaktif sehingga perlu dikembangkan dalam bentuk e-LKM.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan institusi perguruan tinggi menyediakan pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran bagi dosen dan memfasilitasi dosen untuk mengembangkan e-LKM secara mandiri. Bagi dosen, disarankan untuk mengembangkan e-LKM untuk pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa. Selanjutnya, bagi peneliti lainnya direkomendasikan untuk melanjutkan penelitian ini dengan mengembangkan produk berupa e-LKM untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan menguji efektivitasnya untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk menulis karangan ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, H., Morelent, Y., & Azkiya, H. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Menggunakan Model Pembelajaran Number Heads Together (NHT) Berbatuan Media Film Animasi pada Siswa Kelas IV SD. *Scholastica Journal*, 6(2), 49–57. <https://doi.org/10.31851/scholastica.v7i2.16656>
- Anwar, R. N., Handayani, E. N., & Quintania, M. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Karya Tulis Ilmiah untuk Mahasiswa di Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 72–78. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3065>
- Awal, R., Sari, E., & Sari, M. (2024). Student Perceptions of Electronic Student Activity Sheets (E-LKM) on Ethnoscience-Integrated Pteridophyta Subject Mater. *International Conference on Education and Innovation*, June, 177–183. <https://doi.org/https://pustaka-psm.unilak.ac.id/index.php/ICEI/article/download/22462/6724/>
- Budiono, D., Farida, N., & Ratnawuri, T. (2023). Pengembangan E-LKM Interaktif Berorientasi Profetik. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 8(1), 127–138. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v8i1.2741>
- Chrismastianto, I. A. W., Lasmawan, I. W., Suharta, I. G. P., & Kertih, I. W. (2022). Kajian Hakikat, Tujuan, dan Aliran Filsafat Pendidikan dalam Kurikulum MBKM. *Scholaria*, 13(3), 202–209. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i3.p202-209>
- Ecce, S., Kasman, N., & Aswadi. (2025). Desain Modul Ajar Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Karakter Pelajar Pancasila. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(1), 23–32. <https://doi.org/10.24246/j.js.2025.v15.i1.p23-32>
- Fajri, T. A. Al. (2018). Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal dalam Pembelajaran. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 2(1), 57–72. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.5>
- Fatmawati. (2024). Needs Analysis of Electronic Student Worksheets (E-LKM) Based on Project-Based Learning (PJBL) in Introduction to Metabolism Material. *Biopedagogia*, 6(1), 66–71. <http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/biopedagogia/article/view/5135/2765>
- Ghafara, S. T., Jalinus, N., Ambiyar, Waskito, & Rizal, F. (2023). Pembelajaran Menggunakan TIK dapat Meningkatkan Literasi Peserta Didik Generasi Z pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal SAINTIKOM: Jurnal Sains Manajemen Informatika Dan Komputer*, 22(2), 241–251. <https://doi.org/10.53513/jis.v22i2.8503>
- Gilis, N. I., & Winarta, I. K. A. (2019). Pengembangan Pembelajaran Project Based Learning Bermuatan Reflektif pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah. *Journal of Education Technology*, 3(4), 286–292. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22365>

- Harahap, P. M., Siregar, I. M., Nasution, S., Halija, S., & Rahmadani, Z. S. (2023). Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Maharah Kitabah Bahasa Arab: Studi di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 220–225. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i1.717>
- Harjono, N. (2018). Kelaziman Kesalahan Berbahasa dalam Menulis Laporan Penelitian. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 264–272. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p264-272>
- Iltavia, & Mulyati, A. (2024). Analisis Pendahuluan Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) Berbasis Pembelajaran Penemuan. *Wilangan*, 5(4), 324–337. <https://doi.org/10.56704/jirpm.v5i4.25662>
- Judijanto, L., Wibowo, G. A., Hakpantria, H., Nuryanneti, I., Apriyanto, A., Firdaus, A., Haryanti, T., Zafar, T. S., Jumiono, A., Jati, P., Tambunan, D. M., Rochma, A. F., Puspitasari, C. E., & Efitra, E. (2024). *Karya Tulis Ilmiah: Panduan Praktis Menyusun Karya Tulis Ilmiah*. Sonpedia.
- Kamaluddin, Husna, L. Al, Nurlaila, Amelia, Musthafa, I., & Elwarfali, S. H. S. (2022). Development of Hots-Based E-Worksheets for Arabic Grammar Course in Department of Arabic Language Education. *Ta'dib Journal*, 25(2), 177–186. <https://doi.org/10.31958/jt.v25i2.6902>
- Karim, A. R. (2023). Improving Students' Writing Essay Skill Through Problem-Based Learning Approach in Second Grade High School of SMAN 5 Makasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(2), 955–959. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i2.893>
- Kusuma, A. C., Ekasari, S. R., & Weddakarti, E. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Karya Ilmiah Pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 540–547. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i2.385>
- Le, V. H. H., & Prabjandee, D. (2023). A Review of the Website Liveworksheets.com. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal CALL-EJ*, 24(1), 269–279. <https://old.callej.org/journal/24-1/Le-Prabjandee2023.pdf>
- Maryana, S., & Sukmawati, W. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL). *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(4), 205–212. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i4.428>
- Maulana, Y., Sopandi, W., Sujana, A., Robandi, B., Agustina, N. S., Rosmiati, I., Pebriati, T., Kelana, J. B., Fiteriani, I., Firdaus, A. R., & Fasha, L. H. (2022). Development and Validation of Student Worksheets Air Theme based on the RADEC Model and 4C Skill-oriented. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(3), 1605–1611. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i3.1772>
- Muharam, S., & Sobri, A. Y. (2025). Make Learning Fun sebagai Upaya Mahasiswa Kampus Mengajar dalam Pengelolaan Kelas Inovatif. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(1), 33–46. <https://doi.org/10.24246/j.js.2025.v15.i1.p33-46>
- Mukmin, A., Hunaifi, A. A., & Fanisia, L. (2024). Pengembangan Desain Produk E-LKM Berbasis Problem Solving untuk Pemecahan Masalah dan Miskonsepsi IPA SD pada Mahasiswa PGSD. *Penelitian Tindakan Kelas*, 4(2), 280–290.
- Murtalib, Gunawan, & Syarifuddin. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Elektronik (E-LKM) Interaktif Berbantuan Live Worksheet pada Perkuliahan Daring. *Supermat*, 6(2), 130–145. <https://doi.org/10.33627/sm.v6i2.918>
- Muzakir, M. I., & Susanto. (2023). Implementasi Kurikulum Outcome Based Education (OBE) dalam Sistem Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri. *Edukasiana: Journal of Islamic Education*, 2(1), 118–139. <https://doi.org/10.61159/edukasiana.v2i1.86>
- Nasution, Y., Sitohang, R., & Sembiring, M. M. (2023). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Mahasiswa (E-LKM) Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Elementary School Journal*, 13(4), 498–510. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v13i4.54968>

- Nursaid, Hafrison, M., Marlina, Ningsih, A. G., Indriyani, V., & Kurniawan. (2023). Training on Using Prezi as an Innovative Learning Media. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 608–615. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i3.13456>
- Pattiasina, P. J., Rahmani, S. F., Riztya, R., & Laratmase, A. J. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Memahami Teks-Teks Berbahasa Inggris pada Mahasiswa. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 577–584. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3556>
- Prabowo, A. (2021). Penggunaan Liveworksheet dengan Aplikasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(10), 383–388. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.87>
- Pratama, W. O., Samiha, Y. T., Asnilawati, Riswanda, J., & Nurkohman, A. (2020). Review: Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis Multimedia Interaktif Dilengkapi Education Game. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2020*, 90–97.
- Ruspayanti, R., Gani, E., & Noveria, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Berbantuan Media Objek Langsung Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(7), 222–229. <https://doi.org/10.24036/9565-019883>
- Sari, P. W., Ramdhani, I. S., Huliatusuna, Y., & Magdalena, I. (2022). Analisis Keterampilan Menulis Cerita Narasi Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Bidara. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 6440–6444. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7727>
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13>
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>
- Tuwu, D., Hos, J., Roslan, S., Anggraini, D., & Rusli, M. (2022). Pelatihan Literasi Digital Untuk Mahasiswa di Era Pandemi COVID-19. *Indonesian Journal of Community Services*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.47540/ijcs.v1i1.538>
- Wahyuni, A., & Kurniawan, P. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Berbasis ICT pada Mata Kuliah Kalkulus Lanjut. *Journal of Medives*, 3(2), 237–249. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i12.769>
- Wiliyanti, V., Buana, L. S. A., Haryati, Rusmayani, N. G. A. L., Dewi, K. A. K., & Novita, F. (2024). Analisis Penggunaan Media Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 6790–6797. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.29220>
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139–144. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>