

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan sumber daya manusia (SDM) dapat dimulai dengan meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan harus ditingkatkan dengan cara memulai pengajaran yang kreatif serta inovatif. Kurikulum 2013 telah merangkum sikap, pengetahuan, dan kemampuan yang terintegrasi (Kemendikbud, 2013: 72). Kurikulum 2013 tak hanya mendidik hal yang benar dan hal yang salah saja, namun dilengkapi juga dengan penanaman karakter yang membiasakan hal yang baik agar mereka dapat memahami mana yang baik dan buruk (ruang lingkup kognitif), mempunyai kemampuan di masyarakat maupun sekolah (ruang lingkup afektif), dan dapat menerapkannya pada kesehariannya (ruang lingkup psikomotor).

Proses pencapaian ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik tidak terlepas kaitannya menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Sinkron dengan yang kemukakan Majid, (2013: 176) lembar kerja peserta didik (LKPD) yaitu rangkaian kegiatan pengajaran dan wajib dilalui siswa. Lembar kerja memuat arahan dalam pembelajaran, kegiatan buat merampungkan persoalan belajar yang tertulis pada lembar kerja sesuai kompetensi yang akan dicapai. lembar kerja peserta didik (LKPD) ditujukan buat membantu siswa ketika belajar sebagai akibatnya mempermudah guru pada kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah. Sejalan

dengan pendapat di atas Prastowo (2015: 204) beropini bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) ialah bahan pelajaran berupa tulisan berupa deretan materi yang tertulis dalam kertas, ikhtisar, dan pengarah belajar yang harus disediakan oleh peserta didik, sesuai petunjuk di kompetensi dasar (KD) yang hendak dicapai.

Pada saat ini, bahan ajar berbentuk lembar kerja peserta didik (LKPD) masih belum efektif dipergunakan oleh pengajar di sekolah, contohnya di SMP (Sekolah Menengah Pertama). Pada penerapannya, pengajar memiliki tugas dalam memberi motivasi, pengarah, serta sebagai fasilitator untuk memenuhi tujuan (indikator pencapaian peserta didik). Peneliti telah mengobservasi sebuah sekolah yaitu SMP Negeri 1 Tanah Jawa Kab. Simalungun, yang terjadi pengajar belum pernah sama sekali mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah observasi tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkannya untuk pelajaran bahasa Indonesia khususnya di materi teks prosedur.

Bahan pembelajaran mempunyai beberapa manfaat, yaitu (1) pendidik bisa menyampaikan pandangan pada peserta didik secara lebih sederhana; (2) memudahkan pendidik dalam memvariasikan pembelajaran serta tidak hanya penyampaian materi saja; (3) dalam proses pembelajaran siswa lebih baik, lengkap, cepat, serta aktif; (4) persiapan dari rumah sudah di lakukan siswa; (5) membaca ulang hal yang belum dimengerti akan di lakukan peserta didik; (6) siswa bias diberikan tugas tempat tinggal dengan sistematis; (7) tingginya motivasi belajar siswa; (8) informasi wacana persyaratan oleh peserta didik bisa

dapat terpenuhi; dan (9) sebagai alternatif dalam mengatasi persoalan kesulitan tentang bahasa. Materi ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks

prosedur yang berbentuk lembar Kerja siswa atau LKPD (Sutjipta dan Swacita pada Suandi, 2015).

Materi ajar adalah salah satu yang wajib disajikan oleh pengajar untuk diolah lalu dipahami oleh peserta didik, pada rangka pencapaian indikator yang telah ditetapkan. Maka dari itu, materi ajar adalah satu komponen yang sangat krusial demi tercapainya tujuan pedagogik. Materi pembelajaran terdiri berasal informasi-fakta, generalisasi, konsep, aturan atau hukum, dan sebagainya yang terkandung pada mata pelajaran (R. Ibrahim serta Nana Syaodih: 2002). Maka, menurut pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa materi pembelajaran bisa diambil berasal segala sesuatu yang ada disekitar peserta didik, dengan kondisi sesuatu tersebut berhubungan dengan pelajaran yang bersangkutan.

Teks prosedur merupakan teks yang tujuannya untuk menunjukkan pengajaran perihal tahapan dalam melakukan sesuatu yang sudah ditentukan. Teks prosedur artinya teks yang menandakan serangkaian tindakan atau langkah-langkah yang teratur serta wajib dijalankan untuk membuat sesuatu yang diinginkan (Deni Herman Permadi 2014: 70). Teks prosedur berisi suatu pengalaman observasi dan percobaan yang terdiri dari rangkaian struktur berpikir mulai dari judul, tujuan, daftar perlengkapan, urutan tahap pengerjaan, pengamatan, hingga kesimpulan. Dengan demikian, teks prosedur artinya teks

yang memuat tujuan untuk menyampaikan arahan serta langkah dalam melakukan atau membentuk sesuatu yang disajikan secara runtut atau terstruktur.

Materi teks prosedur tergambar pada KD 3.5 dan KD 4.5 yang isinya Identifikasi teks prosedur mengenai cara mengerjakan suatu hal dan membuat kesimpulan dari isi teks prosedur mengenai cara melakukan sesuatu serta KD 3.6 dan KD 4.6. yang isinya menganalisis struktur serta aspek kebahasaan teks prosedur mengenai cara mengerjakan suatu hal dan menyusun kegiatan dalam bentuk teks prosedur.

Hasil pembelajaran siswa untuk materi teks prosedur di SMPN 1 Tanah Jawa Kab. Simalungun masih kurang. Mereka kesulitan dalam memahami struktur dan kaidah teks prosedur yang harus dituangkan dalam bentuk tulisan. Permasalahan tersebut sesuai dengan hasil dari observasi peneliti di SMP Negeri 1 Tanah Jawa Kab. Simalungun. Permasalahan di atas penyebabnya adalah masih kurangnya pemanfaatan media ajar yang dirangkum secara menarik dan inovatif untuk mendukung pembelajaran menuliskan teks prosedur. Pendidik hanya mengandalkan media yang berbasis lingkungan, padahal sekarang kita dihadapkan dengan Era Revolusi Industri 4.0 dan siswa yang dihadapkan dengan teknologi. Jadi, media yang berbasis lingkungan saja tidak cukup untuk diandalkan. Media dengan basis teknologi harus dikemas dengan kreatif, inovatif, dan menarik menjadi jawaban yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik memanfaatkan game virtual sebagai media untuk mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD).

Media pembelajaran inovatif bisa dirancang memakai multimedia teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis komputer. Karena menggunakan perangkat komputer yang memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran, maka kualitas pendidikan pun meningkat` (Sutarman, 2009 : 65). Beberapa macam model multimedia pembelajaran dari Hannafin dan Peck (1998: 139-158) yakni model tutorial, drill and practice, simulasi, hybrid, serta game.

Game (permainan) adalah game edukasi yang berbentuk *virtual reality* (VR). berdasarkan Sahulata, Wahyudi, Wuwungan, serta Nayoan (2016), VR biasanya disajikan dalam pengalaman visual dan dapat di rasakan pengguna, bentuk dari VR ini tertampil dalam komputer. VR dapat diciptakan seakan-akan orang yang memainkannya dapat merasakan situasi dalam game tersebut. dengan game edukasi berjenis VR ini siswa diharapkan bisa mencicipi langsung situasi pembelajaran yang terdapat di dalam game tadi sebagai akibatnya menghasilkan siswa memperoleh pengalaman serta pengetahuan baru. Game edukasi *virtual reality* yg dirancang dibatasi pada bentuk dua dimensi namun masih dirancang berdasarkan situasi pembelajaran dunia nyata.

Pengajar (guru) menjadi komponen penting berasal energi kependidikan, mempunyai tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam situasi ini, keprofesionalan guru harus dikembangkan agar dapat memnuhi kebutuhan siswa terhadap pendidikan abad 21. Cara ini dilakukan agar proses pembelajaran lebih aktif, penanaman nilai inti, pengembangan profesional jangka panjang, proyek

yang berbasis penelitian serta pembelajaran teknologi berita dan komunikasi (TIK) terpadu, yang membahas cakupan pembelajaran serta praktek guru.

Minat peserta didik dalam proses belajar mengajar sangat penting sekali, tanpa minat belajar peserta belajar tidak akan dapat terlaksanakan dengan baik. Hilangnya minat belajar dari seseorang akan menimbulkan kesukaran dalam menerima pembelajaran. Ada atau tidaknya minat seseorang dalam keadaan pembelajaran bisa terlihat dari anak mengikuti pelajaran, catatannya lengkap atau tidak, perhatiannya ke pembelajaran ataupun tidak. Minat seseorang dalam mengikuti suatu pembelajaran merupakan wujud penerimaan terhadap sebuah korelasi pada diri sendiri dan di luar diri. Lebih dekat korelasi diri menggunakan hal di luar diri tersebut, maka lebih besar besar juga minat yang ditunjukkan.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Tanah Jawa Kab. Simalungun, diketahui bahwa terdapat beberapa kendala mengenai pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi teks prosedur. Kendala yang dihadapi guru antara lain keterbatasan guru dalam mengembangkan LKPD dengan media pembelajaran kreatif dan inovatif berbasis android. Selain itu juga banyak juga masih terdapat siswa yang sulit memaknai teks prosedur serta guru yang masih menjadi pusat pembelajaran dan siswa menjadi kurang aktif.

Kendala yang dialami guru di SMP Negeri 1 Tanah Jawa dalam mengembangkan LKPD terlihat ketika peneliti melihat LKPD yang digunakan guru masih belum dikembangkan secara efektif. Terlihat pada gambar di bawah ini LKPD yang di gunakan di sekolah masih menggunakan jenis pertanyaan esay saja dan belum pernah menggunakan media *game virtual*.

1. Sebutkan 3 ciri teks prosedur dilihat dari isi teksnya!

a.
b.
c.

2. Sebutkan 4 ciri bahasa yang digunakan dalam teks prosedur!

a.
b.
c.
d.

Kemudian jenis soal yang digunakan pada LKPD di SMP Negeri 1 Tanah Jawa juga hanya soal yang masih soal yang biasa saja belum berbentuk HOTS .

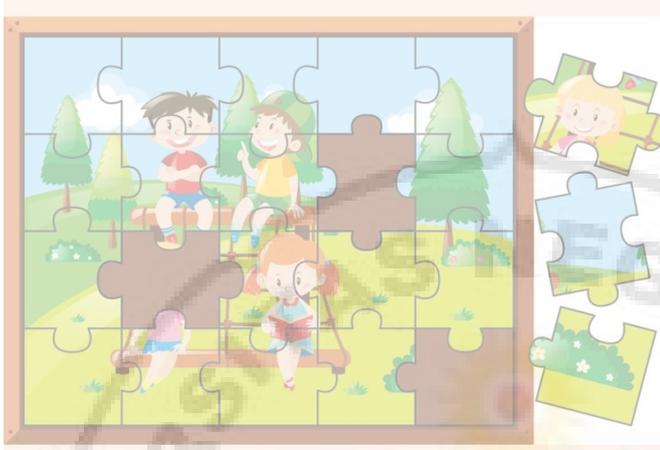
1. Daftarkanlah tujuan komunikasi dari ketiga teks di atas!

Teks 1	Teks 2	Teks 3
Memandu orang yang akan memainkan angklung dengan langkah yang urut		

2. Diskusikan persamaan isi ketiga teks!

Teks 1	Teks 2	Teks 3

Peneliti juga belum menemukan jenis soal pilihan berganda pada LKPD yang di gunakan di sekolah tersebut. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan LKPD dengan *game virtual* supaya siswa tertarik dengan pembelajaran yang di lakukan di sekolah.



Meninjau pentingnya pembelajaran yang berbasis digital di era perkembangan teknologi 4.0 saat ini, maka dibutuhkan penelitian terkait **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Teks Prosedur dengan Pemanfaatan Game Virtual Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa TP. 2021/2022”**. Penelitian ini dilakukan karena pengembangan materi teks prosedur sudah ada namun belum pernah diakses melalui media game virtual di SMP Negeri 1 Tanah Jawa. Kegiatan penelitian ini adalah usaha yang dilakukan peneliti dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dengan memperkenalkan game virtual sehingga dengan mudah dapat diakses oleh siswa melalui androidnya kapan saja dan dimana saja.

1.2 Identifikasi Masalah

Ditinjau dari latar belakang yang sudah dijelaskan, beberapa masalah yang bisa dikemukakan yakni:

1. Guru kurang kreatif dalam mempersiapkan lembar kerja peserta didik.
2. Pentingnya penerapan lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan pemanfaatan *game virtual*.

3. Pemahaman siswa mengenai teks prosedur masih kurang, didukung dengan penilaian pada LKPD.
4. LKPD yang dimanfaatkan selama ini masih lembar kerja yang bersumber dari kemendikbud secara umum, belum memanfaatkan *game virtual* sebagai medianya.
5. Pentingnya mengembangkan LKPD dengan pemanfaatan *game virtual*.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi permasalahan yang terurai maka penelitian ini mebatasi masalah pada KD 3.5 Identifikasi teks prosedur mengenai cara mengerjakan dan membuat sesuatu (cara bermain instrumen musik/ tari daerah, membuat masakan khas daerah, dll.) melalui beragam sumber yang dibaca atau didengar. 4.5 Membuat kesimpulan dari isi teks prosedur mengenai cara mengerjakan dan membuat sesuatu (bermain alat musik/ taran daerah, membuat masakan khas daerah, dll.) melalui beragam sumber yang dibaca atau didengar. 3.6 menganalisis struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur mengenai cara mengerjakan dan membuat sesuatu (bermain alat musik/ tari daerah, membuat masakan khas daerah, cinderamata, dll.) melalui beragam sumber yang dibaca atau didengar. 4.6 Menyusun serangkaian aktivitas kedalam teks prosedur (cara bermain alat musik daerah, tari daerah, cinderamata, dll) dengan berpedoman pada struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis. Teks prosedur dikembangkan menjadi LKPD teks prosedur dengan pemanfaatan *game virtual*.

1.4 Rumusan Masalah

Latar belakang yang mendasari rumusan masalah yang akan di uraikan di bawah ini :

1. Bagaimana proses pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) teks prosedur dengan pemanfaatan *game virtual* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa Kabupaten Simalungun?
2. Bagaimana bentuk *game virtual* pada lembar kerja peserta didik (LKPD) teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa Kabupaten Simalungun?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) teks prosedur dengan pemanfaatan *game virtual* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa Kabupaten Simalungun?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan, tujuan dari pelaksanaan penelitian ini yakni untuk:

1. Mengetahui dan memahami bagaimana bentuk *game virtual* pada lembar kerja peserta didik (LKPD) teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa Kabupaten Simalungun.
2. Mengetahui dan memahami proses mengembangkan materi teks prosedur dengan pemanfaatan *game virtual* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa Kabupaten Simalungun.

3. Mengetahui dan memahami bagaimana keefektifan lembar kerja peserta didik teks prosedur dengan pemanfaatan *game virtual* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa Kabupaten Simalungun.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh komponen objek yang terdapat dalam penelitian ini baik itu siswa, guru, sekolah, dan khususnya peneliti sendiri. Beberapa manfaatnya ialah:

1. Untuk peserta didik

Peneliti mengharapkan hasilnya dapat diadopsi sebagai sumber belajar yang variatif bagi siswa dan dapat memahami penggunaan *game virtual* dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran teks prosedur.

2. Untuk Pendidik

Hasilnya bisa membantu dalam memperoleh bahan ajar yang menarik serta meningkatkan pengetahuan akan bahan ajar yang memanfaatkan *game virtual*.

3. Untuk Sekolah

Harapannya hasil dari penelitian ini bisa menjadi masukan terhadap pengembangan sumber belajar pada pengajaran bahasa Indonesia di sekolah.

4. Untuk Peneliti

Diharapkan hasilnya bisa memperbanyak wawasan untuk pengembangan bahan ajar yang disesuaikan dengan situasi peserta didik hingga menarik serta layak dipelajari.

