

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lembar kerja peserta didik (LKPD) menurut Prastowo (2014) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah suatu bahan ajar yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan peserta didik baik bersifat teoritis atau praktis. Lembar Kerja Peserta Didik atau disingkat sebagai LKPD adalah salah satu bahan ajar yang banyak digunakan untuk menunjang pembelajaran. LKPD termasuk media cetak berupa lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan langkah-langkah atau petunjuk untuk menemukan suatu konsep. LKPD berfungsi untuk membuat peserta didik menjadi lebih mandiri dalam memahami materi ajar yang harus dicapai. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat disajikan dalam bentuk cetak dan digital.

Pembelajaran digital adalah pembelajaran yang melibatkan penggunaan alat teknologi digital secara inovatif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi memberi peran pendidikan kesempatan untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran yang akan di ajarkan. Penggunaan pembelajaran digital dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajara yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan video.

Pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dapat mengatasi kualitas belajar yang dikarenakan adanya hambatan jarak, letak geografis, dan waktu. Keuntungan menggunakan *elearning* yaitu memperkuat informasi, berfungsi sebagai fasilitator komunikasi, dan berfungsi sebagai media pembelajaran digital. Penelitian ini membentangkan alternatif untuk mengembangkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan *quizizz* pada materi teks cerpen. Keunggulan dari LKPD *quizizz* antara lain mudah dibawa, dapat terhubung ke jaringan kapan saja dan dimana saja, lebih mudah dalam mengakses sumber belajar, dilengkapi dengan audio dan video dalam satu penyajian, siswa dapat terlibat dan aktif. Namun memiliki beberapa kekurangan seperti daya tahan baterai, ukuran layar, keterbatasan dukungan format dan keterbatasan memori.

Pada kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berbasis teks. Menurut Mahsun (2013: 32) teks merupakan satuan bahasa yang mengandung pikiran dengan struktur yang lengkap. Kegiatan menulis harus dikuasai oleh peserta didik salah satunya teks cerpen yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah atas kelas XI semester I dengan KD 3.8 Mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca. KD 4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek.

Cerpen adalah singkatan dari cerita pendek. Cerpen memiliki jumlah kata yang lebih sedikit dibandingkan dengan genre prosa, romansa dan novel. Sehingga cerpen mudah dikenal di lingkungan masyarakat, karena penggunaan kata-katanya sangat ekonomis dan sumber ceritanya berasal dari kehidupan sehari-hari, baik

pengalaman sendiri maupun orang lain. Menurut Kemendikbud (2014:6), “Cerpen adalah karangan pendek yang berbentuk prosa, sebuah cerpen mengisahkan sepenggal kehidupan tokoh yang penuh pertikaian, peristiwa, dan pengalaman”. Artinya cerpen adalah karangan yang berbentuk cerita yang bebas, tidak terikat oleh rima, irama, dan kemerduan bunyi seperti puisi.

Teks cerpen adalah cerita rekaan yang menyajikan satu peristiwa atau masalah yang berpusat pada tokoh sentral. Cerpen dapat dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam, karena penggunaan kata-katanya sangat ekonomis sekitar 500-5000 kata. Cerpen juga memiliki cerita yang lebih ringkas dan fokus pada satu subjek atau tema. Lalu, cerpen biasanya berlangsung dalam satu latar dan alur yang sama sehingga konflik yang diciptakan juga akan lebih focus.

Nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen sebagai berikut (a) Nilai moral/etik, yaitu nilai yang dapat memberikan atau memancarkan petunjuk atau ajaran yang berkaitan dengan etika atau moral. (b) Nilai social, yaitu nilai yang berkaitan dengan masalah social, atau tata pergaulan atau individu dalam masyarakat. (c) Nilai budaya, yaitu nilai yang terkait dengan kebudayaan, perdaban, adat istiadat, ataupun kebiasaan suatu masyarakat. (d) Nilai estetika yaitu, nilai-nilai yang terkait dengan keindahan, baik keindahan struktur pembangun cerita, fakta cerita, maupun teknik penyajian cerita. (e) Nilai agama, yaitu nilai-nilai kebutuhan atau ajaran keagamaan yang tercermin dalam cerita. (f) Nilai kemanusiaan, yaitu nilai-nilai yang berkaitan dengan sifat-sifat manusia. (g) Nilai filsafat kehidupan, yaitu, gagasan dan sikap batin yang paling mendasar atau pandangan hidup yang dimiliki seseorang. (h) Nilai sastra, yaitu nilai yang

berkaitan dengan kesastraan. (i) Nilai ekonomi, yaitu nilai-nilai yang berkaitan dengan bidang perekonomian. (j) Nilai pendidikan, yaitu nilai-nilai yang berkaitan dengan perubahan pengetahuan dan ilmu.

Pembuatan LKPD berbantuan aplikasi quizizz bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan terhadap LKPD yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik, menghasilkan rencana LKPD yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. LKPD berbantuan aplikasi quizizz juga memberikan pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan keterampilan atau aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. LKPD berbasis android ini dibuat dengan menggunakan *editor web* menggunakan *App Inventor*.

Untuk membuat LKPD pada materi teks cerpen memanfaatkan aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz adalah aplikasi untuk membantu tugas interaktif secara online yang membuat siswa tidak bosan pada saat pembelajaran. Lembar kerja peserta didik berbasis android ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang kurang dipahami dimanapun dan kapanpun serta memberikan sarana soal-soal dan prosedur-prosedur yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe. Selanjutnya wawancara dengan Ibu Sariant Br. Sebayang, S.Pd., ditemukan beberapa masalah. Permasalahan tersebut antara lain Pertama, LKPD yang digunakan tidak bervariasi hanya berupa buku teks. Kedua, LKPD yang digunakan belum memperkaya pengetahuan siswa dalam mengidentifikasi dan

mendemonstrasikan nilai-nilai yang terdapat pada teks cerpen. Ketiga, LKPD yang digunakan masih bersifat umum karena contoh-contoh teks yang digunakan tidak dekat dengan kehidupan sehari-hari. Keempat, siswa kurang menguasai dalam mengerjakan LKPD mengidentifikasi nilai-nilai pada teks cerpen.

Dalam penggunaan LKPD dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu minat siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil dari analisis peneliti pada guru Bahasa Indonesia kelas X SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe ditemukan bahwa disekolah tersebut masih menggunakan bahan ajar cetak, yaitu buku teks dan LKS yang terdiri dari beberapa materi. Dalam penggunaan LKPD guru masih banyak menjelaskan materi berdasarkan isi yang terdapat dalam bahan ajar cetak tersebut. Sehingga, LKPD yang digunakan tidak efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan baik, sehingga membuat minat dan motivasi berkurang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran LKPD perlu dilakukan di sekolah ini sebab ini dapat menjadi solusi bagi guru dan siswa.

LKPD yang digunakan di kelas X SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe masih belum memenuhi standar kelayakan sehingga minat siswa dapat terbilang masih rendah. Dalam hal ini, tentunya minat belajar siswa dapat terbilang rendah dan mereka merasa bosan dan mereka merasa bosan melihat tampilan LKPD yang ada, sehingga diperlukan adanya perbaikan dari LKPD yang sudah ada menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Teks Cerita Pendek Di Kelas XI SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe Berbantuan Aplikasi Quizizz”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. LKPD yang digunakan tidak bervariasi hanya berupa buku teks.
2. LKPD yang digunakan belum memperkaya pengetahuan siswa dalam mengidentifikasi dan mendemonstrasikan nilai-nilai yang terdapat pada teks cerpen.
3. LKPD yang ada masih bersifat konvensional yang belum menggunakan bantuan teknologi dalam pembelajaran
4. LKPD yang digunakan masih bersifat umum karena contoh-contoh teks yang digunakan tidak dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
5. Siswa kurang menguasai dalam mengerjakan LKPD mengidentifikasi nilai-nilai pada teks cerpen.

1.3 Batasan Masalah

Dalam suatu penelitian diperlukan adanya pembatasan masalah agar masalah yang diteliti tidak bersifat terlalu luas. Maka, berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti dibatasi pada KD 3.8 mengidentifikasi nilai-nilai

kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca. KD 4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan aplikasi *quizizz* dalam materi teks cerita pendek pada siswa kelas XI SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe?
2. Bagaimana bentuk produk lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan aplikasi *quizizz* dalam materi teks cerita pendek pada siswa kelas XI SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe?
3. Bagaimana efektivitas lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan aplikasi *quizizz* dalam materi teks cerita pendek pada siswa kelas XI SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini:

1. Menjelaskan proses pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan aplikasi *quizizz* dalam teks cerita pendek untuk siswa kelas XI SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe.

2. Menghasilkan produk lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan aplikasi *quizizz* dalam teks cerita pendek untuk siswa kelas XI SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe.
3. Menjelaskan efektivitas lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan aplikasi *quizizz* dalam materi teks cerita pendek pada siswa kelas X SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis. Pendeskripsian manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan baru dalam pengembangan lembar kerja peserta didik LKPD berbantuan aplikasi *quizizz* pembelajaran bahasa Indonesia dan bermanfaat pada proses pembelajaran di SMA

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran bahasa Indonesia kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di manapun.
- b. Bagi Guru, diharapkan dapat memberi pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Bagi Pihak Lain, diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan materi pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz*.