

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu faktor terbesar dalam upaya meningkatkan kualitas dan kewibawaan suatu negara, melalui pendidikan yang baik dan tepat tentunya akan menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas, cekatan, berbudi pekerti serta kompeten dalam bidang yang dikuasi olehnya. Oleh karenanya, dibutuhkan tenaga pendidik yang profesional dalam proses belajar mengajar demi meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam proses pembelajaran terdapat dua peran yang penting yaitu guru dan siswa. Guru mempunyai tugas mengajar dan siswa belajar. Melalui pendidikan, guru dapat memberikan dampak besar yang bersifat positif untuk siswanya, terutama pembentukan karakter yang melibatkan semua komponen pendidikan diantaranya isi kurikulum, proses pembelajaran, penilaian hasil belajar, pengelolaan sekolah, pelaksanaan kegiatan sekolah, pemberdayaan sarana dan prasarana, etos kerja di lingkungan sekolah, serta diperlukan juga peran orang tua (Diah, dkk. 2021). Joharis (2019:149) menyatakan bahwa guru adalah salah satu faktor pendidikan yang memiliki peranan paling strategis, sebab guru merupakan pemain yang paling menentukan dalam proses pembelajaran. Kompetensi guru diharapkan dapat dipertahankan dan berkembang mengikuti perubahan jaman.

Salah satu alat pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah LKPD. Menurut Astawan & I Gusti (2020), LKPD adalah

salah satu bahan ajar cetak yang dapat digunakan guru dalam menunjang kualitas pendidikan, yang didalamnya berisi petunjuk belajar, materi pembelajaran, serta tugas-tugas yang telah disesuaikan dengan kompetensi dan indikator yang ingin dicapai. Menurut Diktendik (2007), untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif, tentunya diperlukan bahan ajar yang dapat menunjang hal tersebut. Oleh karena itu seorang pendidik profesional dituntut untuk dapat menyusun LKPD yang menarik, efektif, serta inovatif yang dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan kebutuhan belajar peserta didik.

LKPD menjadi salah satu komponen pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam meningkatkan mutu pembelajaran pada materi yang sedang diajarkan. Oleh karena itu pembuatan LKPD harus memperhatikan beberapa prinsip, antara lain prinsip relevansi, prinsip konsistensi dan prinsip kecukupan. LKPD berperan untuk menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Menurut Dananjaya (dalam Andika, 2022), guru harus mampu melibatkan peserta didik dalam mencari informasi, berdiskusi, dan memecahkan masalah. LKPD diharapkan tidak hanya berisi teks hafalan saja, namun harus dapat memberikan pengalaman aktivitas peserta didik. LKPD yang digunakan proses pembelajaran terbagi menjadi lima, yaitu LKPD untuk menemukan konsep yang dipelajari, LKPD yang menerapkan konsep yang telah ditemukan, LKPD sebagai pedoman belajar, LKPD sebagai pemberi penguatan materi, LKPD sebagai petunjuk praktikum (Prastowo, 2011).

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi berhasil menghadirkan gagasan baru dalam dunia pendidikan, inovasi pembelajaran juga mengalami perkembangan yang signifikan baik model pembelajaran personal, media pembelajaran maupun proses pembelajaran yang tentunya terintegrasi dengan kemajuan teknologi digital (Joharis & Liliana, 2020:3619). Perkembangan teknologi dan informasi yang saat ini mulai berkembang dengan pesat menjadi salah satu potensi besar yang dapat digunakan pendidik untuk menciptakan inovasi terbaru dan meningkatkan kualitas pendidikan serta menciptakan lingkungan belajar yang dapat memenuhi kebutuhan dan gaya belajar peserta didik (FH et al., 2021). Menurut Joharis (2021:7481) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu inovasi untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Teknologi yang semakin berkembang dapat membantu pendidik dalam membuat suatu bahan ajar atau LKPD yang bervariasi, tersedianya perangkat lunak yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar membuat guru untuk dapat menggunakan teknologi tersebut untuk mengembangkan bahan ajar atau LKPD (Safitri dan Lubis, 2022:183-184). Teknologi dalam pendidikan mampu membawa pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, menarik, serta interaktif. Dunia pendidikan juga harus dapat memperbaharui media dan strategi pembelajaran pada saat ini, sesuai dengan perkembangan jaman yang ada, namun harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga guru di sekolah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembaharuan teknologi dalam proses belajar mengajar. Selama pengetahuan

dan teknologi berkembang pesat pada masa ini, pendidik dituntut untuk dapat memberikan pembaharuan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Salah satu pembaharuan dalam bidang pendidikan yang dapat dilakukan yaitu membuat LKPD berbasis digital atau yang disebut dengan E-LKPD yang dapat di akses melalui internet maupun aplikasi pendukung lainnya. Salah satu *Website* yang dapat mendukung penginovasian E-LKPD adalah *Wizer.me*.

Wizer.me adalah *website* ringan dan menarik yang bisa dipakai untuk membuat E-LKPD. Dalam *Wizer.me* ini ada banyak fitur yang menarik dan inovatif yang bisa digunakan dalam membuat E-LKPD, salah satu fitur yang dapat digunakan adalah memasukkan gambar-gambar animasi dan membuat pertanyaan didalam *Wizer.me* tersebut. *Wizer.me* merupakan salah satu *website* pembuat E-LKPD bagi guru atau pendidik yang bisa dijadikan sebagai media pengembangan E-LKPD untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia banyak mempelajari beberapa jenis teks, salah satunya adalah teks Cerita Fantasi. Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 mempelajari beberapa jenis teks yang telah ditetapkan di kurikulum 2013. Salah satu kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai dalam pelajaran bahasa Indonesia menurut kurikulum 2013 untuk siswa kelas VII SMP adalah menulis teks cerita fantasi. Sesuai dengan silabus dan kurikulum 2013, Teks Cerita Fantasi terdapat pada KD 3.4 menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar, 4.4 menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis

dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa, atau aspek lain. Menurut Nurgiyantoro (2010:295) cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang bisa dikatakan tidak dapat terjadi di kehidupan nyata. Cerita fantasi bersifat fiktif atau khayalan sang pengarang, namun mengadopsi latar dan objek yang ada di dunia nyata yang diberi sentuhan fantasi (Kemendikbud 2016:51). Dikatakan fantasi, karena alur, tempat dan tokoh yang ada di dalam cerita merupakan khayalan atau kreativitas sang pengarang yang disajikan dengan sedemikian rupa sehingga dapat menarik dibaca. Pembelajaran teks cerita fantasi dapat membantu peserta didik untuk dapat lebih kreatif dalam berfikir.

Berdasarkan analisis LKPD yang digunakan guru, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran terkait LKPD teks cerita fantasi yang digunakan. Pertama, peserta didik merasa bosan menggunakan LKPD berbentuk cetak yang berisikan beberapa pertanyaan terkait cerita fantasi, guru juga menggunakan buku-buku kumpulan soal untuk dijadikan LKPD bagi peserta didik, sehingga hal ini membuat peserta didik menjadi kurang bersemangat dan kurang dapat meningkatkan daya pikir kreatif peserta didik dalam pengerjaan LKPD yang disediakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Fuadah (2021:3), yang menyatakan bahwa penggunaan LKPD yang berasal dari buku ajar, yang hanya berisi ringkasan materi dan variasi-variasi soal yang kurang bervariasi dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan serta belum membantu peserta didik untuk menemukan konsepnya sendiri. Kedua, Guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan LKPD materi teks

cerita fantasi, karena rendahnya minat, keterbatasan kemampuan dan hanya mengacu pada buku kumpulan soal-soal saja, hal ini sejalan dengan pendapat Joharis, dkk (2019:10), bahwa rendahnya kemampuan guru dalam bidang tugasnya, rendahnya motivasi bekerja, dan minimnya pengawasan (supervisi) yang dilakukan oleh kepala sekolah dan pengawas pada satuan pendidikan. Hal ini bisa terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman serta pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar dan LKPD. Ketiga, berdasarkan LKPD cetak teks cerita fantasi yang dikembangkan oleh guru, terdapat beberapa indikator pembejaran yang belum terpenuhi, yaitu indikator 3.4.2 menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang di dengar. Lalu pada indikator 4.4.2 menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa, atau aspek lain, pada LKPD yang di kembangkan oleh guru, tidak terdapat penggunaan gambar dan video animasi yang dapat digunakan untuk memancing daya pikir kreatif peserta didik untuk dapat membuat sebuah cerita fantasi. Selain itu, peneliti memperoleh informasi bahwa pengembangan E-LKPD berbasis *website wizer.me* materi teks cerita fantasi belum pernah dilakukan di SMPN 4 Medan. Oleh karena itu, dalam hal ini berpotensi dilakukan pengembangan E-LKPD berbasis *website wizer.me* materi teks cerita fantasi kelas VII di sekolah ini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebab, hal ini berpotensi menjadi solusi bagi siswa dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dari produk yang dihasilkan bersifat dalam jaringan dan dapat memuat keseluruhan indikator pembelajaran sekaligus diharapkan

memunculkan daya pikir kritis dan kreatif pada siswa pada materi teks cerita fantasi.

Pengembangan LKPD berbasis *Wizer.me* ini sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, yaitu Edi Rahmadani dan Firsty Azirila Putri, dalam penelitiannya yang berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis Deskriptive Text Menggunakan Media Wizer dalam Mempromosikan Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 Di MTSN 2 Medan”**. Jenis produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa lembar kerja siswa interaktif dalam menulis descriptive text menggunakan media wizer yang dapat diakses di *website Wizer.me*. Didapatkan juga hasil belajar siswa yang diperoleh bahwa nilai rata-rata kesesuaian berdasarkan empat aspek penilaian adalah 4.5, sehingga dapat dikategorikan bahwa produk ini adalah kriteria “Sangat Baik” dikarenakan posisinya berada dalam interval $4.2 \leq x \leq 5.00$.

Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis komik juga dilakukan oleh Okta Dwi Kumalasari dan Julianto. Dalam penelitiannya yang berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantuan *Website Wizer.me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar”**. Hasil dari penelitian ini juga menyatakan kevalidan LKPD IPA berbantu *website Wizer.me* memenuhi kriteria sangat valid oleh nilai persentase kevalidan materi sebesar 94% dan kevalidan media sebesar 93%. Kualitas kepraktisan media memenuhi kriteria sangat praktis ditunjukkan oleh nilai persentase angket respon pendidik sebesar 87% dan nilai persentase skor

angket respon peserta didik sebesar 82%. Sedangkan kualitas keefektifan LKPD ditinjau dari hasil tes hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 81,6 dari skor maksimal 100 dan persentase ketuntasan mencapai 85,7%.

Berdasarkan permasalahan yang ada serta penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan E-LKPD berbasis *website Wizer.me* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks cerita fantasi. Serta peneliti juga ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diuraikan beberapa identifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Siswa merasa bosan dengan penggunaan LKPD berbentuk cetak
2. Guru merasa kesulitan dalam mengembangkan LKPD teks cerita fantasi
3. LKPD yang digunakan oleh guru tidak memenuhi indikator pembelajaran teks cerita fantasi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan tersebut, tidak semua masalah dapat dibahas karena keterbatasan kemampuan, waktu dan dana, maka penelitian ini hanya akan membahas

terkait permasalahan LKPD yang digunakan oleh guru tidak memenuhi indikator pembelajaran teks cerita fantasi sehingga dibutuhkan LKPD yang dapat memenuhi seluruh indikator pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi kelas VII’.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat di pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana tahapan pengembangan E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII?
2. Bagaimana bentuk E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII
2. Mendeskripsikan bentuk E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi penginovasian bagi pengembangan E-LKPD serta dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan E-LKPD dalam peningkatan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa di semua mata pelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Pengembangan E-LKPD teks cerita fantasi berbasis *Website Wizer.me* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa agar lebih mudah memahami materi dan memperoleh pengalaman belajar berbasis digital yang belum pernah di dapatkan sebelumnya.

b. Bagi guru

Pengembangan E-LKPD teks cerita fantasi berbasis *Website Wizer.me* ini dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi. Menambah wawasan, kekreatifan dan keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi *Website Wizer.me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan E-LKPD yang inovatif.