

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penerapan kurikulum 2013 akan tercapai tuntutannya didukung dengan pengadaan alat bantu atau sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Sehubungan dengan itu juga didukung oleh pernyataan bahwa salah satu faktor penyebab hal tidak tercapainya tujuan pendidikan adalah penggunaan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran (Al Mukarram dkk., 2014). Untuk mengatasi permasalahan itu, kegiatan belajar mengajar perlu didukung dengan fasilitas yang baik berbasis teknologi yang mendukung mulai dari bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik dan perangkat pembelajaran lainnya.

Seperti yang dikutip dari Kunandar (2014:6), dikatakan bahwa setiap guru dalam satuan pendidikan wajib menyusun perangkat pembelajaran yang lengkap dan sistematis agar pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Perangkat pembelajaran yang interaktif bukan semata membantu guru untuk memaksimalkan pemberian materi pembelajaran namun membantu para siswa lebih tertarik kepada bahan yang diberikan guru. Hal tersebut tentu akan meningkatkan

kualitas pembelajaran siswa sehingga memunculkan peserta didik yang memiliki daya pikir tingkat tinggi dan kreatif.

Dalam menghadapi pembelajaran *hybrid* atau campuran melalui jaringan dan diluar jaringan diperlukan perangkat pembelajaran yang dapat mendukung

ketercapaian hasil belajar siswa. Seperti yang terdapat pada Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar yang diterbitkan oleh Depdiknas, dikatakan bahwa lembar kerja peserta didik (*student worksheet*) dapat didefinisikan sebagai lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Prastowo dalam Andriyani *et al.*, 2020). Sehubungan dengan itu, Widodo (2017) juga mengatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sangat diperlukan untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menguasai ilmu yang diberikan.

Biasanya LKPD dikemas dengan tampilan cetak yang berupa lembaran-lembaran yang tentunya memuat materi, rangkuman, petunjuk pengerjaan tugas, dan juga latihan. Namun seiring berkembangnya teknologi yang begitu pesat, pengembangan LKPD bukan hanya berbasis cetak tetapi juga berbasis digital atau LKPD elektronik (*E-LKPD*). Lembar Kegiatan Peserta Didik elektronik (*E-LKPD*) merupakan LKPD yang berbentuk digital interaktif yang lebih efektif dan efisien ditinjau dari cara mengaksesnya. *E-LKPD* dapat diakses melalui pc/laptop maupun gadget sehingga sangat memudahkan penggunaannya dan dapat menyesuaikan dengan

sistem pembelajaran saat ini. Sehingga dapat dikatakan LKPD yang berbentuk interaktif ini lebih efektif dan efisien apabila ditinjau dari segi pengaksesannya.

Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang masih kurang mendapat perhatian pengembangan inovasi pada bahan ajar maupun medianya yaitu pada materi teks ulasan. Hal ini juga didukung dengan survey dan wawancara yang

dilakukan dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 27 Medan yang mengatakan masih banyak siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga dalam penggunaan materi ajar/bahan ajar, perangkat pembelajaran, juga media pembelajaran masih kurang memanfaatkan teknologi. Beberapa masalah yang ditemukan seperti, yang pertama rendahnya minat siswa dalam membaca dan menulis. Kedua, masih kurangnya inovasi bahan ajar dan media pembelajaran interaktif yang digunakan guru pada kegiatan pembelajaran. Ketiga, guru lebih sering berpatokan dengan bahan ajar berupa buku siswa kelas VIII yang diterbitkan oleh Kemendikbud saja. Keempat, dalam pemberian LKPD kepada siswa jarang sekali menggunakan media atau inovasi lainnya berbasis teknologi atau elektronik namun lebih terfokus pada LKPD yang ada di buku pegangan siswa atau menggunakan LKPD yang sudah ada sebelumnya. Kelima, fasilitas teknologi yang ada disekolah belum dimanfaatkan dengan efektif untuk proses pembelajaran.

Teks ulasan merupakan sebuah analisis terhadap suatu karya dapat berupa, buku, novel, film, berita, laporan, dongeng, musik, lukisan, ataupun karya lainnya. Teks ulasan ini bermaksud untuk memberi ulasan yang berisi argumentasi pengulas mengenai tanggapan dan evaluasinya terhadap hasil karya tersebut dengan memperhatikan struktur dan juga kebahasaan yang tepat.

Liveworksheet merupakan *software* yang dapat mengubah lembar kerja tradisional yang dapat dicetak dengan format dokumen, pdf, dan jpg menjadi lembar kerja *online* interaktif karena *liveworksheet* sendiri menyediakan fasilitas untuk menyantumkan video, gambar, maupun audio pada lembar kerja yang

disusun. Selain itu, di dalamnya juga diberikan fitur-fitur penyusun LKPD interaktif beserta petunjuk yang cukup lengkap sehingga memudahkan pengguna khususnya para pendidik maupun penyusun LKPD.

Dengan latar belakang yang menjadi permasalahan tersebut juga berdasarkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu pada penelitian Novena Tesalonika Rasuh (2021) yang berjudul **“Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheets pada Topik Hidrolisis Garam untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA”** juga pada penelitian Anita Widiyanti (2021) yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Menggunakan Liveworksheet pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah**

Dasar” . Kedua penelitian tersebut sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang cukup efektif dan menghasilkan persentase kelayakan produk yang lumayan baik, sehingga peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan E-LKPD interaktif dengan judul **“Pengembangan Materi Ajar Teks Ulasan melalui E- LKPD Interaktif Berbantuan Liveworksheets pada Siswa Kelas VIII”**. Peneliti berharap melalui pengembangan LKPD yang dilakukan dapat menambah inovasi perangkat pembelajaran digital sebagai salah satu perangkat pembelajaran tambahan yang dapat digunakan dan bermanfaat.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan hal dasar yang menjadi awal dalam sebuah penelitian. Penelitian akan berjalan lancar apabila peneliti mampu

mengidentifikasi masalah yang akan ditelitinya dengan jelas. Maka dari itu, berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah, seperti berikut.

- 1) kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mempelajari dan menulis teks, khususnya teks ulasan.
- 2) pengetahuan siswa yang masih kurang dalam membedakan struktur teks ulasan juga masih kurang mampu memahami kaidah kebahasaan pada teks yang dibaca.
- 3) pendidik yang belum mengembangkan kreativitasnya dengan berinovasi melalui perangkat pembelajaran yang interaktif berbasis elektronik.
- 4) Kurangnya pemanfaatan teknologi di era digitalisasi terhadap komponen pembelajaran seperti materi ajar, perangkat pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan sebagai upaya menyempitkan masalah agar peneliti dapat fokus kepada masalah yang akan diteliti dengan harapan menghasilkan penelitian yang tepat dan jelas. Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi, maka peneliti memberi fokus batasan masalah pada, “Pengembangan materi ajar teks ulasan KD 3.12 dan 4.12 melalui *E-LKPD* interaktif yang memuat kompetensi dasar, materi pokok, dan latihan soal berbantuan *Liveworksheet* pada siswa kelas VIII”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, untuk lebih memperjelas arah penelitian yang akan dilakukan, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks ulasan melalui *E-LKPD* interaktif dengan menggunakan model ADDIE pada siswa kelas VIII ?
- 2) Bagaimana bentuk produk materi ajar teks ulasan melalui *E-LKPD* interaktif berbantuan *Liveworksheets* pada siswa kelas VIII ?
- 3) Bagaimana kelayakan materi ajar teks ulasan melalui *E-LKPD* interaktif berbantuan *Liveworksheets* pada siswa kelas VIII ?

E. Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan materi ajar teks ulasan melalui *E-LKPD* interaktif dengan menggunakan model ADDIE pada siswa kelas VIII.
- 2) Untuk mengetahui bentuk produk pengembangan materi ajar teks ulasan melalui *E-LKPD* interaktif berbantuan *Liveworksheets* pada siswa kelas VIII.
- 3) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan materi ajar teks ulasan melalui *E-LKPD* interaktif berbantuan *Liveworksheets* pada siswa kelas VIII.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ditujukan guna memberikan manfaat dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia baik secara teoretis maupun secara praktis.

1) Manfaat Teoretis

- a) Menambah pengetahuan tentang pengembangan LKPD interaktif melalui *Liveworksheets*.
- b) Memberikan ide dalam pengembangan perangkat pembelajaran berinovasi dengan memberdayakan teknologi digital berbasis elektronik yang diaplikasikan untuk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks ulasan.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan peneliti juga menambah sumbangsih pengembangan materi teks ulasan melalui *E-LKPD* interaktif berbantuan *liveworksheets*.
- b) Bagi peserta didik, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menambah minat untuk mempelajari teks serta memahaminya dengan tampilan yang lebih menarik melalui *E-LKPD* interaktif.
- c) Bagi pendidik, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menjadi variasi bahan ajar yang lebih memudahkan pendidik untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik melalui *E-LKPD* interaktif.