

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal dan kebutuhan yang sangat penting di kehidupan manusia, karena pendidikan sebagai penentu keberhasilan manusia di masa kedepannya dan penentu kemajuan bangsa. Pendidikan membantu setiap manusia untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya. Agar potensi-potensi tersebut dapat dioptimalkan, maka setiap manusia dapat memilih jalur pendidikan yang ingin mereka tempuh. Dengan Pendidikan, bertambah pula ilmu dan cakrawala wawasan manusia, sehingga dapat menentukan daya saing dengan bangsa luar dikemudian hari.

Istilah pendidikan berasal dari Bahasa Yunani "*Paedagogie*" yang akar katanya adalah "*pais*" yang berarti anak dan "*again*" yang berarti bimbingan. Jadi *paedagogie* berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Sementara itu, dalam Bahasa Inggris, pendidikan disebut dengan *Education*, yang berasal dari Bahasa Yunani "*Educare*" yang memiliki arti membawa keluar yang tersimpan dalam jiwa anak untuk dituntun agar tumbuh dan berkembang (dalam Asfar, dkk., 2020). Pendidikan berperan aktif dalam kehidupan masyarakat untuk mencapai apa yang telah dicita-citakan oleh masyarakat, diantaranya adalah kedamaian. Dengan pendidikan, maka kedamaian akan tumbuh dan berkembang pesat, yang selalu membawa pada etika, estetika, dan ketenangan dalam diri seseorang yang senantiasa akan patuh terhadap peraturan-peraturan yang berlaku.

Salah satu penyebab hal tidak tercapainya tujuan pembelajaran 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 seperti perangkat pembelajaran yang mendukung mulai dari bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik dan perangkat pembelajaran lainnya. Perangkat pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan dalam

proses pembelajaran. Seperti yang dikutip dari Kunandar (2014:6), ia mengatakan bahwa setiap guru dalam satuan pendidikan wajib menyusun perangkat pembelajaran yang lengkap dan sistematis agar pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang interaktif bukan hanya untuk membantu guru dalam memaksimalkan pemberian materi pembelajaran, namun juga membantu siswa lebih tertarik kepada bahan yang diberikan guru agar kualitas pembelajaran dapat meningkat sehingga memunculkan dan melatih peserta didik agar memicu daya pikir tingkat tinggi dan kreatif. Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan ketercapaian hasil belajar siswa adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah bahan ajar cetak berupa lembaran kertas yang berisi materi, rangkuman, dan instruksi yang harus dikerjakan peserta didik, yang berpedoman pada kompetensi dasar yang dicapai (Prastowo, dalam Astawan & I Gusti, 2020). LKPD merupakan suatu perangkat pembelajaran yang memuat materi, rangkuman, dan petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Sehubungan dengan itu, Widodo (2017) juga mengatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sangat diperlukan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai ilmu yang diberikan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka LKPD dapat berfungsi sebagai bahan ajar yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, kemudian LKPD berfungsi sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya akan tugas untuk berlatih, LKPD sebagai sarana untuk mempermudah siswa memahami suatu materi dan mempermudah pendidik menyampaikan materi.

Pembelajaran tatap muka pada umumnya, LKPD yang digunakan berupa lembaran kertas yang berisi soal-soal dan tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa pada lembar itu juga. Pengerjaan LKPD bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Namun, seiring kemajuan zaman dan perkembangan teknologi yang begitu pesat, perkembangan LKPD bukan hanya berbasis cetak tetapi juga berbasis digital

atau dapat disebut LKPD Elektronik (E-LKPD). Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) merupakan LKPD yang berbentuk digital bersifat interaktif yang lebih efektif dan efisien ditinjau dari cara mengaksesnya. Salah satu sarana yang bisa dimanfaatkan guru untuk menambah dan memantau keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dari rumah ialah dengan memfasilitasi melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbentuk digital. E-LKPD merupakan satu alat yang dapat menunjang kegiatan belajar peserta didik secara mandiri di rumah dan dapat diakses melalui laptop maupun gadget sehingga sangat memudahkan penggunaannya dan dapat menyesuaikan dengan sistem pembelajaran saat ini. Materi yang terdapat pada E-LKPD dapat memuat gambar, video, suara, simbol, dan pertanyaan dari soal-soal kuis yang terdapat pada LKPD dapat dijawab langsung pada laman E-LKPD yang kemudian guru juga dapat menerima jawaban peserta didik secara otomatis sehingga memudahkan guru melihat hasil pekerjaan peserta didik tanpa harus mengoreksi secara manual. Tentunya dengan adanya LKPD yang interaktif, serta menjadikan peserta didik ikut terlibat secara aktif menjadi kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Sebab, hal tersebut akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Teks cerita pendek adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerita pendek dikisahkan sepele kehidupan tokoh yang penuh dengan pertikaian, peristiwa yang mengharukan ataupun menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan pembaca (Kosasih 2004:431). Sejalan dengan itu, Priyatni (2010:126) juga mengatakan bahwa teks cerita pendek adalah salah satu bentuk karya fiksi, sesuai dengan namanya teks cerita pendek memperlihatkan sifat yang serba pendek, baik peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, jumlah pelaku, dan jumlah kata yang digunakan, perbandingan ini jika dikaitkan dengan bentuk prosa yang lain misalnya novel. Dapat disimpulkan bahwa teks cerita pendek merupakan cerita fiksi yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek. Pembelajaran mengenai teks cerita pendek sangat penting untuk dipahami, karena akan memberikan pemahaman tentang tata cara yang baik dan benar dalam

menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen yang terkandung di dalam sebuah karya sastra yang dapat dinikmati nilai estetikanya. Dalam silabus Permendikbud tahun 2017, materi teks cerita pendek tercantum pada:

**Tabel 1.1** Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti Teks Cerita Pendek

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.	3.9.1 Menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek. 3.9.2 Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah.
4.9 Mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.	4.9.1 Menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek. 4.9.2 Menyunting cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun.

Teks cerita pendek merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang terbilang cukup banyak digemari oleh peserta didik. Hal ini juga didukung dengan *survey* dan wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Indonesia di SMA Islam Namira Medan yang mengatakan bahwa banyak siswa yang cukup berminat dan tertarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di dunia karya sastra. Namun, dikarenakan adanya keterbatasan dalam perangkat pembelajaran dan juga media pembelajaran masih kurang memanfaatkan teknologi. Beberapa masalah yang ditemukan seperti, masih kurangnya inovasi perangkat pembelajaran interaktif yang digunakan guru pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru lebih sering berpatokan dengan bahan ajar berupa buku siswa kelas XI SMA yang diterbitkan oleh Kemendikbud saja. 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. Masalah selanjutnya

yang ditemukan ialah fasilitas teknologi yang ada di sekolah belum dimanfaatkan dengan efektif untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meringankan pekerjaan (Prastowo, 2014). Penggunaan perangkat pembelajaran yang menarik mampu membuat kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan sehingga suasana belajar tidak membosankan dan mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Dalam mengembangkan E-LKPD guru dapat memanfaatkan media *online* berbasis *website*. Berdasarkan dari pemaparan permasalahan di atas, penulis bermaksud mengembangkan E-LKPD Bahasa Indonesia yang interaktif berbantuan *website Wizer.me*. Menurut pendapat yang dinyatakan Kopniak (2018), *Wizer.me* adalah layanan gratis, mudah digunakan dan produk berbasis internet berkecepatan tinggi untuk membuat lembar kerja multimedia yang interaktif. *Wizer.me* merupakan *software* yang dapat mengubah lembar kerja tradisional yang dicetak dengan format dokumen menjadi lembar kerja online interaktif. *Wizer.me* mudah diakses oleh guru dan peserta didik baik melalui komputer/laptop, *smartphone*, tablet dan lain-lain di mana saja dan kapan saja, tidak terbatas oleh ruang dan waktu. *Wizer.me* memiliki fitur soal yang beragam yang bisa mendukung untuk membuat LKPD interaktif. Beberapa fitur soal tersebut ialah mengklasifikasikan, mencocokkan, pilihan ganda, soal terbuka, menggambar, esai, puzzle kata serta mendeskripsikan gambar. *Wizer.me* menyediakan fasilitas untuk menyantumkan video, gambar, dan juga audio pada lembar kerja yang disusun. Selain itu, di dalamnya juga diberikan fitur-fitur penyusunan LKPD interaktif sehingga memudahkan pengguna khususnya para pendidik. Guru bisa mendapatkan dan membuat sendiri E-LKPD interaktif sesuai kreativitasnya dan guru juga bisa melihat tanggapan peserta didik secara langsung.

Pemanfaatan *Wizer.me* ini sangat membantu penyusunan LKPD interaktif pada pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membutuhkan empat keterampilan berbahasa yang menjadi dasar pada pembelajaran bahasa, yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara, dan

keterampilan mendengarkan (menyimak). Penggunaan bahan ajar yang berbasis audiovisual tentu akan sangat membantu kegiatan pembelajaran, bukan hanya menarik bagi siswa namun lebih mudah untuk memahaminya.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Kopniak (2018), ia menyatakan penggunaan *website Wizer.me* memiliki kelebihan dan kelemahan, kelebihan penggunaan *Wizer.me* untuk LKPD ialah sifatnya yang interaktif dan multimedia di segala tahapan (tahap menyelesaikan tugas, mengumpulkan dan mengevaluasi), sedangkan kelemahannya menyangkut beberapa aspek yaitu masalah teknis, keuangan, dan metodologis tertentu. Dengan mempelajari teks cerita pendek menggunakan LKPD berbantuan *website Wizer.me* diharapkan peserta didik dapat memahami materi melalui video, berlatih soal-soal, dan menyimpulkan pembelajaran yang dituangkan dalam peta pikiran. Semua kegiatan ini dikemas dengan praktis menjadi sebuah LKPD digital yang mudah diakses melalui tablet di mana saja dan kapan saja.

Penulis mengembangkan E-LKPD berbasis *website Wizer.me* karena dinilai sesuai dengan kebutuhan kondisi saat ini yang mengharuskan siswa belajar dari rumah. Harapannya E-LKPD ini bisa menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk pembelajaran peserta didik secara mandiri di rumah. Pada E-LKPD ini pembelajaran Bahasa Indonesia disajikan dengan berbagai kegiatan yang melibatkan peserta didik secara aktif. Penggunaan *website Wizer.me* untuk membuat E-LKPD interaktif didukung oleh penelitian yang dilakukan Nasution (2020), yaitu Pengembangan LKPD digital menggunakan *Wizer.me* untuk mengajarkan kemampuan *listening* pada siswa SMA, dinyatakan layak dan produk telah divalidasi oleh ahli. Persamaan penelitian ini terletak pada sarana yang digunakan yaitu *website Wizer.me*. Materi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu Teks Cerita Pendek.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka peneliti akan mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis Website Wizer.me Kelas XI SMA Tahun Pembelajaran 2022/2023”**. Peneliti berharap melalui pengembangan LKPD yang dilakukan, dapat menambah inovasi dan variasi perangkat pembelajaran digital sebagai

salah satu perangkat pembelajaran tambahan yang dapat digunakan oleh guru sebagai pegangan.

## 1.2 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 uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. 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.
2. Pendidik yang belum mampu mengembangkan kreativitasnya dengan berinovasi melalui perangkat pembelajaran yang interaktif berbasis elektronik.
3. Pembelajaran pada materi teks cerita pendek mata pelajaran bahasa Indonesia hanya mengandalkan bahan ajar berupa buku paket/cetak siswa kelas XI yang disediakan oleh Kemendikbud.
4. Fasilitas teknologi di sekolah belum dimanfaatkan dengan efektif untuk proses pembelajaran.

## 1.3 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 E-LKPD interaktif materi teks cerita pendek KD 3.9 dan 4.9 yang memuat kompetensi dasar, materi pokok, dan latihan soal berbasis *Website Wizer.me* pada siswa kelas XI SMA”.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang telah dikemukakan, untuk lebih memperjelas arah penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan E-LKPD interaktif materi teks cerita pendek berbasis *website Wizer.me* pada kelas XI SMA?
2. Bagaimana bentuk produk pengembangan E-LKPD interaktif materi teks cerita pendek berbasis *website Wizer.me* pada kelas XI SMA?
3. Bagaimana kelayakan produk pengembangan E-LKPD interaktif materi teks cerita pendek berbasis *website Wizer.me* pada kelas XI SMA?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan E-LKPD interaktif materi teks cerita pendek berbasis *website Wizer.me* kelas XI SMA.
2. Untuk mengetahui bentuk produk pengembangan E-LKPD interaktif materi teks cerita pendek berbasis *website Wizer.me* kelas XI SMA.
3. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan E-LKPD interaktif materi teks cerita pendek berbasis *website Wizer.me* kelas XI SMA.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ditujukan guna memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini secara teoritis dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan LKPD interaktif berbasis *website Wizer.me*.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian studi yang akan menambah wawasan pembaca sehingga dapat memberikan ide dan pemahaman baru dalam pengembangan perangkat pembelajaran

berinovasi dengan memberdayakan teknologi digital berbasis elektronik yang diaplikasikan untuk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks cerita pendek berbasis *website Wizer.me*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman yang sangat berarti bagi peneliti sebagai calon pendidik. Penelitian ini juga melatih peneliti untuk menemukan serta menerapkan pembelajaran yang menarik dan berkarakter dalam bentuk pengembangan E-LKPD berbasis *website Wizer.me*.

b. Bagi Pendidik

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru Bahasa Indonesia dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran materi teks cerita pendek serta dapat menjadi variasi bahan ajar yang lebih memudahkan pendidik untuk membantu meningkatkan pemahaman dan potensi belajar siswa melalui E-LKPD interaktif.

c. Bagi Peserta Didik

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menambah minat untuk mempelajari teks cerita pendek serta memahaminya dengan tampilan yang lebih menarik melalui E-LKPD interaktif.